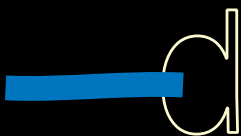
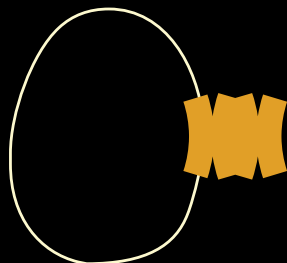
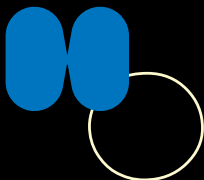


a



Guia Do MeDiAdOr



Guia Do
MeDiAdOr

Este material deve ser lido com atenção pela pessoa responsável pela mediação do BORA! antes de cada fase do jogo.

BORA! *Jogo do Design Colaborativo*, é um jogo de cartas desenvolvido pelo AIC Lab, laboratório de experimentações metodológicas e fortalecimento da sociedade civil da AIC – Agência de Iniciativas Cidadãs. Ele busca facilitar processos colaborativos de criação visual, principalmente identidades visuais.

Pensado especialmente para a criação visual de organizações da sociedade civil, grupos, projetos e coletivos, o BORA! é composto por 4 fases (**MINI MUNDO**, **PAINEL SEMÂNTICO**, **REPERTORIAÇÃO** e **COMPOSIÇÃO GRÁFICA**), nas quais os jogadores (membros dessas iniciativas populares), têm a oportunidade de conversar sobre sua identidade e as referências visuais que transmitem seus valores e causas.



Este guia foi feito para auxiliar o mediador que irá conduzir o desenvolvimento do jogo.

O mediador é a pessoa responsável por conduzir, guiar, tirar dúvidas e fazer com que os objetivos das fases do jogo sejam alcançados. A condução do processo e os registros feitos pelo mediador são muito importantes também para que a pessoa responsável pela criação visual em questão tenha informações qualificadas sobre o grupo.

Lembre-se! Este jogo pode ser usado para criações colaborativas de identidades visuais, projetos gráficos editoriais, campanhas ou outros projetos que envolvam criações visuais.

O ***Guia do Mediador*** foi pensado de forma que nós, da equipe da AIC, pudéssemos estabelecer um diálogo com a pessoa responsável pela mediação, de forma que possamos compartilhar experiências e aprendizados a partir dos nossos fazeres.

QUEM PODE SER UM MEDIADOR?

Como já foi dito, o mediador tem papel fundamental para que o jogo funcione corretamente. Por isso, é importante que a pessoa que irá assumir esse papel:

- Tenha noções básicas sobre criações visuais;
- Seja alguém com perfil de diálogo, que consiga articular bem o grupo, puxar conversa;
- Tenha disponibilidade para dar suporte ao processo da criação visual depois do jogo.

Não é obrigatório, mas, se possível, é bastante útil ter 2 pessoas no processo de aplicação da ferramenta: 1 mediador e 1 pessoa responsável por registrar as respostas dadas pelos jogadores. Eventualmente, os papéis podem ser invertidos e um pode sempre auxiliar o outro ao longo do processo.

Quando o jogo é aplicado por apenas 1 mediador, é ainda mais importante que ele se atente ao registro detalhado das informações. O mediador pode ou não ser a pessoa que posteriormente fará a criação visual para o grupo.



Antes de ler este guia, leia o **Manual de Jogo**, documento que compõe este kit. Nele você encontra as informações básicas sobre cada fase.



Este jogo é uma ferramenta criada para facilitar processos de criações visuais colaborativos e faz parte de um fluxo metodológico desenvolvido pela equipe da AIC em parceria com o IPÊ - Grupo de Pesquisa em Instituições, Públicos e Experiências Coletivas do Departamento de Comunicação Social da UFMG. Essa metodologia é constantemente aprimorada a partir das experiências nos atendimentos aos grupos e coletivos que compõe a nossa rede, que são também colaboradores de sua construção.

Neste processo, são valorizados os diálogos que geram compreensões compartilhadas pelos integrantes dos grupos atendidos acerca das causas pelas quais atuam e como gostariam de se posicionar perante seus públicos.

Com a participação e a colaboração dos integrantes do grupo jogador, é possível chegar não apenas em uma criação visual coerente com seus valores, referências e objetivos, mas em uma potente reflexão sobre sua identidade coletiva.

AFINAL, DO QUE SE TRATA O DESIGN COLABORATIVO?

Na AIC, utilizamos essa prática como uma forma de promover a participação ativa dos grupos nas suas criações visuais. Esse modo de fazer, além de proporcionar um momento de reflexão, cria um espaço para que todos os integrantes do coletivo possam expressar os seus interesses e entendimentos sobre como ele deve ser representado. Por isso, entendemos que os processos colaborativos são também muito mobilizadores para o grupo, que se reúne para participar de uma construção conceitual e visual sobre si próprio.

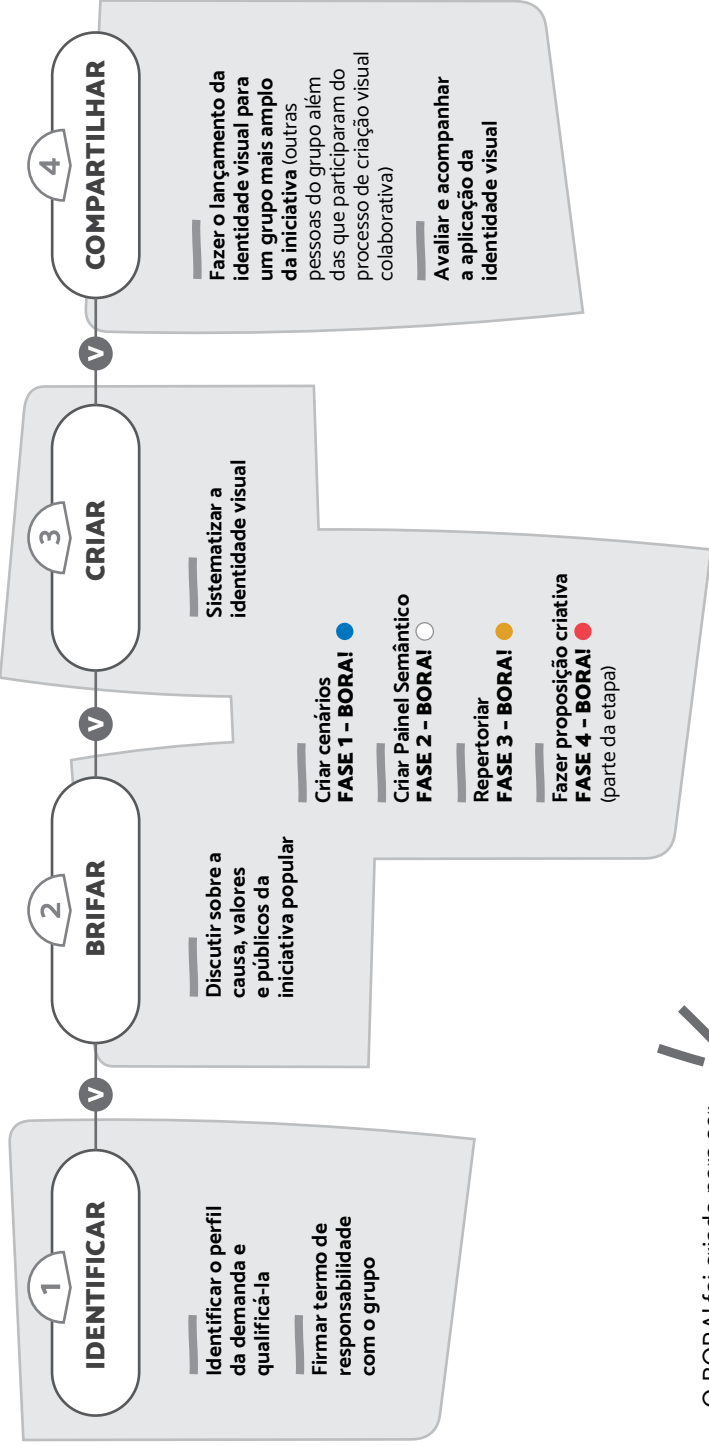
Para sistematizar essa prática utilizada na AIC, desenvolvemos uma metodologia própria. Ela é composta por 4 etapas: **1. IDENTIFICAR; 2. BRIFAR; 3. CRIAR; 4. COMPARTILHAR.**

(TABELA APRESENTADA NA PRÓXIMA PÁGINA)



Trouxemos a metodologia para criação de identidades visuais colaborativas da AIC apenas para contextualizar a criação do BORA!. No entanto, ele foi pensado de forma que possa ser utilizado em outras dinâmicas e processos criativos. Inclusive, cada uma das fases funciona de forma separada!

Nas próximas páginas, contaremos um pouco sobre as primeiras etapas da metodologia que não fazem parte do jogo. Se você quiser pular direto para as dicas de mediação das 4 fases do BORA!, vá para a página 13.



O BORA! foi criado para ser uma ferramenta de facilitação das etapas destacadas.

UM POUCO SOBRE A METODOLOGIA PARA CRIAÇÃO DE IDENTIDADES VISUAIS COLABORATIVAS DA AIC.

1. IDENTIFICAR

Quando um grupo busca a AIC para desenvolver alguma criação visual, a primeira etapa é a identificação da demanda. Neste momento, buscamos conhecer, através de breves conversas com seus representantes, a história do grupo e o que os levou àquela demanda. É durante essas conversas que eles nos contam, por exemplo, se já tem ou não alguma identidade visual, o que gostam ou não na atual, onde essa identidade seria usada, quem são as pessoas responsáveis pela comunicação do grupo etc.

Na fase de identificação, caso o grupo manifeste o desejo de participar da criação visual que que está demandando, seja ela uma campanha, identidade visual ou outros projetos gráficos, apresentamos a ele a possibilidade de seguirmos a metodologia usada nos nossos processos de Design Colaborativo.

Para criar de forma colaborativa, porém, é essencial que o grupo tenha disponibilidade para participar dos encontros e que indique pessoas responsáveis por desenvolver o trabalho em parceria com a equipe da AIC durante todo o processo. A esse grupo de pessoas, geralmente nos referimos como “grupo de trabalho”.

Combinados feitos, é hora de firmar um Termo de Compromisso, que além de descrever as etapas do processo e a responsabilidade das duas partes, indica exatamente o que será entregue ao final do atendimento.

2. BRIFAR

Termo de Compromisso assinado, agora começa de fato o processo.

No primeiro encontro, nos reunimos para falar de forma mais profunda sobre o trabalho desenvolvido pelo grupo ou coletivo. Para isso, partimos de 7 perguntas disparadoras, que nos permite refletir sobre a causa mobilizadora do grupo e conhecer seus principais públicos. São elas:

- 1. Quais problemas levaram à criação do grupo/coletivo?**
Contra quais tipos de desafios o grupo luta? O que de negativo identificam no contexto de atuação que os motivou a existir?
- 2. Por que estes problemas são de interesse público?**
Por quais motivos todas as pessoas devem se importar com esse problema? De que forma eles afetam a vida das pessoas que nem estão diretamente envolvidas? Por que ele ultrapassa a esfera individual, ou de um grupo muito específico, e impacta a coletividade? Muitas vezes parece óbvio, mas é importante verbalizar essas respostas para pensar na melhor forma de se comunicar com os públicos.
- 3. Quais soluções o grupo/coletivo propõe para o problema?**
O que o grupo faz ou planeja fazer para tentar resolver ou diminuir os problemas citados na questão 1.
- 4. Quais são os valores do grupo/coletivo?**
Quais princípios orientam o grupo e que são muito preciosos para ele nesses processos? Quais valores podemos perceber no desenvolvimento do trabalho do grupo?
- 5. Qual papel o grupo/coletivo quer ocupar nessa causa?**
Como o grupo gostaria de ser visto? Esta pergunta é como dizer: quem queremos ser na fila do pão?



6. Qual é a causa do coletivo?

Aqui é o momento de sintetizar a causa do grupo, o motivo da existência, quem é esse grupo. A resposta é uma frase ou parágrafo que contenha o resumo do que foi discutido nas perguntas acima. O mais importante é que a síntese da ideia que expressa a razão de existir do grupo seja clara e compartilhada entre todos.

7. Quais são os principais públicos do grupo/ coletivo? Aquelas pessoas e instituições que terão contato com a nova identidade?

Aqui é importante pensar tanto nas pessoas e organizações com quem o grupo já tem contato quanto naquelas com quem gostaria de ter.




FICA
A DICA


Escreva as perguntas em papéis afixados na parede ou em alguma outra superfície de forma que todos possam enxergá-las. À medida que os participantes respondem, registre nesse local também as respostas.

Dicas dadas, BoRa jogar?

Este jogo é composto por 4 fases complementares, que funcionam também de forma independente, sendo possível jogar apenas a **FASE 1** ou apenas a **FASE 2**, por exemplo, a depender do objetivo que se quer alcançar.



Para processos de criação de identidades visuais, sugere-se que os jogadores passem por todas as fases.



PRIMEIRO, ALGUMAS DICAS GERAIS PARA O MEDIADOR:

- Use, sempre que necessário, o **Mapa de Identidade Visual** que compõe este kit para conversar com os jogadores sobre o que é uma identidade visual, quais são seus componentes e suas possíveis aplicações;
- Antes de cada fase, explique aos jogadores o que será feito, qual o objetivo do encontro e qual o tempo previsto para sua duração. Também resgate o que foi desenvolvido até o momento e quais serão as próximas fases. Dessa forma, os jogadores se localizam no processo;
- Recomendamos que cada fase seja jogada em um encontro, de acordo com a duração estimada indicada no **Manual**. Caso não seja possível, sugerimos a realização de dois grandes encontros: um encontro para jogar as **FASES 1 e 2** e outro encontro para as **FASES 3 e 4**;
- Tenha sempre em mãos papel e caneta para anotar as informações que julgar necessárias ao longo dos encontros;
- Muitas pessoas se sentem inseguras para falar sobre os grupos e coletivos dos quais fazem parte quando estão acompanhadas de outros companheiros. Por isso, sempre explicita que não existem respostas certas ou erradas e que a contribuição de todos é importante. O mais importante é que o grupo use o espaço do jogo para dialogar;
- Faça com que o espaço do jogo seja confortável e aconchegante para que todos se sintam à vontade. Se possível, providencie água e algum aperitivo;
- Os jogadores podem se sentar ao redor de uma mesa ou no chão, desde que todos possam se ver e ter acesso às cartas;
- Caso identifique que algum jogador tem dificuldade para ler, nas fases em que o texto das cartas deve ser lido em voz alta por cada jogador, ofereça ajuda, sente-se ao lado dele e leia a carta quando chegar sua vez;
- Os mesmos jogadores devem estar presentes em todos os encontros. O mesmo vale para o mediador, que deve sempre fazer um resgate do que já foi feito antes de iniciar uma nova fase.



FASE 1
MINI MUNDO

A FASE 1 do jogo é uma ferramenta da etapa **Criar Cenários** da metodologia para criação de identidades visuais colaborativas da AIC.

OBJETIVO DA FASE

Construir coletivamente uma personificação do grupo/iniciativa a partir de perguntas disparadoras. Espera-se que com esse exercício seja possível entender as principais características do grupo/iniciativa, bem como os cenários por onde ele circula.

PREPARAÇÃO

Para a realização desta fase, o mediador precisará de uma caneta e uma plataforma de registros para anotar as palavras-chaves das respostas de cada pergunta. Essa anotação é primordial para a **FASE 2** do jogo e para a posterior criação visual. O mediador pode criar a sua própria forma de registrar, mas, para facilitar, disponibilizamos a plataforma usada aqui na AIC no QR Code abaixo:

Aponte a câmera do seu celular para este código e clique no link para acessar o arquivo



ORIENTAÇÕES DO MEDIADOR PARA OS JOGADORES

- Explique aos jogadores a dinâmica da fase, conforme o **Manual**;
- Lembre aos jogadores que eles estão construindo juntos a trajetória de uma PESSOA como se ela fosse o grupo, e que esse é um exercício de criatividade e imaginação, onde não existe certo e errado! Relembre isso também durante as rodadas caso note que os jogadores não estejam fazendo o exercício de personificação;
- Reforce aos jogadores que eles devem responder a todos os pontos perguntados nas cartas.

Grupo:	Projeto/demanda:		Data:
11	10	9	Expressões mais repetidas
7	6	5	Expressões mais curiosas
3	2	1 - síntese	

PONTOS DE ATENÇÃO PARA O MEDIADOR

- Se possível, indique que a pessoa a tirar a primeira carta seja a mais desenvolvida do grupo. Uma boa forma de descobrir isso é pedindo que os próprios jogadores indiquem quem começa. Isso é importante porque a primeira pessoa a responder pode ser aquela que “dá o tom” da construção do personagem;
- Fique atento para que os jogadores sejam objetivos e se atenham às perguntas feitas em cada carta;
- Durante as respostas, tenha atenção especial aos adjetivos e referências visuais citados pelos jogadores. Caso eles estejam sendo muito comedidos em suas respostas, peça que descrevam com mais detalhes o que está sendo perguntado. Destacar o texto que complementa as perguntas de cada carta pode ajudar muito nesse momento;
- A cada carta tirada, confira se o jogador respondeu tudo o que se pede;
- As perguntas das cartas funcionam como um roteiro básico para conhecer melhor o grupo, mas cabe ao mediador, durante as rodadas, fazer outras perguntas e provocações que julgue necessárias para a construção do **MINI MUNDO** do grupo;

- **Uma possibilidade é buscar aprofundar um pouco mais nas referências visuais e conceituais a partir das respostas dos próprios jogadores.**

Por exemplo: se o jogador disser que os ambientes que a pessoa frequenta são “coloridos”, o mediador pode buscar entender melhor o que ele quer dizer: “são cores vivas ou mais apagadas?”, “quais são as cores que mais aparecem? Elas estão onde? Na natureza, nas casas, nos produtos que o grupo produz...?”;

- Ao final da fase, o mediador, a partir das informações registradas durante as rodadas, deve construir uma síntese do **MINI MUNDO** da pessoa criada a partir da carta 1 e ler em voz alta para o grupo;
- Mais que criar ou descrever a personalidade do personagem criado, o objetivo da fase é que o grupo possa descrever seu universo. Para isso, é importante que sejam explicitadas pelos jogadores características visuais, sensações e outras referências sensoriais. Um indicativo de sucesso é se você, mediador, conseguir fechar o olho e imaginar como seria o **MINI MUNDO** do grupo após finalizar a **FASE 1**.



FICA
A DICA

Se durante o encontro você tiver esquecido de registrar alguma informação na plataforma, o faça imediatamente depois do encontro, para não se esquecer.

t I c O

â N

FASE 2
PAINEL SEMÂNTICO

L



A FASE 2 do jogo é uma ferramenta da etapa Criar Painel Semântico da metodologia para criação de identidades visuais colaborativas da AIC.

OBJETIVO DA FASE

Construir um painel semântico pelos jogadores. O painel é um mural que pode ser composto por objetos, fotos, frases, imagens, cores, texturas, ambientes, ou seja, qualquer elemento que se relacione com o grupo ou coletivo. A ideia é que, a partir dessas referências trazidas, seja feita uma reflexão sobre as escolhas dos participantes, que vão influenciar de forma estética e simbólica no projeto que está sendo elaborado.

PREPARAÇÃO

Peça, com antecedência necessária, a cada um dos jogadores que, tendo em mente o que já foi conversado até então, traga para este encontro uma imagem, foto, texto, objeto, desenho, palavra que para ele represente o seu grupo.

Sugira que, para isso, os jogadores sigam as instruções abaixo:

1. Anote o que lhe vem à cabeça quando você pensa no seu grupo;
2. Depois de anotar, selecione o que acha mais importante;
3. Procure, crie ou registre referências que representem as informações que você considera mais importantes e leve para o próximo encontro.

Durante o encontro, tenha em mãos um papel e uma caneta onde você possa registrar as discussões. Essas anotações serão importantes também para a realização da síntese, ao final da fase;

Escreva em um papel grande, de fácil visualização para todos, a frase síntese da FASE 1 – MINI MUNDO e afixe no local onde o encontro acontecerá. Ela pode ajudar os jogadores a relembrar os principais aspectos do personagem criado no último encontro, servindo de inspiração para a construção do painel semântico.

No dia do encontro, separe as 3 cartas enumeradas das demais. Elas serão apresentadas em diferentes momentos aos jogadores.

ORIENTAÇÕES DO MEDIADOR PARA OS JOGADORES

Explique aos jogadores a dinâmica da fase, conforme o *Manual*.

PONTOS DE ATENÇÃO PARA O MEDIADOR

- Para que os jogadores não se esqueçam de trazer as referências para a construção do painel semântico, dê as instruções no fim do encontro da **FASE 1** e envie um lembrete na véspera, com as mesmas orientações para a escolha dos materiais;
- Pode ser que algumas pessoas queiram trazer imagens e fotos que encontraram na internet ou que tem no seu celular, mas não tenham como imprimir. Por isso, se for possível, durante as instruções, avise que quem quiser pode te enviar até o dia anterior as imagens e que você irá imprimir e levar para o encontro;
- Depois que todos os jogadores tiverem respondido às perguntas das 3 cartas, cabe ao mediador fazer uma síntese do que foi discutido. Nesse momento, destaque os principais pontos apontados pelos jogadores em cada uma das perguntas. Aproveite para perguntar aos jogadores o que você não tiver entendido sobre alguma de suas explicações ou por que os jogadores acham que determinados elementos representam ou não o grupo. O mediador tem a liberdade de aprofundar e sugerir outras perguntas disparadoras, já que em alguns momentos ele pode identificar que os jogadores responderam muito superficialmente às 3 perguntas do baralho.



FICA
A DICA

Durante a **FASE 2**, os jogadores explicarão a relação das referências trazidas por eles com o grupo, de forma ampla. Busque registrar e trazer para o momento da síntese o que os elementos que compõe o painel simbolizam para o grupo, além das histórias por trás delas.

A ideia é que o mediador saia do encontro com uma boa compreensão de como o grupo relaciona seus valores e sua identidade com as imagens e objetos trazidos por eles.



**FASE 3
REPERTORIAÇÃO**

A FASE 3 do jogo é uma ferramenta da etapa **Repertoriar** da metodologia para criação de identidades visuais colaborativas da AIC.

OBJETIVO DA FASE

Propiciar um momento de troca e reflexão sobre os princípios básicos da percepção visual: *cor, forma, composição e preenchimento*. A ideia é que os jogadores possam ampliar suas referências e repertórios para participarem da criação visual e conceitual do projeto em questão.

PREPARAÇÃO

O baralho **REPERTORIAÇÃO A** são 12 cartas com diferentes representações de maçãs;



ATENÇÃO! Não resalte junto aos jogadores a informação de que todas as cartas se referem a maçãs. Deixe que eles percebam por si só.



O baralho **REPERTORIAÇÃO B** são 10 cartas para apresentação de 5 princípios visuais: *cor, forma, letra, composição e preenchimento*. Durante sua apresentação, cabe ao mediador apresentar aos jogadores os princípios visuais ali contidos. Se o mediador não estiver muito familiarizado com esses princípios, deve se preparar para o encontro fazendo uma breve pesquisa sobre a importância de *cor, forma, letra (ou tipografia), composição e preenchimento para a percepção que temos das imagens*;

No dia do encontro, utilize o baralho B com as cartas na sequência (1 a 10).

ORIENTAÇÕES DO MEDIADOR PARA OS JOGADORES

- Explique aos jogadores a dinâmica da fase, conforme o **Manual**;
- Ressalte a importância de os jogadores ficarem à vontade para dizerem o que sentem, de forma descontraída, e lembre que não existe certo ou errado em relação às suas impressões sobre a imagem.

PONTOS DE ATENÇÃO PARA O MEDIADOR

A dinâmica da **FASE 3B** guarda algumas especificidades, que apresentamos a seguir:

DINÂMICA DA FASE 3B

- Neste momento, a fala do mediador serve como uma provocação para que os jogadores, ao seguirem para as próximas etapas do jogo, observem que tudo o que vemos é composto por um conjunto de elementos que, separados ou de forma combinada, causam diferentes sensações. Essas sensações, por sua vez, dependem muito das referências de cada pessoa ou grupo, ou seja, pessoas diferentes terão impressões distintas da mesma imagem, pois olham para ela a partir das suas experiências e repertórios.
- Ao conhecerem os elementos que compõem os princípios visuais básicos, a ideia é que os jogadores possam se comunicar melhor com o mediador e com a pessoa responsável pela criação sobre como acham que, por exemplo, formas mais arredondadas representam melhor seu grupo do que retas. É importante que, durante esta fase, o mediador não atribua significados às variáveis dos princípios, como se existisse uma regra do que cada elemento transmite.

Por isso, evite frases como:

- › Cores quentes remetem a amor, aconchego e cores frias seriedade e organização;
- › Formas retas sempre comunicam rigidez.
- Cabe aos jogadores indicar, na **FASE 4**, como esses elementos expressam seu coletivo.

O mediador pode apresentar os princípios visuais da forma que preferir. Apresentamos aqui a nossa sugestão:

- Introduza explicando que tudo o que enxergamos é composto por um conjunto de elementos e fatores que contribuem para nossa forma de ver e interpretar o mundo. Por didática, os elementos foram separados para que possamos treinar nosso olhar para perceber as variações que cada um pode ter, mas normalmente vários deles aparecem juntos e podem causar diferentes sensações. Essas sensações variam de pessoa para pessoa, a depender das referências que ela traz: pessoas diferentes terão impressões distintas da mesma imagem, pois olham para ela a partir das suas experiências e repertórios.

Abaixo, apresentamos a intenção de cada carta (não sua explicação). Ela pode ser usada quando o mediador for falar de cada carta ao grupo:

COR

Carta 1 - Disco Cromático

Introdução simples sobre cor, disco cromático e conceito de cores quentes e cores frias.

Carta 2 - Combinações de cores

Apresentação de possibilidades de uso das cores combinadas e isoladas, e de como em cada caso as nossas percepções mudam.

FORMA

Carta 3 - Formas básicas

Introdução simples sobre as formas geométricas, orgânicas e inorgânicas.

Este é um momento de apresentar aos jogadores que as formas básicas podem ser percebidas por outros sentidos



além do tato e visão. Um exemplo interessante é dizer que as palavras e suas sonoridades também podem ter formas, como é o caso de “*Bouba*” e “*Kiki*”. Em geral, ouvindo e/ou visualizando tais palavras podemos associá-las às formas curvilíneas e formas pontiagudas, respectivamente. Tente provocar os jogadores perguntando a eles qual palavra parece representar a forma curvilínea e a forma pontiaguda presentes na carta.



Carta 4 - Formas do dia a dia

Apresentação de exemplos de onde as formas básicas podem ser vistas no nosso dia a dia.

LETRA

Carta 5 - Anatomia básica

Introdução simples de desenho das letras com foco na diferença das formas de terminações de cada uma.

Carta 6 - Variedade tipográfica

Apresentação de desenhos diferentes de letras e suas possíveis sensações.

COMPOSIÇÃO

Carta 7 - Formas no espaço e leituras de imagem

Introdução sobre as formas apresentadas no espaço e de como a composição dos elementos na imagem nos permite interpretar a cena de forma simples.

Carta 8 - Formas no espaço e leituras de imagem

Apresentação das formas no espaço e de como a composição dos elementos na imagem nos permite interpretar a cena de forma mais complexa.

PREENCHIMENTO

Carta 9 - Formas de preenchimentos simples

Introdução às possibilidades de preenchimento com cores chapadas e em degradê.

Carta 10 - Outras formas de preenchimentos

Apresentação de preenchimentos mais complexos e variados: papel amassado, bordado, aquarela e madeira.

- Depois da apresentação da **FASE 3B**, feita pelo mediador, os jogadores continuam a virar as cartas do baralho A, na mesma dinâmica, até que passem por todas. É importante que, ao finalizar a apresentação das cartas de **REPERTORIAÇÃO B**, o mediador instigue que os jogadores apontem suas percepções sobre as *cores, preenchimentos, formas, letras e composições* na continuidade das cartas de **REPERTORIAÇÃO A**. Por exemplo, quando um jogador estiver falando da sensação que uma das cartas lhe causou, é possível perguntar: *“mas você teve essa sensação por causa da cor da maçã?”* ou *“você acha que o lugar onde a maçã está na carta influenciou nessa sua impressão?”*;
- Explicar a necessidade de entender os princípios básicos para poder falar de maneira mais apropriada e sair de referenciais e associações óbvias e/ou superficiais;
- Conectar, sempre que possível, a **FASE 3A** com a **FASE 3B**, trazendo o que foi dito numa para ampliar a discussão da outra;
- Tentar conectar as impressões trazidas pelo grupo nessa fase com as informações trazidas por ele também na **FASE 1**;
- Ao final da fase, depois que todas as cartas estiverem sido viradas e descritas, pergunte a cada um dos jogadores qual maçã chamou mais sua atenção e por que.

Neste momento, o mediador pode fazer outras perguntas que julgue pertinentes. Algumas possibilidades que permitem o grupo explorar essas diferentes percepções são:

- › Qual a maçã mais saborosa e por que?
- › Qual a menos apetitosa e por que?
- › Alguma das maçãs causou uma sensação ruim? Qual e por que?



A

O

R

N

FASE 4
COMPOSIÇÃO GRÁFICA

A FASE 4 do jogo é uma ferramenta inicial da etapa **Proposição Criativa** da metodologia para criação de identidades visuais colaborativas da AIC.

OBJETIVO DA FASE

Apontar possíveis caminhos de criações coletivas, oferecendo um apanhado de ideias bastante qualificadas ao responsável pela criação final. É a fase voltada para que os jogadores deem ideias de composições gráficas sobre o seu grupo, projeto ou ação que está sendo desenvolvida e discutida ao longo de todo o processo do jogo.

PREPARAÇÃO

Antes do encontro, o mediador deve separar folhas de papel em branco (recomenda-se no tamanho de 9cm x 13cm) e canetas ou lápis. Esse material será usado quando os jogadores tirarem uma carta coringa;

Para que os jogadores construam uma composição gráfica que represente o seu grupo, é importante que estejam visíveis, durante o encontro, aquilo que foi construído durante as fases anteriores: **a frase síntese (e algumas palavras-chave anotadas na plataforma) da FASE 1 e fotos ou projeção do painel semântico;**

No começo da **FASE 4**, cabe ao mediador apresentar o **Mapa de Identidade Visual**, documento criado a partir da marca da AIC para apoiar os jogadores na identificação dos elementos que compõe uma identidade visual e como ela pode ser aplicada. Muitas vezes, os conceitos que usamos na comunicação e no design são muito abstratos para quem não tem contato com o assunto, mas é importante que todos os jogadores saibam qual é a linha de chegada do processo, ou seja, para a construção do quê estão jogando.

Para apresentar o **Mapa**, caso o mediador não tenha familiaridade com os elementos indicados, pode ser útil fazer uma breve pesquisa antes do dia do encontro.

ORIENTAÇÕES DO MEDIADOR PARA OS JOGADORES

- Antes de começar, lembre com os jogadores tudo o que foi conversado sobre o grupo desde o começo do processo. Retome a frase síntese da FASE 1 e as principais anotações feitas sobre o personagem criado. lembre também, com apoio da foto do painel semântico construído, quais foram os principais pontos de discussão sobre a identidade do grupo durante a **FASE 2**;
- Apresente o **Mapa de Identidade Visual** para os jogadores;
- Explique aos jogadores a dinâmica da fase, conforme o **Manual**;
- Relembre que, durante as rodadas, os jogadores devem ter em mente o que foi conversado sobre a identidade do grupo para pensarem nas referências e inspirações para a criação visual em questão;
- A construção das composições pelos jogadores pode ter como ponto de partida a história coletiva criada na **FASE 1**, ou seja, composições que tenham a ver com os ambientes criados no **MINI MUNDO** do grupo;
- Ressalte que essas composições servirão como referência para os responsáveis pela criação final, ou seja, são inspirações para quem vai colocar a mão na massa, seja um profissional responsável, ou membros do grupo, de forma mais colaborativa;

Ao final, durante a apresentação das composições criadas por cada jogador, o mediador deve provocar uma discussão sobre as semelhanças e diferenças entre as escolhas de cada um. Algumas perguntas possíveis são:

- › Quais as sensações que cada um quis passar com sua composição?
- › Quais foram as dificuldades em criar a composição?
- › Durante as jogadas, houve mudanças de planos? Quais?
- › Quais os pontos comuns levantados pelos grupos? (ideias ou representações gráficas)
- › Quais os pontos divergentes entre as composições de cada jogador?
- › Tem alguma carta que vocês gostariam de ter pego, mas não conseguiram?
- › Se pudessem, vocês trocariam alguma carta?
- › Além disso, sentiram falta de algum elemento?

PONTOS DE ATENÇÃO PARA O MEDIADOR

- O mediador precisa ficar atento à quantidade de cartas que cada jogador tem em mãos e orientá-los sobre as regras da fase;
- **Não existe certo ou errado.** O importante é que os jogadores possam unir a construção do personagem e o painel semântico das **FASES 1 e 2**, e, a partir dos princípios visuais básicos, indicar caminhos para a criação em questão;
- **Tão importante quanto registrar a composição dos jogadores é perceber a argumentação de cada um sobre as escolhas das cartas.** Nesse momento, eles atribuem características, valores e significados para os elementos, a partir daquilo que é coletivo. Na prática, é na **FASE 4** que entendemos como o grupo quer ser visualmente representado.

Por exemplo, imagine que um determinado grupo deseja criar uma identidade visual para uma campanha e diga que quer “*cores vivas e alegres*”. Esses adjetivos sozinhos não direcionam para cores específicas. Na **FASE 4**, além de a equipe responsável pela criação entender quais elementos estão associados àquilo que o grupo quer ser, os jogadores compartilham entre si os diferentes entendimentos que tem sobre “*cores vivas e alegres*”, e negociam juntos sobre o que mais faz sentido para o grupo;

- É tarefa do mediador não deixar com que a dinâmica caia na monotonia, por isso, recomenda-se que ele provoque e indague os jogadores a fim de intensificar a adrenalina do jogo;
- É importante registrar as cartas escolhidas por cada jogador do grupo, para análise e discussão posterior. Se possível, tire fotos.



FICA
A DICA

Depois que todas as etapas forem finalizadas, o mediador pode fazer um compilado dos principais pontos conversados durante os encontros para validar com o grupo de jogadores. Essa validação pode ser feita, por exemplo, através de um documento compartilhado ou por áudio em um grupo, onde todos possam acessar.

Aqui, o jogo finaliza, mas a gente quer te contar sobre possíveis próximos passos a partir das experiências na AIC.

Seguindo a nossa metodologia para criação de identidades visuais colaborativas, a **FASE 4** do jogo é uma primeira parte da etapa Proposição Criativa. Isso porque, sempre que possível, partimos para uma segunda etapa mais “mão na massa”, a partir das informações colhidas durante todo o processo. A partir das cartas de *FERRAMENTA DE DESENHO* e *APLICAÇÃO*, propomos algumas atividades que incluem os integrantes do grupo na criação.

Nem sempre a **PROPOSIÇÃO CRIATIVA** é feita para chegar a uma logo. É possível criar coletivamente os componentes integrantes de uma identidade visual (elementos de apoio, padronagens, possíveis estilos de fotografias, tipografia, etc.), ou mesmo considerar que as criações propostas pelos jogadores (juntamente com suas intenções e ideias explicitadas) sirvam de inspirações para o designer/criador desenvolver a identidade visual ou o projeto gráfico em questão. De toda forma, **a proposição criativa deve ter uma proposta clara para que tenha relação com o resultado que você espera obter.** Por exemplo, as proposições criativas podem ser feitas solicitando aos integrantes do grupo que criem imagens que o represente ou que foram bastante exploradas nas **FASES 1 e 2** do jogo.

Esse momento pode ser bastante mobilizador para o grupo, que se reúne para criar junto algo que estará registrado na sua identidade visual.

Deixamos aqui possibilidades de criação de componentes da identidade visual com a participação dos integrantes do grupo:

— **Desenho com fita colorida**

Possibilita traços mais sintéticos que podem contar com sobreposições e transparência. Use fitas e papéis de diferentes cores e espessuras.

— **Pintura de dedo**

De preferência com tinta acrílica ou guache, é uma boa opção para trabalhar com crianças a partir de uma orientação específica, como desenhos com pontos, linhas ou preenchimento de formas.

— **Desenho com barbante ou fitas**

A colagem com fitas de cetim ou barbantes segue a mesma lógica do desenho com fita colorida, já que possibilitam principalmente traços mais sintéticos. O barbante pode ser usado como uma linha de costura para grupos que não tem tanta familiaridade com o bordado.

— **Stencil**

Um molde vazado e um pouco de tinta podem ter resultados surpreendentes! Neste caso, uma opção é o designer criar o molde a partir dos primeiros estudos sobre a marca e o grupo participar da pintura.

— **Carimbo com objetos**

Vegetais que já passaram do ponto para consumo podem ser ótimos carimbos, sabia? Teste as tintas que tem o melhor efeito para cada objeto e conheça uma boa possibilidade de criação de logomarcas e elementos ilustrativos.

— **Frottage**

É um jeito de impressão no qual a matriz são as texturas e relevos de alguma superfície. O efeito de colorir com giz de cera em um papel por cima de uma folha de árvore pode ser bem interessante para alguns grupos!

— **Pontilhismo**

Com um carimbo ou borracha de lápis e um pote de tinta guache é possível criar desenhos com vários pequenos pontos, um ao lado do outro. A criação pode ser livre ou já partir de uma orientação específica, como preenchimento de uma padronagem.

FICA
A DICA

É importante que todos os envolvidos nas atividades de proposições criativas saibam que se trata de uma criação que pode ou não ser usada na criação visual em questão. Há participantes que esperam que seus traços sejam utilizados na identidade visual e, caso não seja um material elegido pelo designer, pode vir a se frustrar. Também há participantes que não gostaram de ver suas criações compondo a identidade visual. Por isso, deixar tudo claro e coletar expectativas é um bom caminho;

A proposição criativa pode acontecer em fases mais ou menos avançadas do processo de criação visual. O designer responsável pode, por exemplo, criar estampas que serão pintadas pelo grupo, ou tentar chegar a uma logo abstrata a partir de massinhas de modelar;

Muitas vezes a resposta imediata das pessoas, quando convidadas a participar desta etapa da criação colaborativa, é dizer que não sabem desenhar. É importante que as pessoas envolvidas no processo busquem proposições

próximas do universo do grupo, o que diminui a vergonha de participar.

Alguns exemplos:

- Uma oficina de desenho livre com crianças, para uma creche comunitária;
- Um encontro para bordar em cima de padronagens, para um ateliê;
- Uma oficina de fotografia de composições com raízes e folhas, para um grupo de preservação ambiental.

Depois de criar e aprovar a marca junto às pessoas que participaram do processo de criação, não se esqueça de elaborar o *manual de aplicação da identidade visual* e enviar para o grupo, bem como todos os arquivos em formato aberto.

E então chegou a hora de **COMPARTILHAR** a marca com um grupo mais amplo, que podem ser os principais públicos do grupo ou outros membros que não estiveram diretamente envolvidos.

Escolher as pessoas que estarão neste momento é bastante estratégico, já que pode ser uma boa oportunidade de estreitar laços com parceiros e possíveis colaboradores. Além de ser um momento de celebração do trabalho desenvolvido a tantas mãos, lançar a marca é uma forma de um grupo se apresentar, ou se reapresentar.

Separamos, a seguir, algumas ideias para o dia do lançamento, que podem estar acompanhadas de música e comida gostosa:



Serigrafia

Imprimir com serigrafia um elemento da identidade visual criada em camisas, bolsas ou bandeiras pode ser bastante rápido e fica com um custo baixo se cada convidado trazer a sua blusa! É hora de todo mundo, literalmente, vestir a camisa do grupo.



Muralismo

Um muro pode ser uma tela gigante! Convide um profissional experiente, como um grafiteiro, para mediar a criação de um muro colaborativo com os elementos extensivos da marca.



Criações online

Não rolou de fazer um evento? Que tal enviar gifs e figurinhas com a marca nova para os amigos e parceiros por mensagem? Hoje existem muitos aplicativos gratuitos para o celular que nos ajudam nessa função. É possível também fazer eventos online ou lançamentos nas redes sociais.

TRABALHO ENTREGUE?

Se possível, acompanhe as ações do grupo nas redes sociais ou mande mensagem de tempos em tempos para saber se estão conseguindo usar o material criado, especialmente quando se tratar de identidades visuais.

Uma porta de diálogo aberta para trocas sobre as aplicações e desafios pode ser essencial para que uma criação super interessante saia do papel, ou melhor, da pasta compartilhada com todos os arquivos, e ganhe o mundo.

A gente espera que este jogo e as dicas que compartilhamos aqui te ajudem a mediar processos de criação colaborativos. Lembre-se que as cartas de todas as fases podem ser usadas em diferentes situações a partir de diferentes demandas e contextos. Como repetimos algumas vezes neste **Guia**: aqui não tem certo e errado, é um momento de pensar e fazer junto.

Bora contar para a gente como foi a sua experiência com o jogo?

Você pode falar com a gente:

Por e-mail: [aiclab@projetos.aic.org.br](mailto:aiclabb@projetos.aic.org.br)

E pelo Instagram: @aic_lab

Nos marque lá quando postar seu grupo jogando!

Saiba mais sobre a AIC em www.aic.org.br



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

'KIKI OU BOUBA?': o fenômeno por trás da pergunta a que todos respondemos da mesma forma. BBC News Brasil, 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-39685606>. Acesso em: 09 mai. 2023.

HENRIQUES, Márcio Simeone. Comunicação e mobilização social na prática da polícia comunitária. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2010.

MAFRA, Rennan. Entre o espetáculo, a festa e a argumentação: Mídia, comunicação estratégica e mobilização social. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2006.

FICHA TÉCNICA

Este jogo é resultado do acúmulo de reflexões e metodologias desenvolvidas pela AIC em seus diversos projetos. Agradecemos, portanto, a todos (as) que integram ou já integraram nossa equipe e que de alguma forma deixaram sua marca neste produto.

Idealização e referências metodológicas

Mila Barone
Brenda Laura
Bruna Lubambo
Emanuela São Pedro
Eveline Xavier
Jéssica Kawaguiski
Marco Chagas
Nathália Vargens
Priscila Justina
Raissa Faria

Criação e experimentações

Bárbara Gonçalves
Brenda Laura
Daniel Dorledo
Emanuela São Pedro
Joana Rosário
Mila Barone
Nathália Vargens
Raique Nicácio

Testes e imersões criativas

Laiene Souza
Marina Medef
Samanta Coan
Beatriz Lopes

Grupo e coletivos:

Projeto Ullý
Projeto Itamar
Expo Abya Yala
Manicoré
Românticos São Loucos

Identidade visual e projeto gráfico

Brenda Laura

Conteúdo gráfico das cartas

Brenda Laura
Mila Barone
Raique Nicácio

Diagramação Guia do Mediador

Brenda Laura
Renata Gomes

Conteúdo textual

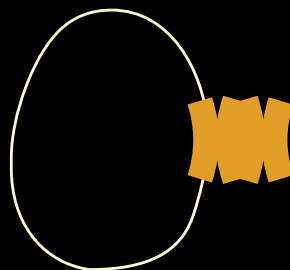
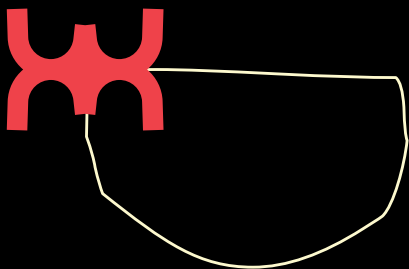
Bárbara Gonçalves
Brenda Laura
Joana Rosário
Nathália Vargens

Artistas convidados

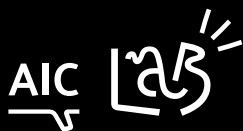
Bruna Lumbambo
Daniel Dorledo
marco sem s
Jéssica Kawaguiski
Lucas de Pedro
Mila Barone
Priscila Justina
Raique Nic

Revisão

Emanuela São Pedro
Nathália Vargens



REALIZAÇÃO



PATROCÍNIO



 **MaterDei**
Rede de Saúde

INCENTIVO

LMIC
LEI MUNICIPAL DE
INCENTIVO À CULTURA

CULTURA



**PREFEITURA
BELO HORIZONTE**

TRABALHANDO POR UMA cidade  feliz

PROJETO Nº: 2442/2021-1