

MIV  
JORGE

Arthur Menezes e Guilherme Costa  
3º CV - B



Apresentado Como Exigência Para Obtenção de  
Título de Técnico em Comunicação Visual da Escola Técnica  
Estadual Carlos de Campos

# Termo de Aprovação

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO JULGADO E APROVADO  
EM \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ PELA SEGUINTE BANCA EXAMINADORA

---

---

---

---

# Sumário

---

## Parte 1

- 06 Ficha Técnica
- 07 Rafes

## Parte 2

- 10 Estudo de Perfil
- 11 Proporções
- 12 Malha Gráfica
- 13 Paleta de Cor
- 14 Cor Chapada
- 15 Cor com Volume
- 16 Expressões
- 17 Movimento
- 18 Papertoy

## Parte 3

- 21 Interação com a Marca
- 22 Adesivos
- 23 Marca páginas
- 24 Cartão de Visita
- 25 Caneca
- 26 Ecobag
- 27 Buttons

# —Introdução—

O mascote possui uma extrema importância pois ele engloba e representa os elementos inseridos em certa marca visual, com o principal objetivo de trazer certo sentimento ao público.

No geral, os mascotes são mais apreciados pelo público infantil, mas ainda assim existe uma parcela do público adulto que desfruta de um mascote com origens profundas e originais, além de respeitarem o objetivo e os sentimentos que o personagem tem o objetivo de trazer.

Para criar um mascote bem sucedido, ele precisa representar a organização ou grupo e seus objetivos. O estudo do mascote com expressões faciais, poses são essenciais para a utilização correta do personagem, evitando distorções de seu uso na mídia que for aparecer.

Neste manual será mostrado a criação e utilização do mascote Jorge.

# PARTE 1



# Ficha Técnica

**Nome:** Jorge

**Conceito:** Jorge é baseado num gavião real, uma imponente ave nativa que representa o Brasil e a força do Museu. Jorge em específico é conhecido como a 'ave centenária' e traz prosperidade toda vez que passa em cima do museu, algo único e especial assim como o patrimônio.

**Características:** Jorge é um gavião real e tem 2 metros de altura. Possui penas vermelhas por ser inspirado no nome que origina o Museu, o "Rio vermelho". É bem calmo, responsável e tranquilo. Tem como atividades sobrevoar o museu de 100 em 100 anos.



# Rafes

---



Primeira Versão



Segunda Versão



Terceira Versão



Quarta Versão

---

## PARTE 2

---



# —Estudo de Perfil—



# Proporções



3 cabeças e meia de altura

# Paleta de Cor

HEX

RGB

CMYK

DC3A34

220, 58, 52

0, 73, 76, 13

FFA733

255, 167, 51

0, 34, 80, 0

F9F9F9

249, 249, 249

0, 0, 0, 2

7C7B7B

124, 123, 123

0, 0, 0, 51

1E1E1E

30, 30, 30

0, 0, 0, 88

Cor utilizada para fazer  
sombras, opacidade 45%

263383

38, 51, 131

70, 61, 0, 48



# —Poses—



Brincalhão



Audacioso



Voando



Estudioso

# Expressões

Feliz



Preocupado



Borocoxô



Zangado

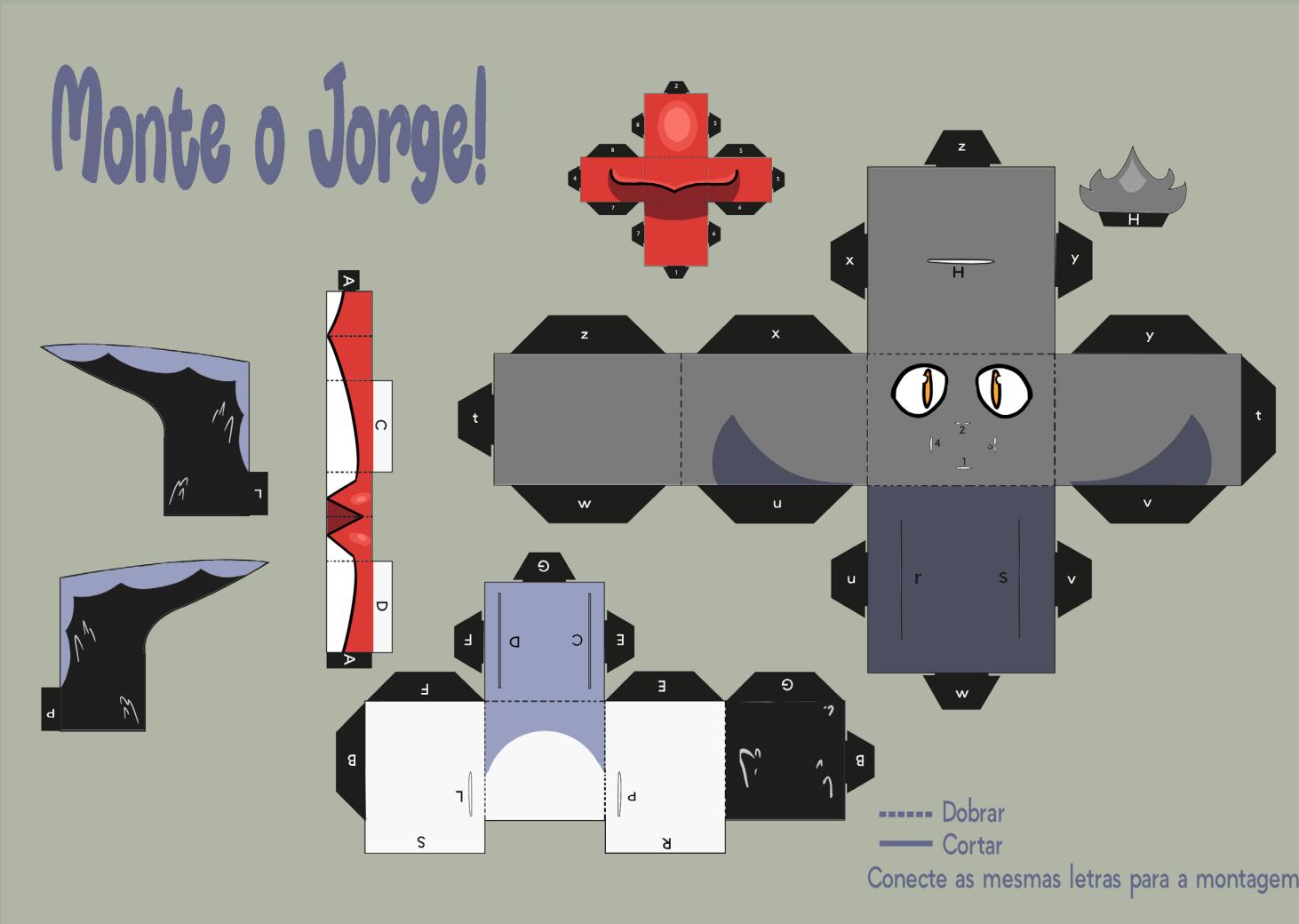


Assustado



Maneiro

# Paper Toy

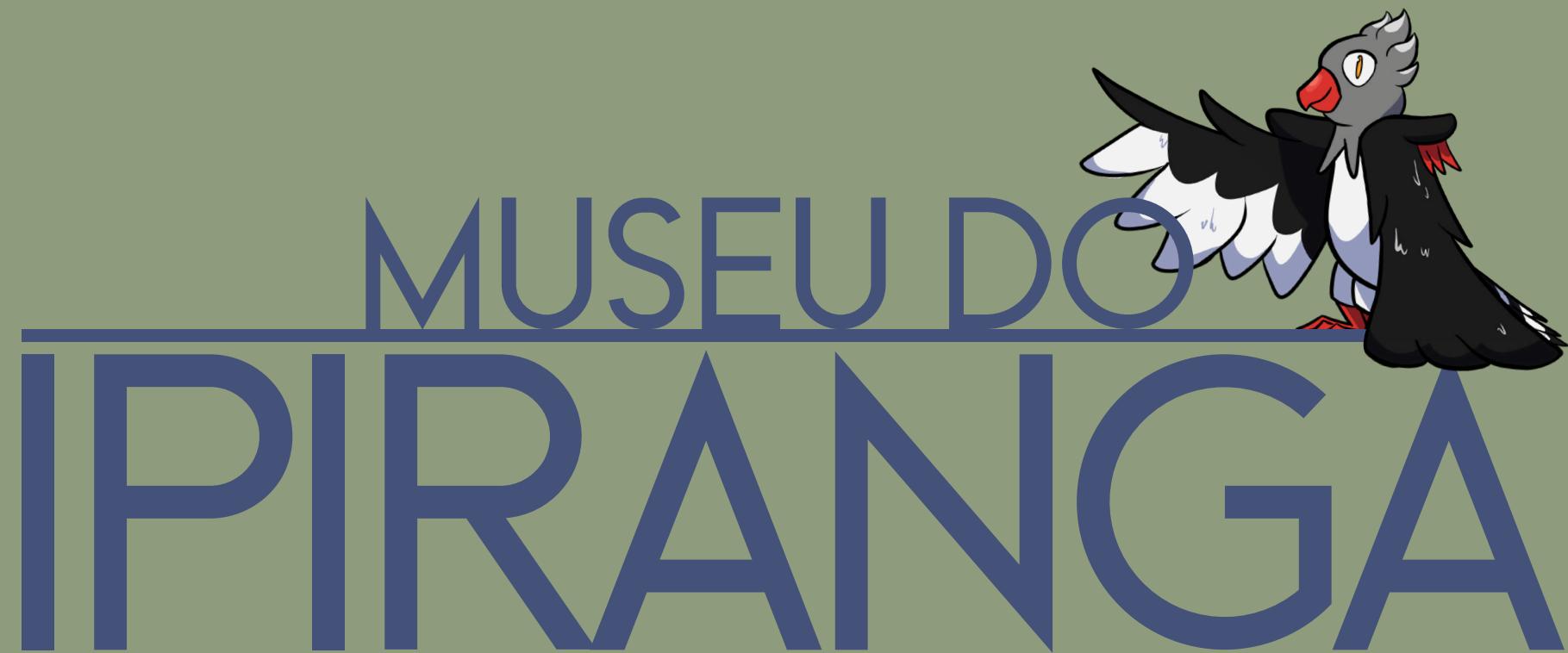


# PARTE 3



# —Interação com a marca—

Quando interagir com a marca usar versão tipográfica da logo.



# Adesivos

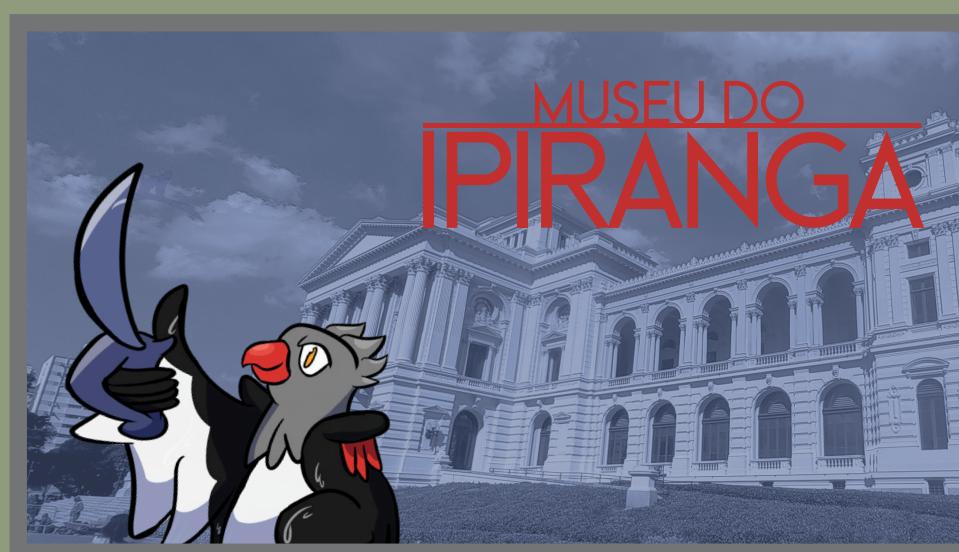


# Marca Página



# —Cartão de Visita—

90 mm



50 mm

Parque da Independência  
Ipiranga, São Paulo - SP

@museudoipiranga

@museupaulista

# —Caneca—

---



Ecobag

---



# Botttons



---

FIM

---



