

**CONSTRUÇÃO E CRIAÇÃO DE MASCOTE PARA ASSOCIAÇÃO
COMERCIAL E EMPRESARIAL DE JAGUAPITÃ**

Raquel Santos do Nascimento, Karim Kusunoki Muraki, Lígia Gomes Pereira
Prete Andreo, Danielle de Marchi Tozatti

Área Temática: Artes, Comunicação e Cultura

E-mail para contato: raquel.santos23@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto/Programa Ilustração e Produção Gráfica
Aplicada aos Meios de Comunicação nº 416/2024*

Resumo

A criação de uma mascote possui a importância de representar uma empresa através dos meios de comunicação, o que possibilita marcar sua presença e divulgar seu trabalho, ideais e propósitos. O seguinte trabalho teve como objetivo o desenvolvimento e a construção de um personagem que se tornaria a mascote da Associação Comercial e Empresarial de Jaguapitã (ACEJ). O projeto foi iniciado com uma profunda pesquisa sobre a história de Jaguapitã com intuito de buscar simbologias que pudessem compor a personagem, dessa forma, buscou-se estudar o brasão da cidade, idealizado por Reinaldo Gonçalves e composto por ramos de café e algodão -agricultura predominante na época- e uma jaguatirica vermelha, trazida da lenda urbana que contava que a mesma rondava o município décadas atrás, nesse sentido, iniciaram-se diversos rascunhos manuais e digitais com alternativas em diferentes linguagens, até que a mais adequada fosse escolhida para representar a ACEJ. Ao final, após ilustração, pintura e montagem de um *model sheet*, uma jaguatirica vermelha com pintas pretas em formato de grão de café e algodão branco dentro das orelhas simulando pelos foi entregue em três posições (frente, costas e lado), com seis expressões, duas opções de camiseta com logo da associação e três opções de assinatura de e-mail. Dado o exposto, foi um processo amplo que requereu pesquisa, conhecimento de proporções e paleta de cores, além de tempo para desenvolvimento, todavia, gerou um resultado grandiosamente satisfatório tanto para as contribuintes do projeto quanto para os funcionários da ACEJ, que receberam a mascote com regozijo.

Palavras-chave: mascote; criação; comunicação; pesquisa; produção.