

## **Representação e Inclusão entre Design e Assistência Estudantil: criação de personagens no projeto “Por Dentro do IVS”**

Rebouças, Raquel (IFPB, Campus Cabedelo), Santiago, Alicia (IFPB, Campus Cabedelo), Monteiro, Caio (IFPB, Campus Cabedelo), Albuquerque, Isis (IFPB, Campus Cabedelo), Nogueira, Igor (IFPB Campus Cabedelo), Nóbrega, Alec (IFPB Campus Cabedelo).

**E-mails:** [raquel.nicolau@ifpb.edu.br](mailto:raquel.nicolau@ifpb.edu.br), [alicia.santiago@ifpb.edu.br](mailto:alicia.santiago@ifpb.edu.br), [caio.martins@academico.ifpb.edu.br](mailto:caio.martins@academico.ifpb.edu.br), [isis.albuquerque@academico.ifpb.edu.br](mailto:isis.albuquerque@academico.ifpb.edu.br), [igor.demetrio@academico.ifpb.edu.br](mailto:igor.demetrio@academico.ifpb.edu.br), [alec.sky@academico.ifpb.edu.br](mailto:alec.sky@academico.ifpb.edu.br).

**Área de conhecimento (Tabela CNPq):** 6.09.05.00-0 Comunicação Visual

**Palavras-chave:** Design Gráfico, Design Social; Design de Personagens; Inclusão

### **1. Introdução**

A oferta de auxílios na área de assistência estudantil nos institutos federais busca contribuir com lacunas importantes de vulnerabilidade social presentes na realidade de parte dos nossos discentes. A representação de diferentes perfis sociais no design gráfico é uma estratégia importante para promover a identificação do público com os materiais produzidos. Sentir-se representado nos materiais informativos é uma importante forma de promover a aproximação da instituição de ensino com os estudantes. No contexto do projeto “Por Dentro do IVS”, voltado à divulgação do edital de assistência estudantil do IFPB no edital IVS (Índice de Vulnerabilidade Social), a criação de personagens buscou promover o design colaborativo, refletindo a diversidade dos estudantes atendidos, considerando aspectos físicos, etários, sociais e comportamentais.

### **2. Materiais e métodos**

O projeto seguiu uma abordagem baseada em design colaborativo e centrado no usuário, com participação dos discentes e da Assistência Social do campus. O projeto foi desenvolvido em etapas que integram as fases projetuais de metodologias clássicas de design (BONSIEPE, 2012; FACHIN, 2010; FUENTES, 2006; MUNARI, 2008) com a organização estruturada do trabalho em equipe. As fases envolvem 5 etapas: Definição do problema, com análise do edital do IVS e entrevistas com discentes; Levantamento de dados, abrangendo pesquisa bibliográfica sobre IVS e em soluções de design que possam contribuir com o projeto; Análise dos dados e definição da estratégia: com definição dos personagens, partidos estéticos e informacionais a serem desenvolvidos; Criação e seleção: com o desenvolvimento e seleção de alternativas projetuais; e por fim, aplicação e testes, onde os personagens foram aplicados nos artefatos desenvolvidos, como panfletos, cartazes, slides e totens informativos.

Foi disponibilizado um formulário online para que os estudantes pudessem responder sobre o edital do IVS, as perguntas estimulam o compartilhamento sobre a experiência com o edital, com perguntas abertas e fechadas. Desse instrumento de pesquisa, obtivemos o total de 154 respostas, as quais foram analisadas buscando a compreensão a respeito da experiência e da percepção sobre a interpretação dos dados do edital. Os dados evidenciaram que, embora os estudantes reconheçam a importância dos auxílios e dos processos de inscrição, há dificuldades no acesso e compreensão das informações. Faltam mecanismos de orientação clara e visual que facilitem o acesso às informações. Também foi realizada uma pesquisa de caráter sincrônico com o objetivo de analisar como outros campi de Institutos Federais e instituições de ensino superior divulgam informações sobre os editais de auxílio estudantil. Na pesquisa realizada, foram analisados materiais gráficos do IFPB Monteiro, IFPB Princesa Isabel, UFPB, IFSP, IFB, IFPA e IFSC.

A construção dos personagens foi realizada por meio de análise dos perfis recorrentes entre os estudantes beneficiários do IVS. A família fictícia criada – composta por Cauê, Gaby, Humberto (Beto) e Seu Nestor – teve como objetivo representar estudantes do ensino médio, cursos superiores, EJA e suas famílias. Além disso, foi criada uma personagem para representar a Assistência Social, inspirada na servidora que acompanhou o projeto e nas demais servidoras do setor do IFPB campus Cabedelo. Todos os personagens foram criados com base nas leis de forma e percepção, com ênfase na variedade de biotipos para evidenciar a diversidade do público (figura 1).

Figura 1 – processo de desenvolvimento dos personagens com ênfase na diversidade dos discentes do IFPB e seus núcleos familiares



Fonte: dos autores

### 3. Resultados e discussão

Cada personagem foi pensado com base em atributos específicos (figura 2): Cauê, um jovem com prótese na perna, representa estudantes com necessidades especiais, na faixa etária do ensino médio. Esse personagem foi desenvolvido com empatia por práticas esportivas, enfatizando o potencial desses estudantes apesar das limitações que vierem a possuir. Gaby representa alunas do ensino superior, com estilo confiante e adaptável; Beto é um pai solteiro da EJA; e Seu Nestor remete a figura familiar tradicional do avô. A personagem da Assistência Social - Eloise - carrega elementos visuais que transmitem acolhimento e profissionalismo. Também foram realizados rascunhos de outros personagens, como a avó da família, que não foi finalizada por questões de espaço nas aplicações do projeto de pesquisa.

Todos os personagens foram desenvolvidos com um estilo simples, amigável e visualmente chamativo, evitando traços infantilizados, de modo a dialogar com estudantes de diferentes faixas etárias.

Cauê é o personagem mais jovem da família, sua personalidade é ativa e esportiva, o que se reflete em seu design: cores quentes, roupas leves e postura enérgica. Para representar a sua perna com prótese, foi necessário simplificar a ilustração sem comprometer o reconhecimento do elemento.

Gaby é a irmã mais velha de Cauê e seu visual foi planejado para ser adaptável a diferentes cursos superiores, com sua pluralidade de áreas e estilos. A personagem utiliza roupas confortáveis, como uma camisa folgada, tem aparência que transmite confiança e inteligência. Usa óculos de armação grande e cabelos cacheados presos em maria-chiquinhas.

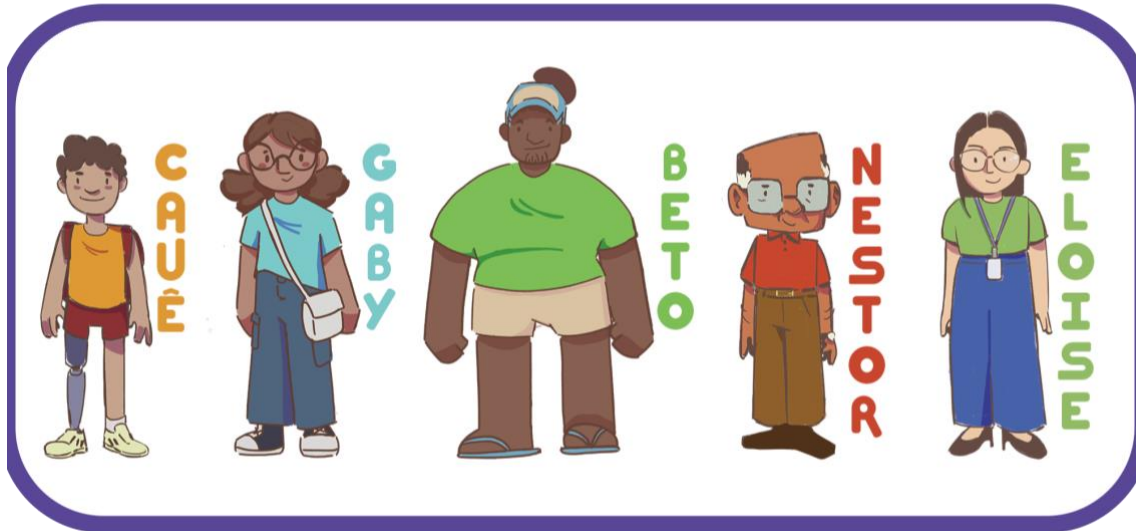
Humberto (Beto) é um pai solteiro que trabalha em situação de informalidade, seu visual apresenta uma paleta de cores que reforça sua identidade como personagem acessível e acolhedor. A postura encurvada comunica acolhimento, mas também indica a necessidade de adquirir mais confiança e esperança na própria capacidade de aprendizado e transformação.

Seu Nestor é o avô dos jovens, seu visual foi projetado para ser identificável com os avós brasileiros, incluindo roupas sociais, óculos quadrados e cabelo ralo. Os traços mais geométricos e a armação quadrada indicam certa racionalidade e segurança trazidos pela experiência e pela cultura que comumente envolve a figura do avô.

Eloise representa uma assistente social, sua imagem transmite confiança e receptividade, com indumentária associada ao ambiente institucional e postura atenta. Sua sobrancelha arqueada indica atenção ao discente. O crachá a identifica como servidora pública e a integra ao coletivo da instituição.

Todos os personagens foram desenvolvidos de modo a dialogar com estudantes de diferentes faixas etárias. Após sua finalização, eles foram integrados aos artefatos gráficos desenvolvidos no projeto de pesquisa, como panfletos, slides, totens e brindes referentes a materiais de apoio para divulgação e orientação sobre o edital do índice de Vulnerabilidade Social do IFPB - Campus Cabedelo.

Figura 2 – resultado dos personagens



Fonte: dos autores

#### 4. Considerações finais

A criação dos personagens contribuiu para a produção de um material mais próximo da realidade dos estudantes do IFPB. A representação visual de diferentes perfis favorece a identificação e melhora o acesso à informação, especialmente entre os estudantes em situação de vulnerabilidade.

A metodologia adotada incluiu a participação de estudantes e da equipe da Assistência Social, o que reforçou o papel do design colaborativo na construção do projeto. Essa colaboração permitiu que os personagens representassem diferentes realidades e fortalecessem o sentimento de pertencimento dos alunos à instituição. O uso de personagens em materiais institucionais, quando planejado com participação dos envolvidos, pode ser uma estratégia para ampliar o alcance das ações da assistência estudantil.

A inserção dos personagens nos materiais gráficos reforça o papel do design gráfico como recurso importante na comunicação entre estudantes e a instituição. Os personagens desenvolvidos no projeto 'Por dentro do IVS' servem como referência replicável para futuras ações de comunicação voltadas à assistência estudantil em outros campi e instituições. Quando alinhada às necessidades do público, a linguagem visual contribui para o acesso à informação e para o fortalecimento da relação entre os estudantes e o campus.

#### Referências

- ARAÚJO, R. M. **Design em parceria: práticas colaborativas em projetos sociais**. 2017
- BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. 2017
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de metodologia**. São Paulo: Saraiva, 2010
- FUENTES, Carla. **Metodologia de projeto em design gráfico: uma abordagem teórico-prática**. São Paulo: SENAC, 2006
- LOWDERMILK, A.. **Design centrado no usuário: uma abordagem prática para criar produtos eficazes**. 2013
- LUCK, H. **Liderança em gestão escolar**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2010
- MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2008
- PARAGUASSU, L. M.; COSTA, D. L. **Linguagem simples e inclusão comunicacional em ambientes públicos**. 2023
- PAUL, H.; CRIADO, R. **Metodologias aplicadas ao design gráfico e à comunicação visual**. 2020