

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DE SÃO PAULO**

Campus São João da Boa Vista

Trabalho Final de Curso

4º ano – Curso Técnico em Informática

Prof. Breno Lisi Romano e Prof. Luiz Angelo Valota Francisco

**DESIGN: PROCESSO CRIATIVO PARA ELABORAÇÃO DE  
NOME E LOGOTIPO DO PROJETO GERAÇÕES**

Aluno: Raquel Beatriz Brancalhona Ferreira

Prontuário: 16200061

São João da Boa Vista – SP

2019

## Resumo

Ao longo do último ano do curso técnico integrado a informática, os alunos concluintes aplicaram os conhecimentos adquiridos durante o curso na elaboração de um sistema para melhorar o gerenciamento em diversas áreas de Instituições de Longa de Permanência. No caso, a presente pesquisa traz uma perspectiva a respeito do design deste projeto, especificadamente do processo de concepção de sua identidade visual. Para isso, contextualiza termos relacionados ao seu processo de criação, integra a importância dos mecanismos dentro do projeto, e por fim, apresenta os logos desenvolvidos.

**Palavras-chave:** Identidade Visual, Comunicação Visual, Logos, Padrão Cromático.

## Sumário

1	Introdução .....	5
1.1	Contextualização/Motivação .....	5
1.2	Objetivo geral da pesquisa .....	6
1.3	Objetivos específicos.....	6
1.4	Estrutura do Documento.....	6
2	Desenvolvimento .....	7
2.1	Levantamento Bibliográfico.....	7
2.1.1	Identidade Visual:.....	7
2.1.2	Design Gráfico: .....	8
2.1.3	Processo criativo: .....	9
2.2	Importância da elaboração da identidade visual no projeto gerações .....	10
2.3	Concepção da Identidade Visual do projeto “Gerações” .....	11
2.3.1	Desenvolvimento do nome .....	11
2.3.2	Desenvolvimento do símbolo visual .....	11
2.3.3	Resultado Final .....	16
3	Conclusões e Recomendações .....	18
	Referências Bibliográficas .....	20

## Índice de figuras

Figura 1 - História do Design (Douglas Leonardo).....	9
Figura 2- Infográfico "História do Design Gráfico" (Douglas Leonardo) .....	9
Figura 3 - IF Gerações pomba branca .....	11
Figura 4 - IF gerações balanço .....	12
Figura 5 – “Gerações Lar” .....	12
Figura 6 - Gerações “Coração duplo sentido” .....	12
Figura 7 - Gerações "Up - Altas Aventuras" .....	13
Figura 8 - Gerações "Vida e lar" .....	13
Figura 9 - Gerações "Humor" .....	13
Figura 10 - Gerações "Casa" .....	14
Figura 11 - Gerações "Up" .....	14
Figura 12 - Gerações "Amor ao idoso" .....	14
Figura 13 - Gerações "Vida Saudável" .....	15
Figura 14 - Gerações "Pássaro" .....	15
Figura 15 - Gerações "Árvore Genealógica .....	15
Figura 16 - Gerações "Círculo" .....	16
Figura 17 - Gerações "Árvore humana" .....	16
Figura 18 - Resultado Final: Página "O Projeto" .....	17

# **1 Introdução**

## **1.1 Contextualização/Motivação**

Os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia se especificam como instituições de educação superior, básica e profissional, pluricurriculares e multicampi, e se diferenciam pela qualidade de ensino. A cidade de São João da Vista, localizada no interior de São Paulo, possui um campus federalizado há mais de 10 anos, e ao longo desses anos colhe os produtos proporcionados pelo ensino profissionalizante oferecido[1][2]

Segundo Durkheim, filósofo francês, a educação exerce a função de incentivar a socialização, deste modo, é possível afirmar que o Instituto Federal propicia satisfatoriamente esta função social, um nítido exemplo, é o trabalho realizado por alunos por meio da disciplina de Prática de Desenvolvimento de Sistemas no curso técnico integrado a informática. [3]

A disciplina promove todos os anos sistemas que visam otimizar diferentes instituições da cidade através da tecnologia e das técnicas que os alunos desenvolveram ao longo do curso, não somente como uma forma de avaliação, mas sim, e principalmente, como tentativa de melhorar a qualidade de vida das pessoas, promovendo assim a incorporação entre os alunos e a sociedade. [4]

Neste ano, o tema proposto foi a elaboração de um software para agilizar e otimizar o gerenciamento dentro de uma Instituição de Longa Permanência, propiciando acompanhamento pelos familiares, melhor controle sobre os cuidados diários, gerenciamento da nutrição e de atividades físicas realizadas pelos idosos, entre outras diversas funcionalidades.

É notável que a temática escolhida compactua com uma problemática do contemporâneo, tendo em vista que o envelhecimento populacional, fenômeno em que a proporção de idosos aumenta ao passo que de jovens diminui, é um processo pelo qual o Brasil já passa, sendo assim, o desenvolvimento do software com esse foco é um meio utilizar a tecnologia para possibilitar a adaptação ao cenário atual. [5].

Ademais, sabendo de uma pesquisa recente, feita pela Fundação Getúlio Vargas, que analisa São João da Boa Vista como a cidade entre todas as cidades brasileiras entre 50 mil e 100 mil habitantes que oferece melhor qualidade de vida para os idosos, a temática escolhida contribui ainda mais para a permanência do título, já que visa a melhora na qualidade de vida da terceira idade, e ainda facilitar o serviço dos cuidadores, e gestores de instituições de longa permanência. [6]

Portanto, ao reconhecer o valor do projeto para a sociedade, a presente pesquisa tem como foco abordar o papel do design neste projeto, destacando sobretudo o processo de elaboração do logotipo e da elaboração do nome.

## **1.2 Objetivo geral da pesquisa**

O objetivo dessa pesquisa é demonstrar a importância de uma identidade visual, e descrever como se deu o seu processo de criação dentro do projeto.

## **1.3 Objetivos específicos**

Especificadamente, o conteúdo deste documento visa:

- Caracterizar conceitos chaves para a elaboração do design do projeto, tais como, identidade visual, design gráfico e criatividade.
- Integrar a importância destes mecanismos no contexto de desenvolvimento do projeto Gerações
- Demonstrar como se deu a concepção da Identidade Visual final do projeto Gerações

## **1.4 Estrutura do Documento**

Em suma, o primeiro capítulo contextualiza o ambiente em que a pesquisa se estabelece e as bases para que aconteça, demonstrando de forma generalizada os objetivos que pretende realizar com o trabalho.

O segundo capítulo demonstra como foi estabelecido a identidade visual do projeto Gerações, inicialmente destacando os termos relacionados ao seu processo de criação, em seguida integrando a importância dos mecanismos dentro do projeto, e por fim, apresentando os logos desenvolvidos.

Finalmente, o terceiro capítulo ressalta as conclusões obtidas através pesquisa, demonstrando em síntese os objetivos realizados e acrescentando opiniões positivas e negativas acerca da concepção da identidade visual do projeto Gerações.

## **2 Desenvolvimento**

### **2.1 Levantamento Bibliográfico**

#### **2.1.1 Identidade Visual:**

Segundo o livro Manual de Identidade Visual de Daniela Michelena Munhoz, a Identidade Visual pode ser expressada como: “O conjunto de imagens composta pela marca e os elementos visuais adicionais que combinados transmitem o padrão estético que identifica uma instituição ou um produto”. [8]

Apesar do termo ser fruto da contemporaneidade, o uso da arte como expressão de um conceito é analisada há milênios, no entanto, é válido ressaltar que o uso da identidade visual como uma estratégia de comunicação e singularização só passou a ser intensificado no momento em que surge a necessidade de grandes corporações se diferenciar das demais. [9]

Deste modo, é possível sintetizar “Identidade Visual” como conjunto de elementos gráficos que pretende diferenciar um determinado item, serviço, ou negócio e lhe agregar uma mensagem. Dentre esses elementos, destaca-se 3 pilares de desenvolvimento: logotipo, símbolo visual e padrão cromático.

Apesar de muito confundidos, cada termo deste possui um respectivo significado, logotipo, por exemplo, representa a forma gráfica que uma palavra assume para gerar em si uma personalidade. [10]

Enquanto o símbolo visual é o desenho característico destinado a dar identidade para uma instituição ou produto. Tal qual pode ser abstrato ou figurativo. [10]

E por fim, o padrão cromático, que expressa o esquema de cores e as respectivas referências e escalas aplicadas sobre uma determinada marca. [11].

O estudo acerca do desenvolvimento da Identidade Visual e seus elementos, é de extrema importância pois é partir deles que torna-se possível executar a comunicação (um atributo necessário em qualquer instituição) com o consumidor. Desta forma cabe ao design a função de elaborar a imagem ponte entre o consumidor e instituição ou produto, desenvolvendo uma entidade visual comunicativa.

### **2.1.2 Design Gráfico:**

Design Gráfico, segundo o glossário ABC do ADG, refere-se a atividade de planejamento e projeto relativo a linguagem visual. [10] Em outras palavras, na elaboração de elementos visuais de caráter comunicativo. O termo se estabelece pela junção de duas palavras de significados e história distintas, e para compreendê-lo em seu total sentido é interessante analisar cada palavra individualmente.

A priori, é interessante destacar que a origem imediata da palavra “Design” tem sua origem na língua inglesa, no entanto a etimologia do termo se origina do latim *designare*, do qual derivam duas palavras bem mais conhecidas: *desenhar* e *designar*, tal qual ambas ações são executadas por um designer. [12]

Outrossim, o termo “Gráfico” deriva do grego *graphein*, que quer dizer escrever, descrever, desenhar. Entretanto, o sentido utilizado, historicamente, refere-se a impressão de texto e imagens, como exemplo do uso com este sentido, pode-se ressaltar as chamadas “gráficas” que produziam materiais impressos. [12]

Apesar da construção de seu significado restrito na impressão física, hodiernamente, o design gráfico se emprega em uma vasta ramificação, como por exemplo, na confecção de páginas na internet (atualmente conhecido como *web design*), no desenvolvimento de sistemas de identidade visual, no desenho industrial, entre outros campos.

No entanto, para alcançar o que é hoje, o design se deu a partir de um longo processo e de muitas transformações. Apesar de geralmente a origem do design ser analisado somente a partir do movimento inglês *Arts and Crafts*, que promoveu a revalorização da estética e propiciou o surgimento da atuação em design propriamente, pode-se dizer que métodos de conceituar visualmente ideias e conceito se encontrava ativo muito antes de existir sua definição. [13]

Philip Meggs (1942-2002) um designer gráfico norte-americano, professor e historiador, em seu livro “História do Design Gráfico” faz a análise da evolução do design desde a pré-história à era da informação. Que em síntese pode ser empregado no infográfico desenvolvido por Douglas Leonardo, estudante de Desenho Industrial do Mackenzie.[14]

Através da imagem possível verificar que o design gráfico evoluiu e se transformou, acompanhando as mudanças na sociedade e na cultura, e portanto, apesar de relativamente recente conceituado, pode-se dizer que de certa forma se fez presente durante toda a história da sociedade, e deste modo conclui-se que é um elemento característico e importante dentro da natureza humana.





9

### **2.1.3 Processo criativo:**

A análise sobre criatividade é observada em diversos campos, como administração, psicologia, marketing etc. Afirma-se então que este é um elemento chave dentro da sociedade, e inevitavelmente, dentro do design que necessita de inovações, e sendo a criatividade a capacidade de inventar, de criar, de compor a partir da relação Indivíduo X Ambiente sócio histórico-cultural, ela é imprescindível para o alcance da comunicação visual. [15][16]

Ademais, ramifica-se da criatividade o conceito de processo criativo, que por dedução refere-se a ordenação, as etapas para a concepção de algo novo. No âmbito do design, está é uma fase significativa já que é nela onde as ideias passam a se tornar sólidas. No geral, esta fase, é fundamentada por três princípios: Atenção (foco na situação ou problema, completo entendimento), Fuga (escape do pensamento convencional) e Movimento (fluidez da imaginação). Assim, estes princípios corroboram para obter através de referências internas as inovações. [17]

## **2.2 Processo Criativo, Design e Identidade Visual no projeto Gerações**

Tendo em conta que o design é a forma visual de se comunicar com o interlocutor, nota-se sua imensa importância para todas as instituições. Assim sendo, como Identidade Visual é uma área de atuação do design, afirma-se que a comunicação visual no caso, se baseia na identidade que o produto e/ou instituição deseja apresentar, e para consolidar a mensagem adequada, é preciso muita reflexão e trabalho, é preciso adentrar em um processo criativo.

Nesse sentido, é importante ressaltar que a equipe desenvolvedora teve que pensar demasiadamente para conseguir passar a mensagem certa para o público alvo sobre a identidade do projeto Gerações, pois ele além de abranger diversas funcionalidades, teve como enfoque uma pauta social extremamente relevante para atualidade - um olhar diferenciado para o cuidado com os idosos e familiares em instituições de Longa Permanência - fazendo assim a necessidade de desenvolver uma marca que integre tecnologia e amparo.

Assim, é válido ressaltar que o fator primordial para a conquista do resultado final do projeto foi o trabalho em equipe, de modo que cada um foi contribuindo de certa forma para dar personalidade ao sistema.

Outrossim, destaca-se também o fato que só foi possível essa diversidade de ideias devido ao estímulo criativo que foi proporcionado a turma, estímulo que teve como origem a aquisição da turma da ideia do projeto, pois assim houve uma vontade coletiva de tentar de certa forma contribuir para um sistema que impacta positivamente na vida da terceira idade.



## 2.3 Concepção da Identidade Visual do projeto “Gerações”

### 2.3.1 Desenvolvimento do nome

No início do projeto foi proposto que a sala desenvolvesse sugestões de nomes para representar, de certa forma, a ideia do projeto, ou seja, uma palavra que sintetizasse sua essência. Após a coletânea de ideias, através de votações o termo escolhido foi “Gerações” que visa representar a integração entre a gerações de jovens e idosos, tendo em vista que a geração mais velha propiciou condições para que hoje possa ser desenvolvido novas tecnologias, e a geração mais nova utiliza da atual tecnologia para propiciar melhores condições de vida para a terceira idade.

### 2.3.2 Desenvolvimento do símbolo visual

Após a definição do nome, o novo desafio estabelecia-se na produção de definir também um símbolo representativo para o projeto, tarefa designada para os desenvolvedores, que foram distribuídos em 3 grupos com o objetivo de que cada grupo elaborasse 5 logos distintos, para adiante ser determinado o símbolo oficial.

Para a elaboração dos grupos a estratégia utilizada foi a distribuição de pessoas - que declaravam possuir mais facilidade com softwares de design - de forma equilibrada entre os grupos. E assim formou-se os três grupos com a seguinte composição.

Grupo 1: Arthur, Bruno, João, Matheus, Raquel, Vinícius F, Vinícius P;

Grupo 2: Antônio, Emanuel, Kaique, Lucas H, Tatiane, Thiago, Wallace;

Grupo 3: Andrieli, Davi, Heloísa, Matheus G, Pedro, Verônica.

E assim, em equipe, iniciou-se o processo criativo para o desenvolvimento da identidade do projeto.

#### 2.2.2.1 Grupo 1 – Logos desenvolvidos:



#### LOGO 1

**Logotipo:** IF Gerações

**Símbolo Gráfico:** Idoso que remete a ideia de instituições de longa permanência interagindo com uma pomba que remete a ideia de paz.

**Padrão Cromático:** Verde, Vermelho e preto, reutilização das cores características do IF.

Figura 3 - IF Gerações pomba branca



Figura 4 - IF gerações balanço



## LOGO 2

**Logotipo:** IF Gerações

**Símbolo Gráfico:** Idosa (que remete a ideia de instituições de longa permanência) em um balanço, propiciando a ideia de bem-estar

**Padrão Cromático:** Verde, Vermelho e preto, reutilização das cores características do IF.



Figura 5 – “Gerações Lar”



## LOGO 3

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Mãos simbolizando o cuidado com os idosos dentro da instituição, que no caso é representado por uma casa.

**Padrão Cromático:** Preto e Vermelho.

Gerações



## LOGO 4

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Aperto de mão resultando na imagem de um coração, simboliza a harmonia entre cuidadores e idosos

**Padrão Cromático:** Vermelho e Verde.

Figura 6 - Gerações “Coração duplo sentido”



Figura 7 - Gerações "Up - Altas Aventuras"

#### 2.2.2.2 Grupo 2 – Logos desenvolvidos:



Figura 8 - Gerações "Vida e lar"



Figura 9 - Gerações "Humor"

#### LOGO 5

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:**

No filme "Up" assim como no projeto ocorre a integração de duas gerações. Portanto a simbologia propõe intertextualidade.

**Padrão Cromático:** vermelho verde agua e marrom (pasteis).

#### LOGO 1

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Abstrativo, traz simbologias de lar e indivíduo.

**Padrão Cromático:** Neutro, preto.

#### LOGO 2

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:**

Utilização da imagem de um idoso já conhecido na internet, traz na essência humor.

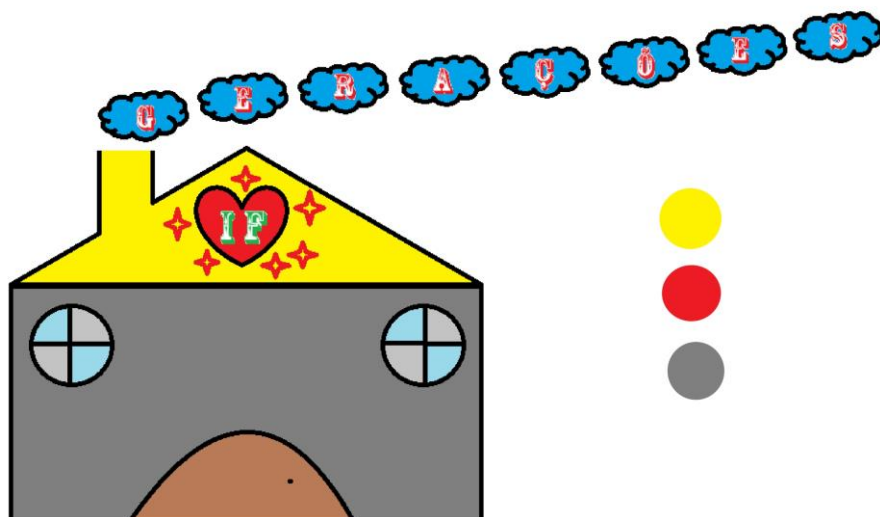


Figura 10 - Gerações "Casa"

**Padrão Cromático:** Preto

### LOGO 3

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Casa, representando o lares de idosos e símbolo do IF para agregar ao projeto o nome da escola

**Padrão Cromático:** Amarelo, vermelho e cinza.

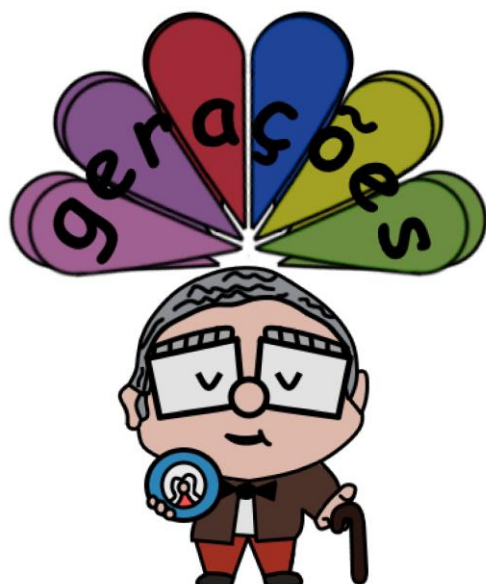


Figura 11 - Gerações "Up"

### LOGO 4

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Intertextualidade com o filme "UP"

**Padrão Cromático:** Azul, vermelho, marrom.



Figura 12 - Gerações "Amor ao idoso"

### LOGO 5

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Coração e Idoso simbolizando a ideia de cuidado com a terceira idade propiciada pelo projeto

**Padrão Cromático:** Azul Claro e Azul escuro.

### 2.2.2.3 Grupo 3 – Logos desenvolvidos:



Figura 13 - Gerações "Vida Saudável"

#### LOGO 1

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Público alvo do projeto como representante gráfico, todos aparentemente bem-estar

**Padrão Cromático:** Amarelo, Laranja e Verde



Figura 14 - Gerações "Pássaro"

#### LOGO 2

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Logo abstrato e projetado para se encaixar facilmente no template que se desenvolvesse

**Padrão Cromático:** Azul escuro e Branco.



#### LOGO 3

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Árvore genealógica para representar as "gerações" da vida.

**Padrão Cromático:** Verde, Azul e Vermelho.

Figura 15 - Gerações "Árvore Genealógica"





Figura 16 - Gerações "Círculo"

#### LOGO 4

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** De caráter cíclico promove a ideia de conexão entre as gerações.

**Padrão Cromático:** Azul, vermelho e amarelo



Figura 17 - Gerações "Árvore humana"

#### LOGO 5

**Logotipo:** Gerações

**Símbolo Gráfico:** Através do desenho da árvore promove a ideia da conexão entre todas as pessoas.

**Padrão Cromático:** Marrom e verde.

### 2.3.3 Resultado Final

Após a apresentação de todos os projetos de identidade, a escolha do projeto final precisou passar por uma extensa votação. Assim, foi concedido para cada participante o direito de votar em dois logotipos de cada grupo, e foi selecionado de cada grupo os dois mais votados, e deste modo, os logos selecionados foram transferidos para uma nova etapa.

Em seguida, com o mesmo direito de voto, foi selecionado nesta nova etapa, novamente, os dois mais votados, restando para a reta final o “Logo 5” do grupo 1 (Figura 6) e o “Logo 3” do grupo 3 (Figura 14).

Na final, o logotipo vencedor foi o **Logo 3 do grupo 3 (Árvore Genealógica)** e ficou firmado assim o logo oficial do projeto Gerações.



Como o resultado das votações foram muito acirradas, foi permitido colocar no projeto outros logos além do oficial, para implementar no design do template do projeto, e para construir a identidade do projeto com elementos que identificam também a equipe que o desenvolve.



**Figura 18 - Resultado Final: Página "O Projeto"**

### **3 Conclusões e Recomendações**

A presente pesquisa trouxe uma abordagem acerca da construção da Identidade Visual do software gerações, projeto do qual está sendo desenvolvido por 58 pessoas na disciplina de Prática de Desenvolvimento de Sistemas, que como de praxe, incentiva o uso dos conhecimentos tecnológicos para aprimorar algo de caráter social na região.

No caso, o enfoque deste ano foram as Instituições de Longa Permanência, que demandavam de um novo gerenciamento, um que além da capacidade de controlar a alimentação, os cuidados diários, e as atividades físicas dos idosos, proporcionasse ainda o acompanhamento dos familiares de todas essas ações, e mais que isso, trouxesse recursos que otimizassem também o gerenciamento na parte executiva das Instituições.

Reconhecendo que o projeto possui diversas funcionalidades, se constata o desafio em conceber uma imagem e um nome que sintetize suas funções, assim sendo, este trabalho descreve como o desafio foi superado e qual foi a importância de sua construção para a conquista do resultado final do projeto.

Em sua primeira análise, este trabalho conceituou os 3 termos que em conjunto estabelecem a estética do projeto, sendo eles: design (área de comunicação visual), processo criativo (como se deu o desenvolvimento de ideias) e identidade visual (resultado final obtido).

Em segunda análise, a partir da caracterização desses elementos integrou-se a importância destes mecanismos no contexto de desenvolvimento do projeto Gerações, e dando ênfase sobretudo ao trabalho em equipe e o estímulo a criatividade.

Por fim, este trabalho descreveu o pensamento por trás do nome do projeto (Gerações), e ressaltou as suas 15 interpretações visuais, que foram elaboradas pelas 3 equipes de desenvolvedores. E assim, foi destacado uma perspectiva sobre cada um dos logos, juntamente com a evidência das cores que compuseram o padrão cromático de cada item. Deste modo, após o detalhamento, verificou-se a contextualização do termo oficial do projeto e expondo desta forma o resultado final da Identidade Visual do projeto Gerações.

É possível afirmar, portanto, que os objetivos (gerais e específicos) desta pesquisa foram completamente realizados, e pode-se ainda salientar os pontos positivos do tema em análise, sendo eles os bons logos desenvolvidos, o que remete o empenho de todos, a compra da ideia do projeto e a criatividade da turma.

Entretanto, embora foi obtido bons resultados, verifica-se também pontos negativos, como a certa dificuldade dos desenvolvedores em elaborar os logos e atribuir padrão de cores repassando

para o template do projeto, dificuldade que tem como fundamento a certa falta de inclusão do design dentro do curso de informática, o ensino acerca de noções e de ferramentas utilizadas (como o celebre Photoshop), no design, com destaque para a identidade visual, não ocorre.

Ademais, sendo o design tão importante na construção de projetos de software, deveria ser mais incorporado dentro da grade curricular, já que havia muita criatividade e empenho, nessa turma por exemplo, era necessário apenas otimizar a capacidade dos alunos de produzir logotipos e websites com mais técnica visual.

## Referências Bibliográficas

1. MEC. **Instituições da Rede Federal**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/rede-federal-inicial/instituicoes>. Acesso em: 4 set. 2019.
2. SBV IFSP. **Hitórico**. Disponível em: <https://www.sbv.ifsp.edu.br/cursos-tecnicos/43-institucional/74-historico>. Acesso em: 4 set. 2019.
3. NOVA ESCOLA. **Émile Durkheim, o criador da sociologia da educação**. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/456/criador-sociologia-educacao>. Acesso em: 4 set. 2019.
4. IFSP SBV. **Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS) (Técnico Integrado em Informática)**. Disponível em: [https://sbv.ifsp.edu.br/wiki/index.php/Pr%C3%A1tica\\_de\\_Developolvimento\\_de\\_Sistemas\\_\(PDS\)\\_\(T%C3%A9cnico\\_Integrado\\_em\\_Inform%C3%A1tica\)](https://sbv.ifsp.edu.br/wiki/index.php/Pr%C3%A1tica_de_Developolvimento_de_Sistemas_(PDS)_(T%C3%A9cnico_Integrado_em_Inform%C3%A1tica)). Acesso em: 4 set. 2019.
5. SCIELO. **Envelhecimento populacional no Brasil: uma realidade nova**. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-311X1987000300001](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-311X1987000300001). Acesso em: 4 set. 2019.
6. G1 . **Pesquisa aponta São João da Boa Vista como melhor cidade para idosos**. Disponível em: <http://g1.globo.com/sp/sao-carlos-regiao/noticia/2017/03/pesquisa-aponta-sao-joao-da-boa-vista-como-melhor-cidade-para-idosos.html>. Acesso em: 4 set. 2019.
7. MIRANDA, Denis de; **Construção da identidade do oficial do exército brasileiro** (Dissertação de Mestrado) – PUC-Rio. Rio de Janeiro, p. 15. 2012.
8. MUNHOZ, Michelena; ROSITO, Daniellla. **Manual de Identidade Visual**: Guia para a construção. 1. ed. Rio de janeiro: 2AB, 2009.
9. PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual**. 3. ed. Rio de Janeiro: baseDesign, 2003.
10. Comissão de ensino 98. **Glossário de termos e verbetes usados em design gráfico**. 1. ed. [S.l.]: ABC da ADG
11. VALE, L. L. P. D. **identidade visual: estratégia de comunicação** . COMUNICAÇÃO & PROFISSÃO, Coimbra. dez./2005.
12. CARDOSO, Rafael. **O design gráfico e sua história**. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/carlosdias/informatica/programacao-visual/o-design-grafico-e-sua-historia>. Acesso em: 4 out. 2019.
13. RECANTO DAS LETRAS. **Historia do Design**. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/artigos/1570020>. Acesso em: 7 out. 2019.
14. DOUGLAS LEONARDO. **Infográfico da História do Design Gráfico: baseado na obra de Philip Meggs**. Disponível em: <http://www.dougleonardo.com/hdg/infografico>. Acesso em: 4 out. 2019.

15. DICIO. **Criatividade**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/criatividade/>. Acesso em: 24 out. 2019.
16. LACERDA, A. P. D. Criatividade, Pensamento e Processo Criativo. X **Salão de Iniciação Científica PUCRS**. Disponível em: [http://www.pucrs.br/edipucrs/XSalaoIC/Ciencias\\_Sociais\\_Aplicadas/Desenho\\_Industrial/71013-ANDRE\\_PEDROSO\\_DE\\_LACERDA.pdf](http://www.pucrs.br/edipucrs/XSalaoIC/Ciencias_Sociais_Aplicadas/Desenho_Industrial/71013-ANDRE_PEDROSO_DE_LACERDA.pdf). Acesso em: 24 out. 2019.
17. SIQUEIRA, Jairo. **Criatividade Aplicada**: Habilidades e técnicas essenciais para a criatividade, inovação e solução de problemas. 3. ed. [S.l.]: Jairo Siqueira, 2012.