

# Personalizando comportamentos: Desenvolvimento de personagens para o site do projeto a.no.tar

*Personalizing Behaviours: Developing characters for the a.no.tar project's website*

Murilo de Carvalho e Silva, Daniel Lourenço, Renata Cadena

design de personagens, ilustração, aplicação web, anotações

O projeto a.no.tar é um site que visa ajudar pessoas engajadas em ensino/aprendizagem a desenvolver melhores práticas de tomada de notas. Então, para tornar o conteúdo desenvolvido acessível e atraente, foram criados quatro personagens que sintetizam diferentes perspectivas sobre o processo de anotar a partir das quais o site foi organizado. Apresentamos as metodologias de design de personagens que embasaram o processo adaptado para o desenvolvimento dos personagens Tópico, Seleção, Neurinho e Cérebro, que também é descrito em etapas. Acreditamos que a criação significou um incremento informacional para a compreensão das seções do site e seus conteúdos.

*character design, illustration, web application, annotation*

*The a.no.tar project is a web application that aims to help people engaged in teaching/learning to develop better note-taking practices. To make the developed content accessible and attractive, we created four characters that synthesize different perspectives about the annotating process that helped us to organize the website. It's shown character design methodologies and the adapted process for the development of the created characters, Tópico, Seleção, Neurinho, and Cérebro. We believe their addition to the website resulted in informational benefits for understanding the website sections and contents.*

## 1 Introdução

A tomada de notas é uma atividade quase ubíqua em processos educativos por permitir o registro de dados para posterior consulta. Se uma educação tradicional é vinculada à mera exposição e cópia de informações, processos mais ativos e participativos de aprendizagem se beneficiam de anotações autônomas, com informações selecionadas e organizadas pelos anotantes – o que, de acordo com Piolat (2006), favorece a retenção das informações.

Apesar do amplo uso, anotar é uma habilidade que pode ser aprimorada em prol de práticas mais motivadoras e efetivas, auxiliando pessoas que desejam estudar a se envolver mais ativamente com o conteúdo teórico – como acontece, por exemplo, com o método de anotação publicizado pela universidade Cornell ou pela comunidade #Studygram com seus resumos criativos coloridos (Cadena et al, 2021). Esse é o objetivo geral do Projeto a.no.tar, um projeto de pesquisa que vem desenvolvendo como produto final um website para compartilhar informações sobre o processo de tomada de notas para pessoas engajadas no ensinar (docentes, equipe gestora) e pessoas interessadas em estudar e aprender.

**Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

**Proceedings of the 11<sup>th</sup> CIDI and 11<sup>th</sup> CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

Foi pensando nessa amplitude de pessoas que poderiam se interessar pelo tema que foram tomadas decisões acerca da publicização dos dados. Decidiu-se por um website em detrimento de uma cartilha digital, por exemplo, pelo acesso por dispositivos diversos a partir da hospedagem em rede, pelo caráter multimídia e pelas possibilidades de interatividade e de constante atualização. A linguagem também foi lapidada: o tom acadêmico foi afastado da escrita, facilitando o acesso e identificação com as informações, e desenvolveu-se uma identidade espontânea e divertida para o projeto. Essa identidade foi adotada visualmente no site e foram desenvolvidos quatro personagens, um para cada seção de conteúdo, para auxiliar no reforço da informação.

Este artigo foca na criação dos personagens Cérebro, Neurinho, Seleção e Tópico, discutindo, inicialmente, similaridades e diferenças entre as metodologias de desenvolvimento de personagens de Takahashi e Andreo (2011), Souza e Castro (2014) e Silver (2017), bem como a abordagem para desenvolvimento de estilo de personagens proposta por McCloud (1995). Em seguida, apresenta as etapas utilizadas no processo específico para o caso do projeto a.no.tar, sendo elas descritas e ilustradas.

## 2 Metodologias de design de personagens

Desenvolver um personagem é um processo criativo que requer atenção aos detalhes e uma abordagem sistemática. A aplicação de uma metodologia projetual pode ser favorável nesse processo, pois oferece uma estrutura clara para organizar ideias e etapas quando se visa propósitos específicos. Isso ocorre porque a utilização de uma metodologia adequada considera várias perspectivas e possibilidades, levando a escolhas fundamentadas em necessidades.

Para esse propósito é importante considerar vários fatores e um plano específico, pois recorrer como primeiro passo ao desenho sem um plano é pouco eficaz e pode levar à frustração (Seegmiller, 2008, p. 20). Identificar o que faz um bom design de personagem é difícil porque é subjetivo, ademais, muitos processos de desenvolvimento de personagens têm ideias ambíguas sobre criatividade (Seegmiller, 2008, p. 14).

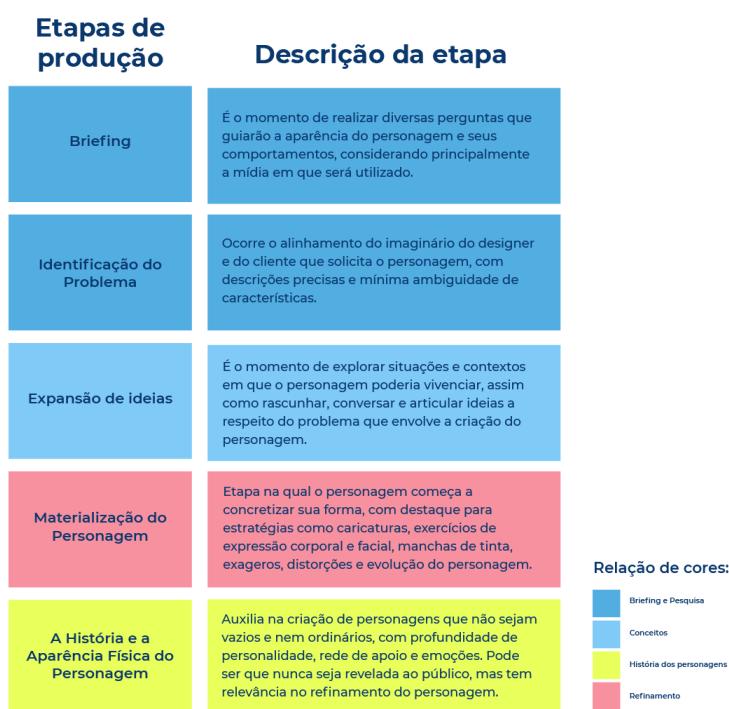
Dessa forma, foram enumeradas e comparadas 4 metodologias para design de personagem que apresentam fases na cor azul, que correspondem a etapas de Briefing e Pesquisa, em azul claro, que correspondem a etapas de geração de Conceitos, em amarelo a etapas de estudo da História do Personagem, vermelho a etapas de Refinamento e roxo a etapas de Aplicação.

Takahashi e Andreo (2011) estabeleceram uma metodologia adaptada a partir da revisão de literatura de Seegmiller (2008), gerando orientações para o desenvolvimento de personagens, focando na área de concept art<sup>1</sup>, com a seguinte estrutura:

---

<sup>1</sup>Caracteriza-se por desenvolver conceitos visuais para projetos de Design.

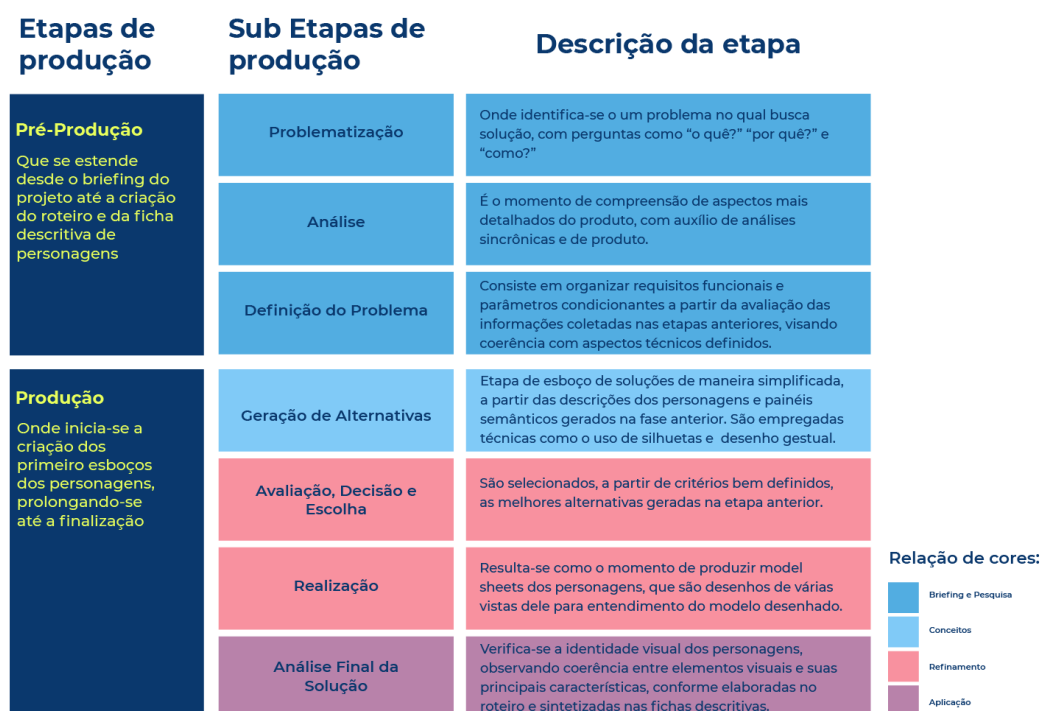
Figura 1: Metodologia adaptada de Seegmiller (2008).



Fonte: Adaptado de Takahashi e Andreo (2011)

Souza e Castro (2014) realizaram uma revisão bibliográfica de metodologias de design e design de personagem, e a partir de Gui Bonsiepe (1984), estabeleceram uma adaptação, possuindo a seguinte estrutura:

Figura 2: Metodologia adaptada de Gui Bonsiepe.



Fonte: Adaptado de Souza e Castro (2014)

Silver (2017) estabelece uma metodologia para projetar um design de personagem que seja “efetivo” e “convvincente”. Ele propõe fases que estimulam o ato de realizar rascunhos a todo o momento:

Figura 3: Metodologia de Silver (2017).

Etapas	Descrição da etapa
História	Aprender o máximo possível a respeito da história do personagem e do mundo ao seu redor, assim como as motivações dele e o efeito que se quer causar no público.
Gesto	Baseado no perfil do personagem, criar uma pose ou gesto que conte uma história ou dê uma noção das atitudes e de movimento do personagem, mesmo que ele esteja parado.
Design	Desenvolver o que o autor chama de ingredientes do design, como organizar formas geométricas que representam o personagem e projetar roupas, estilo de cabelo e acessórios.
Forma	Estabelecer completamente a forma do personagem, aplicando conhecimentos de volume, profundidade e perspectiva nas formas geométricas escolhidas.
Detalhes	O último estágio finaliza o design com linhas de cleanup, cores, texturas e elementos adicionais como plano de fundo ou sombras.

**Relação de cores:**

- Briefing e Pesquisa
- Conceitos
- História dos personagens
- Refinamento

Fonte: Adaptado de Silver (2017, p. 42)

Um destaque desse autor foi enfatizar a história do personagem, que pode transpassar sua aparência física, mas pode ser importante para o designer identificar detalhes que auxiliem no seu desenvolvimento. Bishop et al (2020) reiteram sobre a importância de colocar o personagem envolvido na história, pois o seu design faz parte da narrativa.

Fazendo uma comparação entre as três metodologias descritas anteriormente, podemos perceber que existem etapas repetidas, mas com nomes diferenciados e organizadas diferentemente:

Tabela 1: Comparação das metodologias.

	Takahashi e Andreo (2011)	Souza e Castro (2014)	Silver (2017)	Personagens do a.no.tar
ETAPAS	Briefing	Problematização	História	Briefing
	Identificação do Problema	Análise		Pesquisa
	Expansão de Ideias	Definição do Problema		Conceitos
	A História e a Aparência Física do Personagem	Geração de Alternativas	Gesto	História dos personagens
	Materialização do Personagem	Avaliação, Decisão e Escolha	Design	Refinamento
			Forma	
		Realização	Detalhes	
		Análise Final da Solução		Aplicação

Relação de cores:

				
Briefing e Pesquisa	Conceitos	História dos personagens	Refinamento	Aplicação

Fonte: dos autores.

As fases de **Briefing e Pesquisa** (em azul) costumam encontrar-se no começo dos esquemas, a fim de compreender melhor sobre as necessidades e especificidades dos personagens. Silver (2017) une a pesquisa com a fase de estudo da história do personagem.

A fase de **Conceitos** (em azul claro) é quando o designer produz rascunhos iniciais dos personagens. Elas são feitas logo em seguida à fase de pesquisa e a ideia é explorar o máximo de possibilidades possíveis.

A fase de **História do Personagem** (em amarelo) costuma retornar à pesquisa com objetivo de aprofundar a compreensão de ideias e conceitos, buscando resultados mais adequados. Alguns autores colocam essa etapa no final, como Takashi & Andreo (2011), enquanto Silver (2017) já procurou unificar na fase de pesquisa inicial.

A fase de **Refinamento** (em vermelho) procura analisar as ideias geradas e escolher uma quantidade limitada de caminhos a seguir. A maioria dos autores utiliza essa fase para finalizar completamente o design do personagem, com exceção de Souza e Castro (2014), que propõem mais uma etapa de finalização.

A fase de **Aplicação** (em roxo) corresponde a inserir o personagem no projeto final. Caso seja necessário realizar ajustes, é possível retornar para fases anteriores.

Portanto, entendemos que a metodologia do design dos personagens se organizou da seguinte forma:

Figura 4: Metodologia dos personagens do a.no.tar

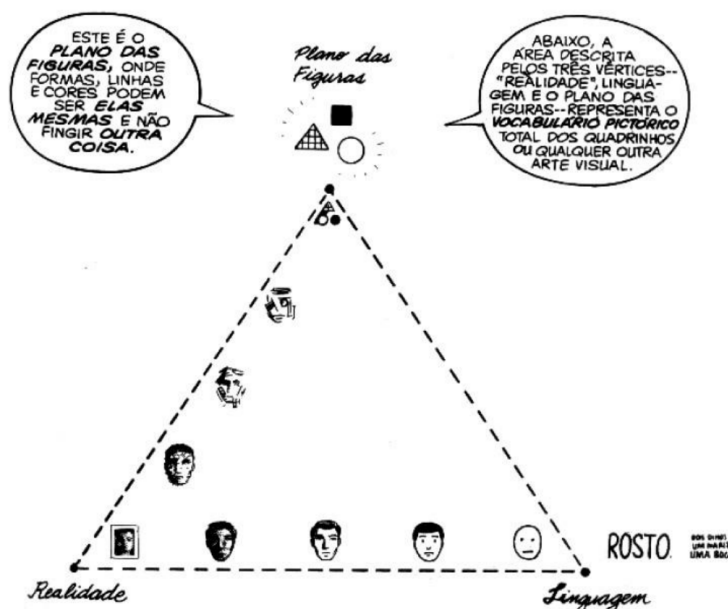
### Etapas de produção



Fonte: dos autores.

Dentro da metodologia utilizada, foram agregados conceitos de McCloud (1995), autor de obras sobre quadrinhos e personagens com abordagem prática e lúdica, que contribui, inclusive, para uma democratização da leitura teórica. O autor propõe um diagrama piramidal que foi incorporado como contribuição desde o Briefing, pois clarifica questões acerca do estilo de desenho. O diagrama situa manifestações icônicas em relação aos três vértices da pirâmide – plano das figuras, realidade e linguagem.

Figura 5: Diagrama piramidal simplificado de McCloud para estilos gráficos de personagens.



Fonte: McCloud (1995)

Na porção esquerda, notam-se desenhos que se aproximam da realidade, contendo detalhes minuciosos que requerem uma observação cuidadosa por parte do leitor. Na parte mais elevada da pirâmide, encontram-se desenhos mais abstratos. Na porção direita, existem

desenhos mais icônicos e com leitura mais simples. O autor destaca que um desenho realista oferece uma representação do mundo externo, enquanto um cartum, por ser mais simples, consegue ser mais universal. Quanto mais cartunizado um rosto, mais pessoas ele pode descrever, fazendo com que o leitor se identifique de alguma forma no desenho.

Com esses conceitos e observações em mente, foi possível observar uma concepção detalhada dos personagens do projeto, que pode ser conferida a seguir.

### **3 Resultados**

Para o desenvolvimento de personagens para o site do projeto a.no.tar foi elaborado uma síntese das etapas metodológicas apresentadas anteriormente, cujas fases são detalhadas a seguir.

#### **4.1 Briefing**

Nessa etapa, procurou-se entender os objetivos da presença dos personagens no site, que estão atrelados à indicação de categorias provenientes da abordagem teórica que emergiu da pesquisa sobre anotação, organizada nas seguintes páginas: (1) en.ten.der, contendo a definição e as reflexões intrínsecas sobre o processo de anotação; assim como seus processos cognitivos; (2) va.lo.ri.zar, indicando benefícios do processo; (3) a.cer.tar, que traz recomendações para a prática mais eficaz e (4) o.ri.en.tar, destinada aos professores, orientando a regulação da prática. As páginas auxiliares (5) co.nhe.cer apresenta os integrantes do projeto, a página (6) tur.mi.nha, apresenta os personagens, e a página (7) as referências bibliográficas.

Considerando as pessoas potencialmente interessadas no tema – entendidas como praticantes, reguladores da prática (docentes, coordenadores pedagógicos) e investigadores sobre anotação –, adotou-se uma estratégia para a valorização do site a partir do uso de uma linguagem mais lúdica. Assim, o artefato estaria se afastando da estrutura prescritiva e estática de alguns objetos acerca de práticas educativas, bem como se estava afastando a visão da anotação enquanto prática arcaica. Por isso, a orientação estilística tentou aproximar os personagens do vértice da linguagem do diagrama de McCloud (1995), adequando-se a essa linguagem lúdica.

#### **4.2 Pesquisa**

A pesquisa visual procurou identificar projetos com personagens semelhantes às ideias descritas na etapa do briefing. Abaixo, encontra-se um painel demonstrando as principais referências visuais.

Figura 6: Painel de referências



Fonte: dos autores

Uma das melhores referências encontradas foi a campanha de segurança de metrô de Melbourne, *Dumb Ways to Die*, composta por cliques musicais e jogos *mobile*.

### 4.3 Conceitos

Foram criados conceitos de 4 personagens, de acordo com as questões estilísticas abordadas por McCloud (1995) a respeito da abstração e universalidade de formas. Além disso, foram criadas descrições breves sobre suas personalidades.

Figura 7: Primeiros esboços.



Fonte: dos autores.

Alguns personagens mudaram o nome e forma ao longo do projeto. Por isso, são apresentadas suas descrições na etapa de refinamento.

### 4.4 História dos personagens

Para aprofundar os conceitos, foram criados painéis semânticos para cada personagem, com o objetivo de aprofundar a história e personalidade deles, pensando em aspectos que cada



personagem representa, como: faixa etária, cheiros, sabores, texturas e atividades cotidianas. A sinestesia dos conceitos permitiu criar narrativas próprias para cada um, auxiliando em um design que considera aspectos mais holísticos.

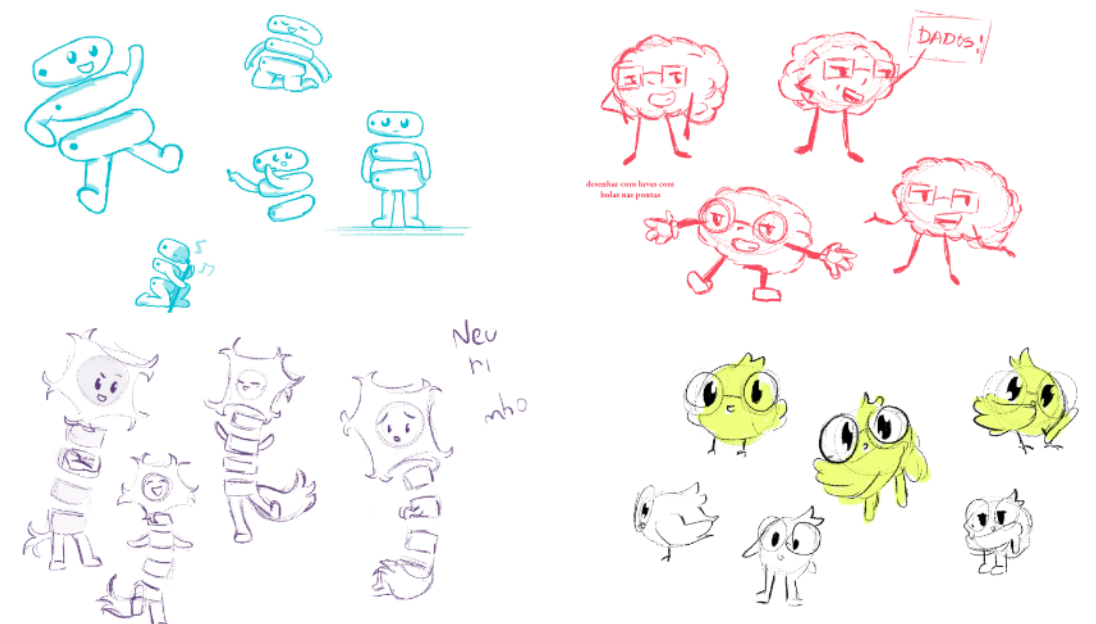
Figura 8: Painéis semânticos



Fonte: dos autores.

Ao compreender melhor as personalidades e narrativas criadas, mais ideias foram rascunhadas:

Figura 9: Rascunhos detalhados dos personagens



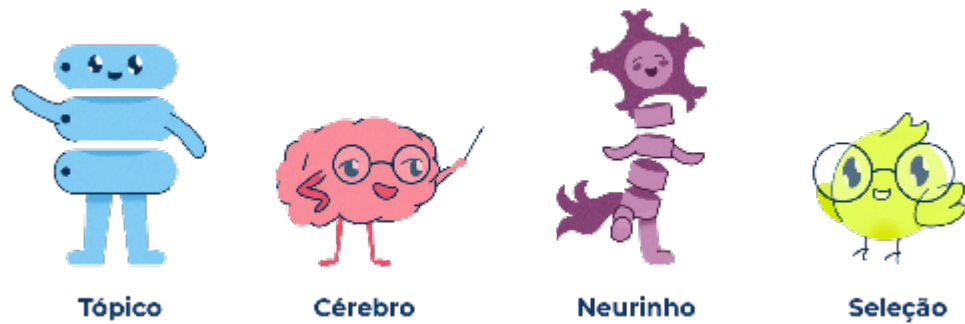
Fonte: dos autores.

O retorno aos rascunhos permitiu aprofundar melhor nos estilos de desenho e na expressão das personalidades.

#### 4.5 Refinamento

Os personagens foram vetorizados, com aplicação de sombras e texturas. Essa etapa foi essencial para estabelecer padrões específicos como espessura de traçado das linhas, cores e texturas específicas, além da relação entre o tamanho dos personagens.

Figura 10: Personagens finalizados



Fonte: dos autores.

Nessa etapa, eles também tiveram suas personalidades definidas, descritas brevemente a seguir:

Figura 11: Personagem Tópico.

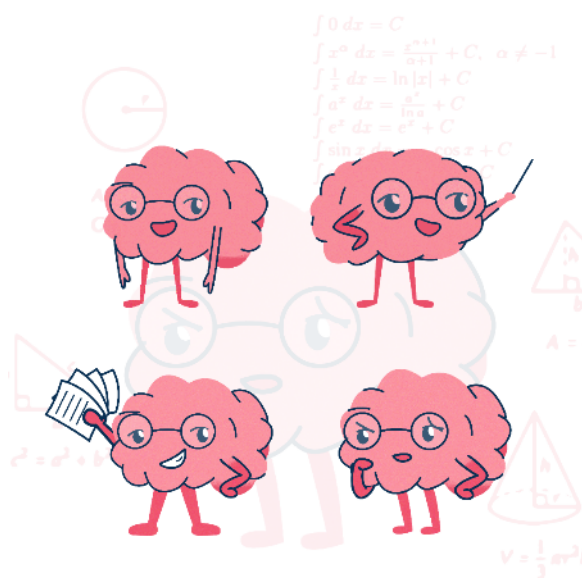


## Tópico

Tópico foi o primeiro personagem a ser finalizado e o único com versão animada para o site. A separação do seu corpo em gomos foi a solução encontrada para representar a segmentação de informações que o ato de escrever em tópicos proporciona. Ele ficou responsável por representar a página “a.cer.tar”, a qual explica o que fazer e o que não fazer na anotação, com dicas práticas de como realizar uma tomada de notas eficiente.

Fonte: dos autores.

Figura 12: Personagem Cérebro.

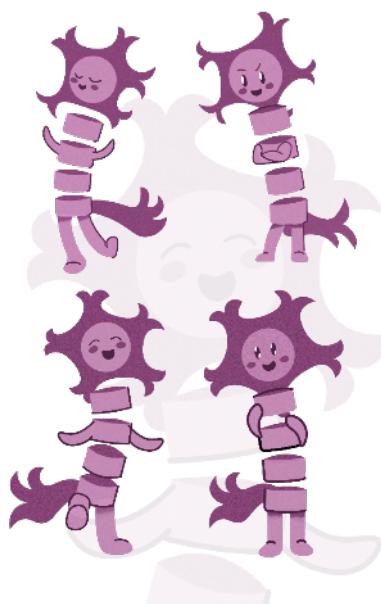


## Cérebro

Cérebro foi o personagem escolhido para a página “o.ri.en.tar”, a qual oferece orientação aos professores para estimular os alunos a tomarem notas de maneira eficiente. A analogia aos docentes terem domínio de conteúdo com a presença de muita massa cinzenta levou o personagem a representar esse órgão. Sua personalidade aproxima-se do público adulto, falando mais formalmente, mas ainda de forma divertida.

Fonte: dos autores.

Figura 13: Personagem Neurinho.

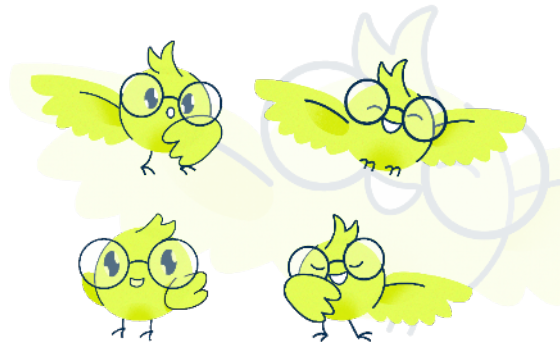


## Neurinho

Neurinho foi escolhido para representar a página “en.ten.der”, que aborda a compreensão teórica sobre processos relacionados à prática da anotação, dentre eles, alguns processos cognitivos envolvidos. Por isso o design da célula nervosa foi a principal inspiração, para se relacionar com a profundidade ao tema. O objetivo foi criar um personagem que apresente o tema para o usuário de forma acolhedora.

Fonte: dos autores.

Figura 14: Personagem Seleção.



## Seleção

A Seleção representa uma ave em razão da inspiração do conceito na obra de Piolat (2006), que propõe a metáfora de que se anotar deve ser semelhante à postura das águias, animais com visão ampla e que fazem seleção dos alvos, em oposição às tartarugas, que tentam apanhar tudo o que encontram. A Seleção foi criada para representar a página “va.lo.ri.zar”, que aborda sobre os pontos positivos e negativos da tomada de notas, e sua personalidade envolve se comunicar de forma fofa e divertida.

Fonte: dos autores.

### 4.6 Aplicação

A última fase correspondeu à criação de páginas para o site com inserção dos personagens. Foi possível observar a necessidade de criar mais poses para os personagens, assim como uma animação, para reajustar o equilíbrio da quantidade entre conteúdo escrito e visual no site.

Figura 15: Aplicação dos personagens no website do projeto.



Fonte: dos autores.

Os personagens foram inseridos em suas respectivas páginas oferecendo estrutura de equilíbrio entre texto e imagem no website.

## 4 Considerações Finais

Ao revisar metodologias voltadas para projetos de personagem, é possível perceber a presença de referenciais práticos, que enfatizam não somente um estudo a respeito da história e do projeto a ser realizado, como também um estímulo à prática do desenho e do rascunho.

A revisão das metodologias propostas por Takahashi e Andreo (2011), Souza e Castro (2014) e Silver (2017) nos levou a chegar a uma proposta própria, adequada ao projeto – e que pode ser replicada por outras pessoas em projetos semelhantes. A proposta estrutura uma simplificação e agrupamento das metodologias revisadas, com etapas simples e abrangentes, que são úteis para a realização de projetos que envolvem uma quantidade limitada de designers. Metodologias de projetos com orçamentos e prazos limitados podem ter um aspecto simplificado para adequar-se a um desenvolvimento objetivo.

A teoria da pirâmide de McCloud (1995) na etapa de Conceitos auxiliou no estabelecimento de diretrizes semânticas para decisões sintáticas a respeito das formas simples e universais dos personagens.

Acreditamos que a criação dos personagens serviu como um elemento incremental tanto para a identidade de marca do projeto como para a apropriação das categorias do website elaborado e que favorecem a comunicação da informação sobre tomada de notas de uma maneira mais lúdica, didática e eficiente. Pesquisas futuras poderiam investigar se esse efeito é também percebido pelas categorias de usuários do projeto: praticantes, reguladores da prática e investigadores.

A partir do que foi investigado, defendemos que a utilização de personagens pode ser um recurso informacional relevante para um engajamento efetivo das pessoas, bem como um estímulo ao entendimento e interesse pelo assunto abordado. Outro caminho investigativo interessante às reflexões resumidas neste artigo é o entendimento da natureza de artefatos informacionais em que personagens podem ser benéficos para o processo comunicativo.

## 5 Referências

- Bishop, R.; Boo, S.; Cruz, M. R.; Gadea, L. (2020). *Fundamentals of character design: how to create engaging characters for*. Worcester: 3D TOTAL.
- Cadena, R., Ribeiro, W. M.D., França, M. Y.P.O.L., & Coutinho, S.G. (2021). *Cópias escolares, anotações de graduandos e resumos criativos do #Studygram: reflexões sobre a organização da escrita à mão*. InfoDesign - Revista Brasileira De Design Da Informação, 18(2).
- McCloud, S. (1995). *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: Makron Books.

- Piolat, A. (2006). *La prise de notes*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Seegmiller, D. (2008). *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media.
- Silver, S. (2017). *The Silver way: Techniques, tips, and tutorials for effective character design*. California: Design Studio Press.
- Souza, G. U. P. L.; Castro, L. F. T. (2014). *Metodologia de projeto gráfico aplicada ao design de personagens para animação* [Trabalho de Conclusão de Curso]. Departamento de Design. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba.
- Takahashi, P.; Andreo, M. (2011). Desenvolvimento de concept art para personagens. *SBC– Proceedings of SBGames*, 10, 1–10.