

PROJETO de extensão fea/fumec

## Protótypos: Agência experimental de design gráfico 2019

### Coordenador:

Profa. CLAUDIA TEREZINHA  
TEIXEIRA DE ALMEIDA

### Alunos

Cristiane de Oliveira Lima  
(curso de Design, FEA)  
Diego Arnoud Inácio Silva  
(curso de Design, FEA)  
Felipe Mayer Gomes  
(curso de Design, FEA)  
Gabriel Augusto Vilano De Souza  
(curso de Design, FEA)  
Gabriel Leonardo Estevan  
(curso de Design, FEA)  
Matheus de Almeida Paiva  
(curso de Design, FEA)  
Natália Dias Calábria  
(curso de Design, FEA)  
Pedro Virgílio Palhares Ferreira Gonçalves  
(curso de Design, FEA)  
Rosanna Del Prete  
(curso de Design, FEA)  
Sarah Ramos Rodrigues  
(curso de Design, FEA)  
Sofia Borges Faria Leite  
(curso de Design, FEA)

### Apresentação

O Projeto de Extensão Agência Experimental de Design Gráfico, mais conhecida como Protótypos, teve sua origem no ano de 2007 com um grupo de três alunos e um professor coordenador. Idealizada pelo coordenador do curso de Design Gráfico, Guilherme Guazzi, tem como objetivo principal, proporcionar a seus participantes uma experiência acadêmica e profissional, através do desenvolvimento de projetos na área do Design Gráfico.

Durante esses doze anos, desenvolvemos projetos que abrangem várias áreas de concentração do curso de Design na área de Design Gráfico. Desde então, seguindo uma metodologia de projeto apropriada a seu perfil acadêmico, a agência Protótypos tem atendido clientes externos e internos, tem trabalhado em parceria com projetos de extensão e pesquisa e vem atendendo a ONGs. Com isso, temos ajudado os alunos a se sentirem mais seguros para ingressar no mercado de trabalho.

Coordenada desde o ano de 2007, pela professora Claudia Terezinha Teixeira de Almeida, a agência já teve participação de 132 alunos, contando com a equipe atual. A equipe pode acomodar 12 participantes no máximo, sendo 2 bolsistas e os demais voluntários.

Por ser um projeto que se mantém com perfil acadêmico, e sem a intenção de concorrer com o mercado de trabalho, a Protótypos desenvolve seus projetos gratuitamente, sem ter nenhum laço financeiro com nenhum cliente atendido. O único tipo de retorno que o projeto pode ter é através de doações de material de uso, no entanto esse tipo de permuta não se consolidou até os dias de hoje. Outra forma de retorno é através das parcerias que podem ser feitas. Neste ano temos uma parceria com a empresa MIMO que trabalha com materiais para artesanato em papel e que doou materiais para o desenvolvimento da primeira e segunda oficina de Tátil Design que está sendo executada com os alunos participantes da Protótypos. Outro diferencial é o tempo estendido de desenvolvimento de qualquer projeto captado, que é no mínimo

de 30 dias não exercendo assim uma concorrência com o mercado.

Por ser um espaço escola, ou seja, destinado ao aprimoramento do conhecimento acadêmico adquirido e aplicado em projetos reais e também por participar do programa de extensão, a participação do aluno é reconhecida como estágio supervisionado.

Esse perfil é o que nos permite trabalhar de forma livre e espontânea com a diversidade de clientes que temos atendido.

## Atividades Realizadas durante 2018

No ano de 2019 desenvolvemos os seguintes projetos:

- 1- Criação da identidade, aplicações básicas e brand book para o curso de Jogos Digitais da Universidade FUMEC.
- 2- Criação da identidade visual, aplicações básicas e brand book para o curso de Computação Gráfica da Universidade FUMEC.
- 3- Criação da identidade visual, aplicações básicas e brand book para o canal Assistiu Reparou no Youtube do professor Welerson Rezende da FUMEC.
- 4- Criação da identidade visual, aplicações básicas e brand book para a arquiteta Misa Mei.
- 5- Criação da identidade visual, aplicações básicas e brand book para a empresa Canadense de desenvolvimento de jogos digitais Iso Force.
- 6- Redesign da identidade visual do jogo Dogma desenvolvido pela empresa Canadense de desenvolvimento de jogos digitais Iso Force.
- 7- Criação de caractere design para os personagens do jogo Dogma desenvolvido pela empresa Canadense de desenvolvimento de jogos digitais Iso Force.
- 8- Criação da identidade visual, aplicações básicas e brand book e estudo de superfície da banca Yapó Tacacá e Letras situada em Belém do Pará, solicitada pelo professor Gilberto da Universidade FUMEC.
- 9- Estudo inicial do projeto editorial do terceiro livro da ilustradora e escritora Janaina Caldeira.
- 10- Criação do projeto editorial do livro Design e Cultura para a Escola de Design da UEMG.
- 11- Montagem da primeira exposição do projeto interno Design

e Som: Ladies do Jazz 12- Criação da identidade visual Breu, do projeto interno Design Literário. 13- Desenvolvimento da segunda oficina de Tátil Design para o projeto Breu, tendo como resultado final 12 boxlights para exposição no primeiro semestre de 2020.

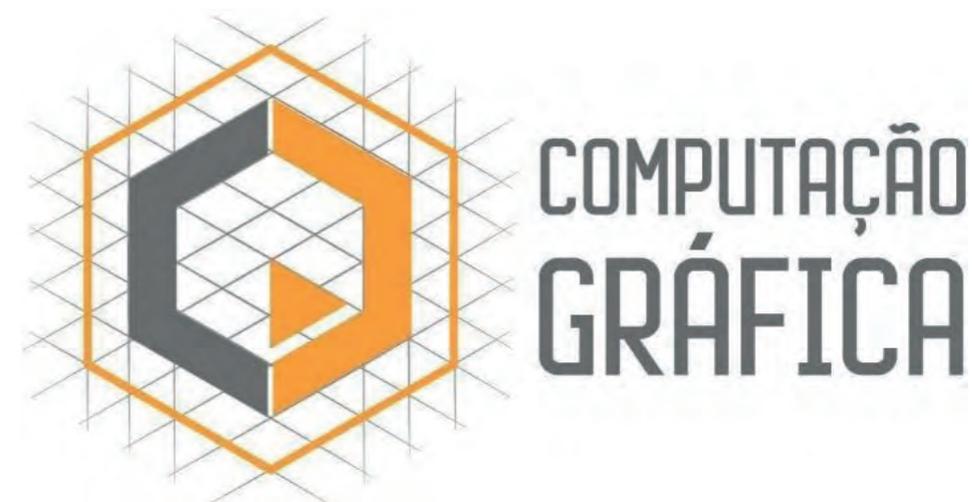
## Considerações

A AGÊNCIA EXPERIMENTAL DE DESIGN tem como objetivo proporcionar aos alunos do curso de DESIGN FEA/FUMEC um espaço para o exercício da prática profissional do design, através do acompanhamento e execução de projetos reais nos diversos seguimentos do campo profissional, auxiliando em sua formação. Os alunos aprimoram sua capacidade de trabalhar em equipe, de controlar o tempo de execução das tarefas, de gerenciar os projetos e de lidar com as críticas feitas aos projetos criados. Através dos projetos internos, os alunos tem a oportunidade de aprimorar a criação autoral e desenvolvimento de linguagem e estilo próprio. Com isso desenvolvem uma maior segurança em seu processo de trabalho e autoestima sentindo-se assim mais preparados para ingressar no mercado de trabalho.

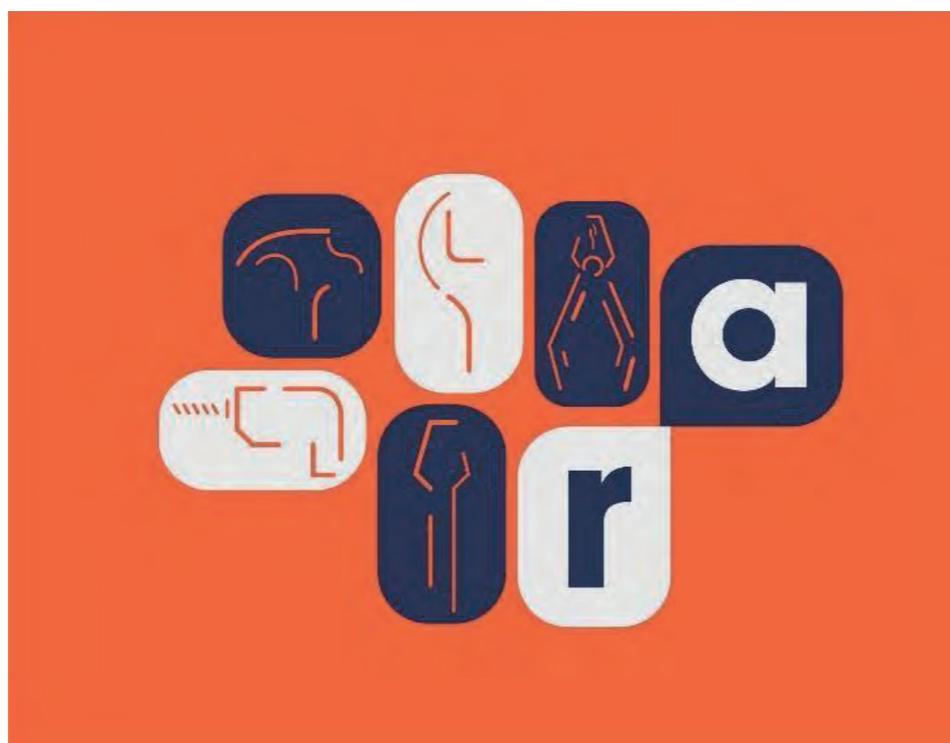
ANEXO

Projeto Computação Gráfica

Projeto Jogos Digitais



## Projeto Assistiu Reparou



## Identidade Visual da arquiteta Misa Mei



Identidade Visual para a empresa  
Canadense Iso Force



Redesign da Identidade Visual do Jogo  
Dogma



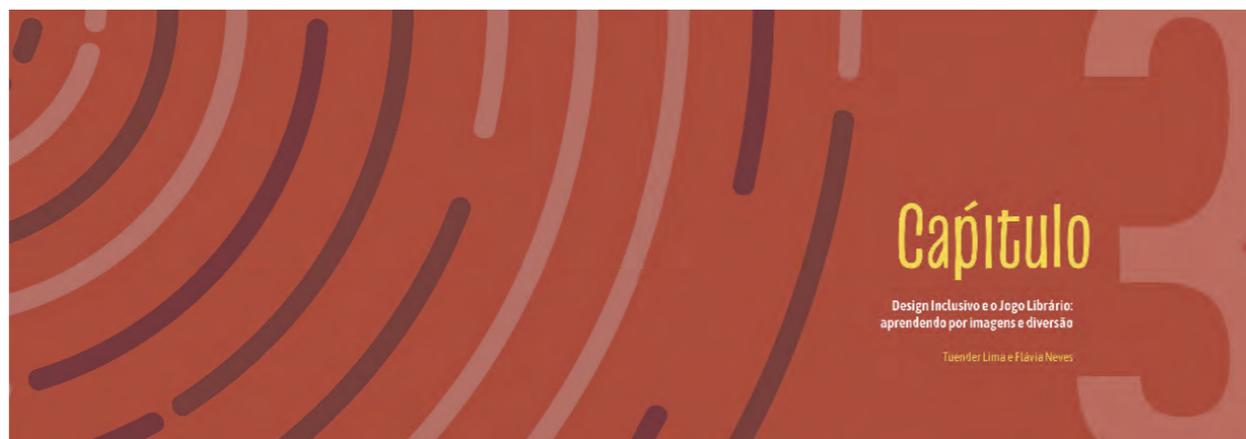
## Criação do Caractere Design para o jogo Dogma



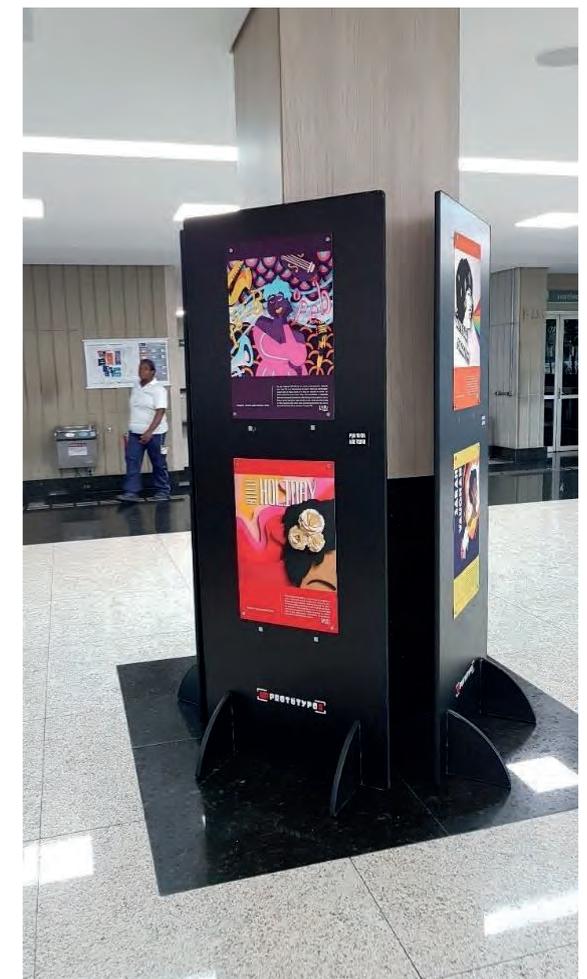
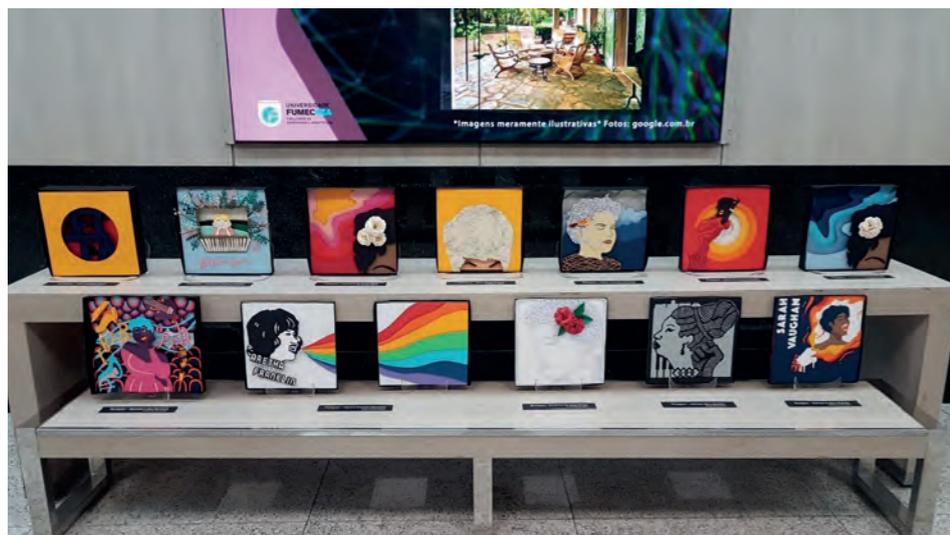
## Projeto Yapó



## Projeto Design e Cultura UEMG



## Projeto Design e Cultura UEMG



# Projeto Breu

