A INFLUÊNCIA DO DESIGN NA PRODUÇÃO GRÁFICA COMO MEIO DE DIVULGAÇÃO DOS CONTEÚDOS DE EXTENSÃO E PESQUISA DO PROJETO: RPG UEPB PATOS - INTERFACES NARRATIVAS.

Maria Regina Lucena da Silva [1]
Uemerson Lustosa de Lima [2]

INTRODUÇÃO

O design gráfico desempenha papel fundamental nos processos contemporâneos de comunicação, possibilitando organizar e traduzir informações complexas em mensagens visuais compreensíveis e adequadas a diferentes públicos. Sua função ultrapassa a dimensão estética, envolvendo composição, tipografia, cor, hierarquia, organização espacial e construção de significados (BARROS, 2024).

No contexto universitário, essa dimensão comunicacional é relevante, uma vez que as ações de pesquisa e extensão precisam ultrapassar os limites do espaço acadêmico para estabelecer diálogo com a sociedade. Nesse processo, plataformas digitais podem ampliar a visibilidade das atividades e fortalecer a comunicação entre universidade e sociedade (ALVES; SOUSA, 2026).

É nesse contexto que se insere o projeto *RPG UEPB Patos – Interfaces Narrativas*, desenvolvido na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). O projeto articula RPG de mesa, cultura e interação social, envolvendo estudantes na criação de sistemas autorais, narrativas e materiais gráficos e explorando possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades por meio dos jogos narrativos (SILVA et al., 2025). Assim, os recursos gráficos contribuem para apresentar as atividades, divulgar resultados e construir uma identidade visual para o projeto.

[1] Graduada do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, regina.lucena@servidor.uepb.edu.br;
[2] Graduando do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, uemerson.lustosa@aluno.uepb.edu.br

Diante disso, este trabalho tem como objetivo analisar o uso do design gráfico na produção de materiais destinados à divulgação das ações de extensão e pesquisa do projeto *RPG UEPB Patos – Interfaces Narrativas*, considerando identidade visual, composição, tipografia, hierarquia da informação e adaptação dos conteúdos para diferentes suportes (MENDES, 2025; GARCEZ, 2025).

METODOLOGIA

O trabalho caracteriza-se como pesquisa de natureza aplicada, com abordagem predominantemente qualitativa e caráter descritivo, desenvolvida a partir da experiência de produção e utilização de materiais gráficos vinculados às ações do projeto. O design é compreendido como processo de planejamento e resolução de problemas comunicacionais, orientado pelos objetivos da mensagem e pelas características do público (FUENTES, 2009).

A produção gráfica foi organizada em etapas de planejamento, seleção e organização das informações, definição dos elementos visuais, desenvolvimento da composição, edição, revisão e adaptação para diferentes formatos. A padronização de cores, tipografias, elementos gráficos e disposição das informações contribuiu para a construção de uma identidade visual consistente (AMBROSE; HARRIS, 2009; PARENTE et al., 2021).

Foram utilizadas as ferramentas *Canva, Adobe Photoshop* e *Adobe Illustrator*. O Canva foi empregado na composição e adaptação de peças para diferentes formatos, especialmente redes sociais e materiais institucionais; o Photoshop, no tratamento e edição de imagens e ajustes de composição; e o Illustrator, na criação e edição de elementos vetoriais, logotipos, ilustrações e recursos gráficos escaláveis.

A análise concentrou-se na organização visual, unidade gráfica, hierarquia informacional e adequação aos diferentes suportes. Não foram utilizados indicadores quantitativos para estabelecer relação causal entre as características gráficas e resultados específicos de alcance ou engajamento. Dessa forma, buscou-se compreender como as decisões de design estruturaram a comunicação do projeto e apresentaram seus conteúdos de maneira adequada aos meios de divulgação (DIAS; DIAS; SANTA ANNA, 2020; MENDES, 2025).

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico fundamenta-se nas discussões acerca do design gráfico como instrumento de comunicação visual e mediação da informação. Dondis (2007) compreende a linguagem visual como organização de elementos capazes de produzir significado e orientar a percepção, enquanto Lupton e Phillips (2008) destacam composição, tipografia, cor, contraste e hierarquia como fundamentais para mensagens visuais eficientes. Samara (2010) compreende o design como processo de organização visual orientado por objetivos comunicacionais, ultrapassando sua dimensão estética.

No contexto da divulgação científica e extensionista, o design exerce função mediadora entre a produção acadêmica e a sociedade. Recursos visuais e plataformas digitais podem tornar informações mais acessíveis e adequadas a diferentes públicos (DIAS; DIAS; SANTA ANNA, 2021). Estudos recentes também destacam a importância da identidade visual, organização das informações e adaptação das peças aos meios digitais para ampliar as possibilidades de comunicação do conhecimento (MENDES, 2025; GARCEZ, 2025).

Assim, este trabalho compreende o design gráfico como componente estratégico da comunicação das ações de pesquisa e extensão do projeto *RPG UEPB Patos – Interfaces Narrativas*, articulando fundamentos visuais às necessidades de divulgação e aproximação com o público.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A produção dos materiais gráficos possibilitou estabelecer maior unidade entre as diferentes formas de divulgação utilizadas pelo projeto, contribuindo para a construção de uma identidade visual reconhecível. A manutenção de elementos recorrentes permitiu estabelecer relações visuais entre peças produzidas para diferentes finalidades.

Também foi observada a importância da organização hierárquica das informações. Diferentes tamanhos, pesos tipográficos, contrastes e posições dos elementos possibilitaram estabelecer níveis de importância entre títulos, informações

complementares, chamadas e demais conteúdos, contribuindo para conduzir a leitura e reduzir ambiguidades na interpretação da mensagem.

Nas mídias digitais, a produção gráfica mostrou-se relevante para a apresentação de conteúdos de extensão e pesquisa. As redes sociais constituem ambientes de rápida circulação de informações, nos quais a dimensão visual possui papel significativo na atenção do público. Estudos indicam que o uso planejado de identidade visual e recursos gráficos pode favorecer a clareza, atratividade e percepção de profissionalismo na divulgação científica (GARCEZ, 2025).

No projeto *RPG UEPB Patos – Interfaces Narrativas*, essa função mediadora é relevante porque os conteúdos transitam entre pesquisa, extensão, cultura, tecnologia, jogos e narrativa. Embora os resultados não permitam afirmar uma relação causal entre a qualidade gráfica das peças e indicadores específicos de alcance ou engajamento, a experiência demonstra que o design contribuiu para estruturar a comunicação, conferir unidade aos materiais e adequá-los aos diferentes suportes de divulgação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no projeto *RPG UEPB Patos – Interfaces Narrativas* permitiu observar o design gráfico como recurso relevante para a organização e divulgação das ações de extensão e pesquisa. A produção dos materiais evidenciou que decisões relacionadas à identidade visual, composição, tipografia, cor e hierarquia da informação ultrapassam a dimensão estética, contribuindo para estruturar os conteúdos e estabelecer uma linguagem visual coerente.

O design gráfico mostrou-se integrado ao processo de comunicação das atividades, especialmente diante da necessidade de adaptar conteúdos acadêmicos e extensionistas a diferentes formatos e ambientes de circulação. A experiência também reforça a importância de considerar os objetivos comunicacionais e as características do público durante o desenvolvimento das peças.

Contudo, os resultados devem ser compreendidos dentro dos limites metodológicos da pesquisa. Como não foram realizados procedimentos sistemáticos de avaliação junto ao público nem coletados indicadores quantitativos de alcance,

compreensão ou engajamento, não é possível estabelecer relação causal entre as características visuais dos materiais e mudanças no comportamento dos usuários.

Como perspectiva para trabalhos futuros, recomenda-se a realização de avaliações sistemáticas junto ao público, combinando indicadores quantitativos e qualitativos relacionados ao alcance, compreensão, acessibilidade e engajamento dos diferentes formatos de comunicação. A associação entre produção gráfica, análise de métricas e percepção dos usuários poderá fornecer dados para o aperfeiçoamento das estratégias de divulgação do projeto (GARCEZ, 2025; MENDES, 2025).

REFERÊNCIAS

BARROS, Denize Roma Cardoso de. *Fundamentos do design gráfico*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2024.

ALVES, Adriana; SOUSA, Cidoval Morais de. O uso das plataformas digitais na divulgação científica e comunicação pública da ciência em ações extensionistas. *Revista Brasileira de Estudos CTS*, v. 1, n. 2, p. 73-95, 2026.

SILVA, Suéllen Rodrigues Ramos da et al. Jogos narrativos e habilidades preditoras: primeiros passos do projeto "RPG – Interfaces Narrativas entre Sertão e Tecnologia". *Anais XI Congresso Nacional de Educação*. Campina Grande: Realize Editora, 2025.

MENDES, Nicole Kareen Conceição. *O design gráfico na divulgação científica em mídias sociais: um estudo de caso do LabDesign/UFMA*. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2025.

GARCEZ, Rayana Cardoso. *Design gráfico com estratégia para divulgação científica no Instagram: um estudo de caso do Núcleo de Computação Aplicada/UFMA*. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2025.

FUENTES, Rodolfo. *A prática do design gráfico: uma metodologia criativa*. São Paulo: Rosari, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Design básico: cor*. Porto Alegre: Bookman, 2009.

PARENTE, Guilherme de Sandes et al. A contribuição da identidade visual do Instagram do Grupo PET Química UFC para a divulgação científica. *Encontros Universitários da UFC*, Fortaleza, v. 6, n. 9, p. 4578, 2021.

DIAS, Célia da Consolação; DIAS, Rafael Gonçalves; SANTA ANNA, Jorge. Potencialidade das redes sociais e de recursos imagéticos para a divulgação científica em periódicos da área de Ciência da Informação. *BIBLOS*, v. 34, n. 1, p. 109-126, 2020.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SAMARA, Timothy. *Elementos do design: guia de estilo gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2010.