

# Portfólio

---

JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL

---

joao.marcas2103@gmail.com  
(11) 96190-8408

[Mais informações](#)

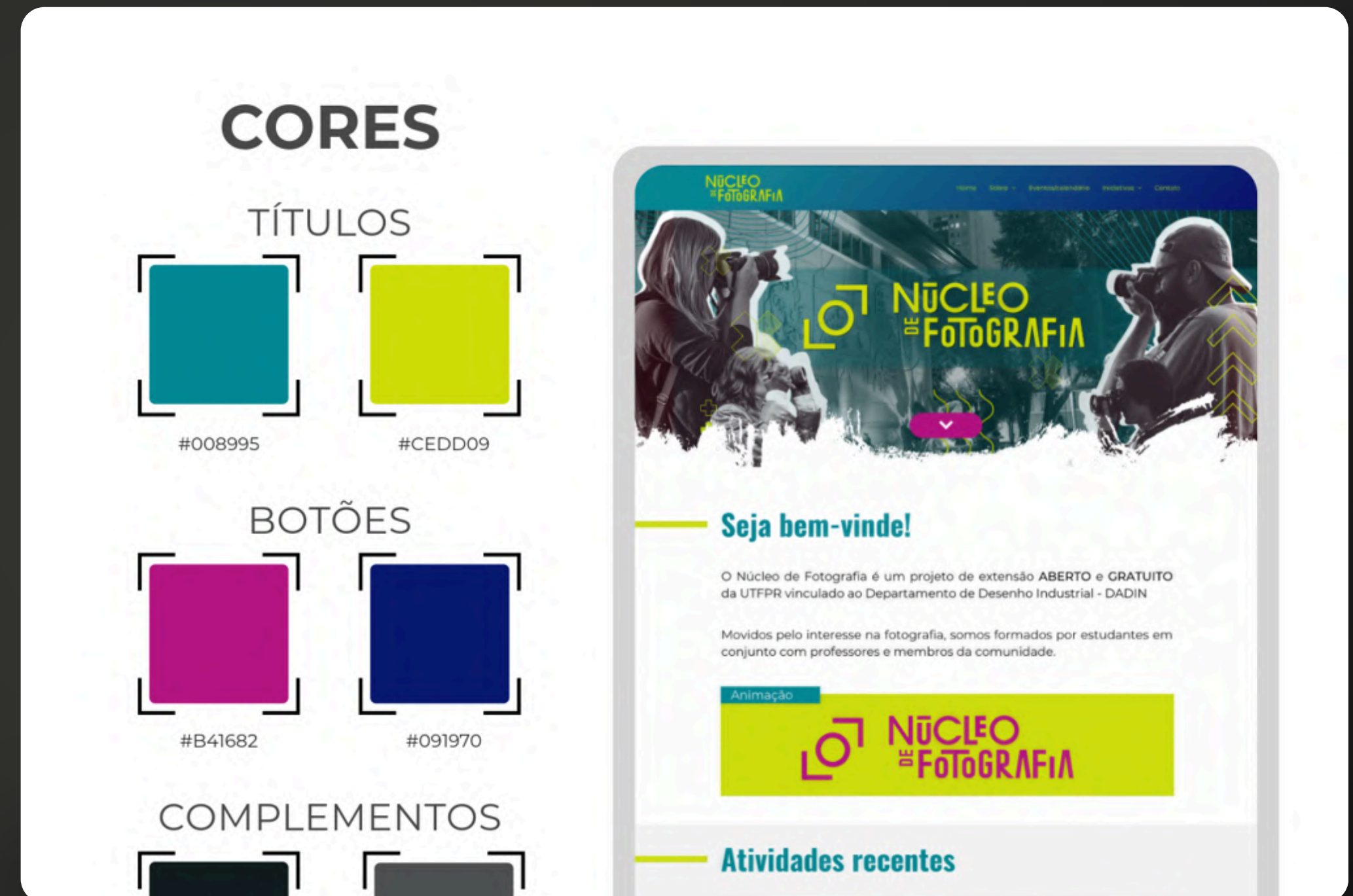


## Sobre o projeto

Este projeto é um redesign do site do Núcleo de Fotografia, um projeto de extensão da UTFPR. O Design anterior era desatualizado e pouco funcional.

O objetivo foi criar um site moderno, com foco na experiência do usuário e usabilidade. Voltado a jovens adultos e alunos interessados em extensão.

O site é o principal canal para divulgar atividade, eventos e atrair novos membros, além de facilitar parcerias para o desenvolvimento contínuo do núcleo.









PÁGINA DE EXEMPLO  
SEÇÃO INICIATIVAS

NÚCLEO  
de FOTOGRAFIA

Home Sobre Eventos/Calendário Iniciativas Contato

Repentina  
Fotográfica

**O que é?**

A Repentina Fotográfica Virtual é uma iniciativa **semanal** cuja atividade é proposta de forma inesperada e busca de soluções criativas.

A origem do nome vem do significado de repentino. Adjetivo. Algo que acontece de modo súbito, sem previsão, de repente, inesperado, imprevisto, surpresa, arrebatado, rápido, pronto, imediato, instantâneo, surpreendente, improvisado.

Esta iniciativa contribui para o alcance de um dos objetivos do Núcleo de

de repente, inesperado, imprevisto, surpresa, arrebatado, rápido, pronto, imediato, instantâneo, surpreendente, improvisado.

Esta iniciativa contribui para o alcance de um dos objetivos do Núcleo de Fotografia, que é: Encorajar a prática fotográfica com a promoção de desafios.

Quem pode participar?

Comunidade Interna e Externa, incluindo profissionais, amadores e estudantes de qualquer curso e período.

Como participar?

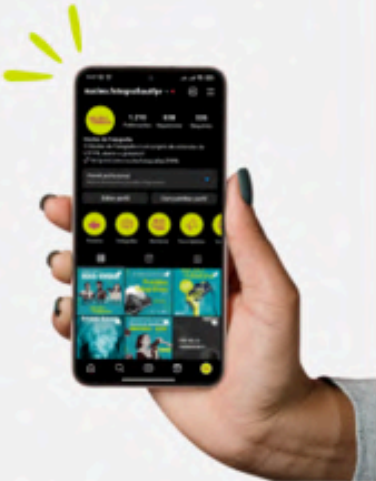
A repentina é divulgada pelo instagram do núcleo, sem avisos prévios, assim, necessita-se estar atento as redes sociais para não perder o evento.

Regras e orientações

Eu não sei quais são as regras e depois irei pesquisar para coloca-las todas ou parcialmente aqui. Pelo menos as regras m,ais importantes devem constar nesse paragrafo, para que as pessoas entendam melhor o que pode/ não pode ser feito.

Histórico

2021	2022	2023	...





## Sobre o projeto

Este projeto é um design de marca e WebDesign desenvolvido para a Aero Print 3D, uma empresa de miniaturas da aviação impressas em 3D. Trabalhei a elaboração da IDV e seus desdobramentos em materiais gráficos.



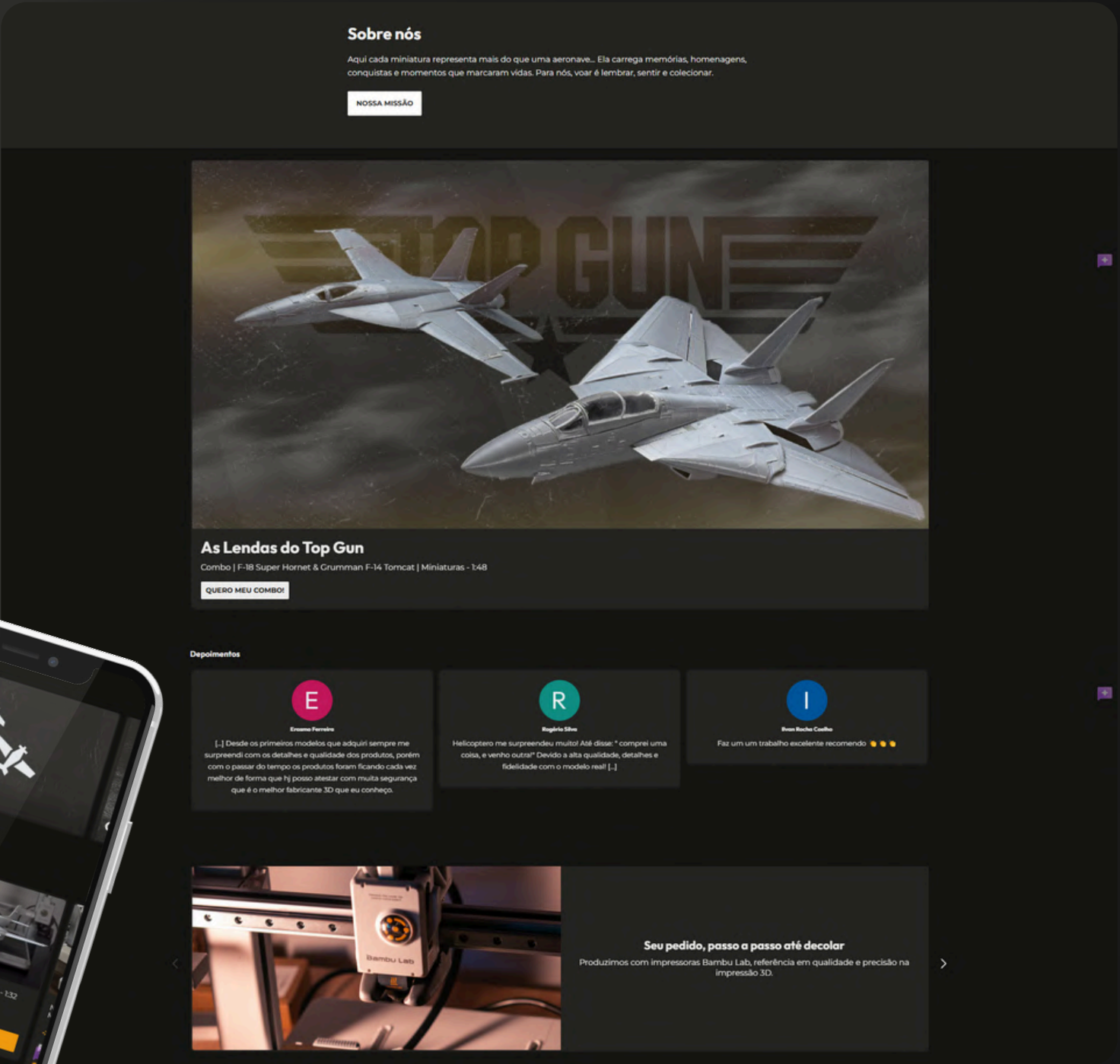
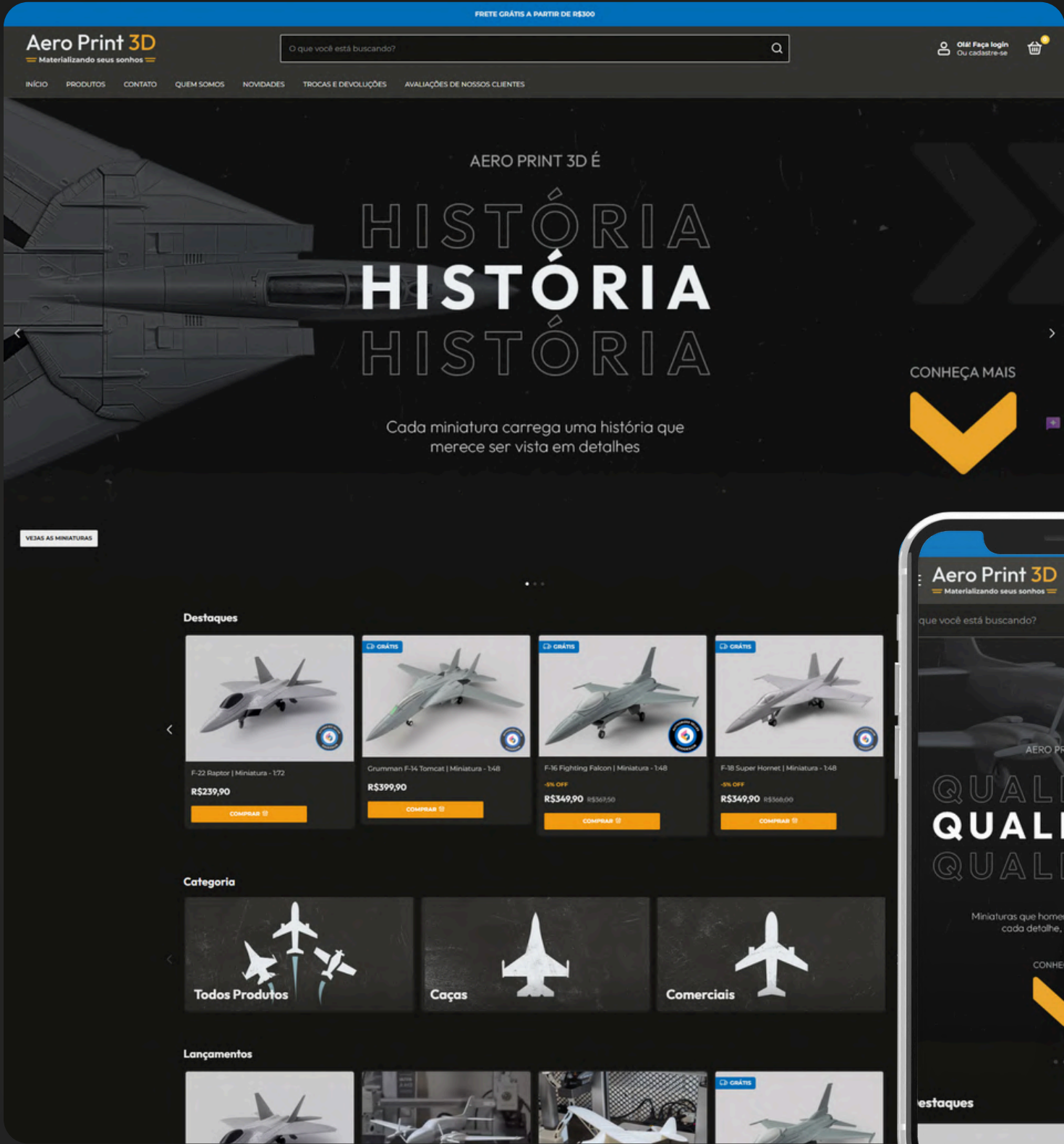
## Post's



## Flyer









# MOVIMENTO SUSTENTÁVEL

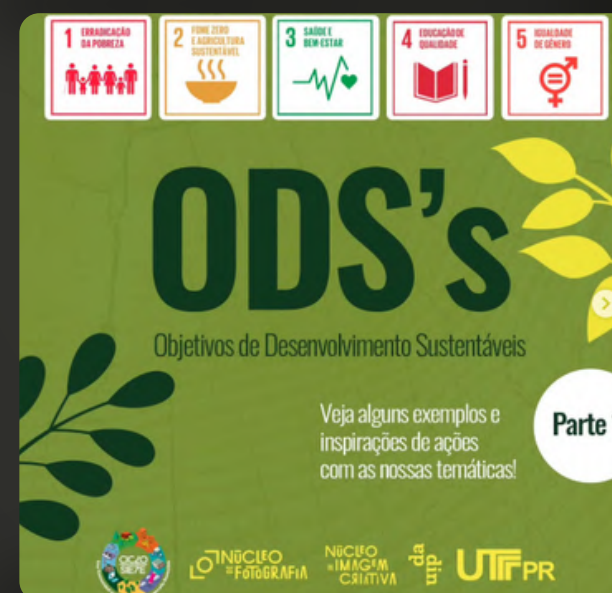
JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL

## Sobre o projeto

Desafio promovido pelos Núcleos de Fotografia e Imagem Criativa da UTFPR, com o objetivo de incentivar ações sustentáveis e a criação de conteúdo visual ou textual sobre sustentabilidade. A iniciativa envolveu a comunidade interna e externa, com atividades baseadas nos 17 ODS da ONU. Os participantes escolheram entre quatro ações e produziram materiais criativos com foco na conscientização ambiental.

## Minha atuação

Elaborei diversos materiais gráficos para apresentação e divulgação do desafio, desde a post's até um site em conjunto com a equipe.



[utfpr.curitiba.br/nucleoimagemcriativa/movimento-sustentavel/](https://utfpr.curitiba.br/nucleoimagemcriativa/movimento-sustentavel/)



## Site

Nesse projeto de extensão, tive a oportunidade de pesquisar e elaborar um site, com bases em conceitos de Design UX/UI. Adequando os elementos a IDV do projeto. Contempla um banco de dados, uma biblioteca e artigos sobre animação.



utfpr.curitiba.br/abrala

EN

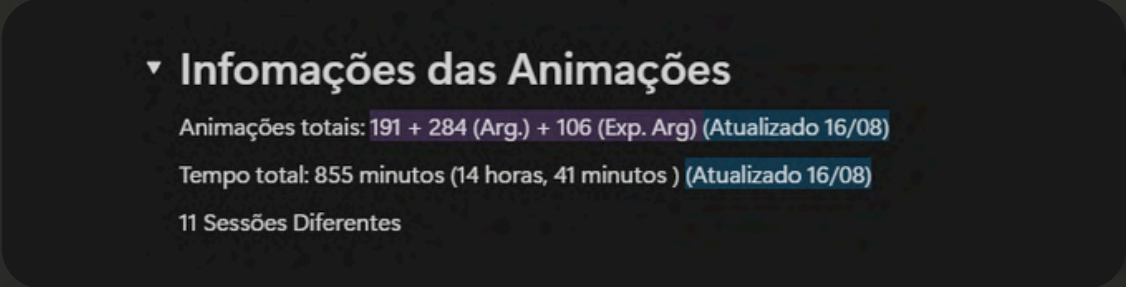
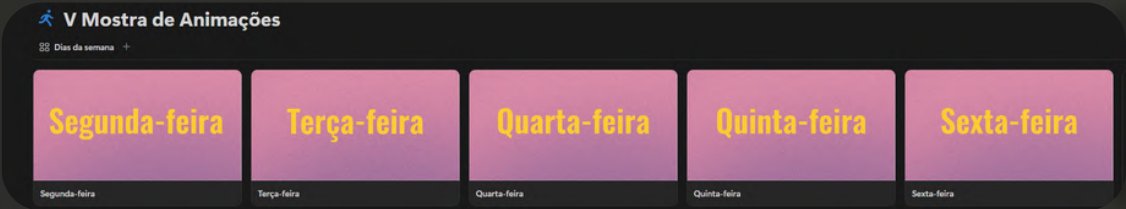


## Organização de dados & evento

Além disso, também pude criar um sistema de organização e registro de dados de animações e sessões. Também fiz treinamentos e gerenciamento de voluntários para apresentações e andamento do evento. Organizei, cataloguei e gerenciei a criação e execução do evento com duração de 1 semana.



2012	Escalada	São Paulo-SP	Paulo Muppet e Luciana Eguti	2012, 1'38"
	Tembiara	Belo Horizonte-MG	Jackson Abacatu	2011, 11'
	Bilhões de Árvores	Rio de Janeiro-RJ	Frata Soares	2011, 1'15"
	O Rei Gastão	Rio de Janeiro-RJ	Diogo Viegas	2012, 1'12"
	Xunume	São Paulo-SP	Everton Rodrigues	2011, 2'
	De Onde vem a Água do Rio	Belo Horizonte-MG	Mateus Di Mambro	2011, 2'45"
	Fátima	Fortaleza-CE	Jefferson Tadanori Sobral Hamaguchi	2011, 4'59"
2013	O Congaceiro e o Leão	São Paulo-SP	Amado Galvão	2012, 13'
	Porque os animais são diferentes	Belo Horizonte-MG	Fabiano Bombim e Mateus Di Mambro	2'45"
	Bo fantasma	Parintins-AM	Rogério Nunes e José Silveira	15'20"
	Macacos me mordam	Belo Horizonte-MG	Sávio Leite e César Maurício	9'36"
	As Aventuras de Seu Euclides: Lambetugo e Caboclinhos	Aracaju-SE	Marcelo Roque Belarmino	15'
	Linear	São Paulo-SP	Amir Admoni	6'
2014	Plante	Divinópolis-MG	Rodrigo Simões	2013, 3'50"
	Pseudo Evolução	Rio de Janeiro	Alexandre Jurueña	2013, 4'
2015	Retrantes	Rio Grande do Sul	Maira Coelho, Animação, 13', RS, 2014	2014, 13'
	A Baleia e o tesouro	Espírito Santo	Alunos da Escola Municipal Dr. Tuffy Nader	2015, 5'
	Lixívio	São Paulo	Hugo Oda	2014, 2'
	O Semeador de planetas	Minas Gerais	Marcelo Tanure	2014, 2'
	Dinossauro Rex	Espírito Santo	Alunos da Escola Mariano F. Nazareth	2014, 3'





# NÚCLEO DE FOTOGRAFIA

## Post's

Elaborei diversos materiais para apresentação e divulgação do núcleo



## Exposições

Apresentei e montei diversas exposições sobre fotografia.



## Materiais Gráficos

Elaborei materiais de divulgação em diversos tipos e tamanhos, sempre priorizando a identidade do projeto ou iniciativa.



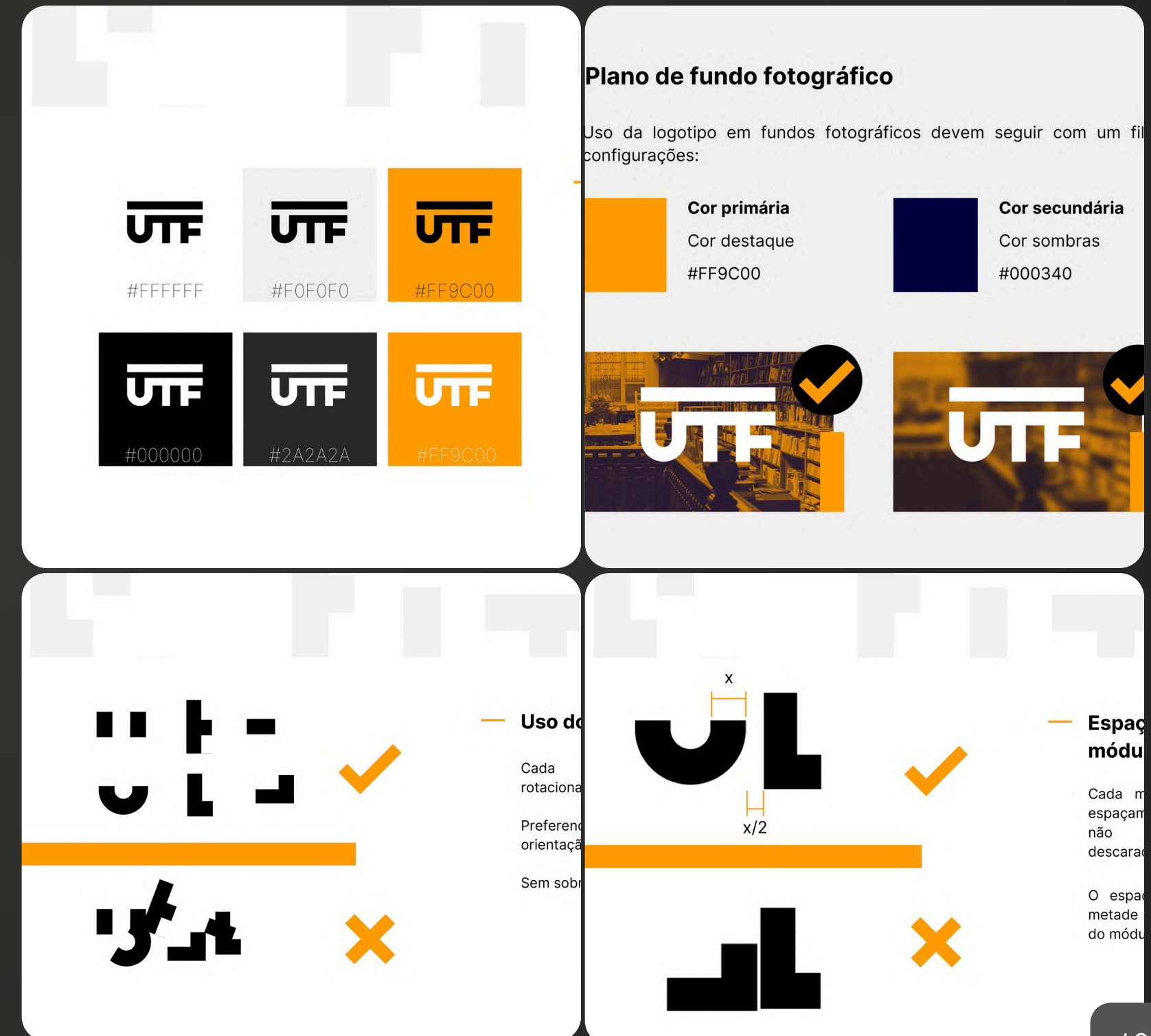
 [nucleo.fotografiautfpr](https://www.instagram.com/nucleo.fotografiautfpr)

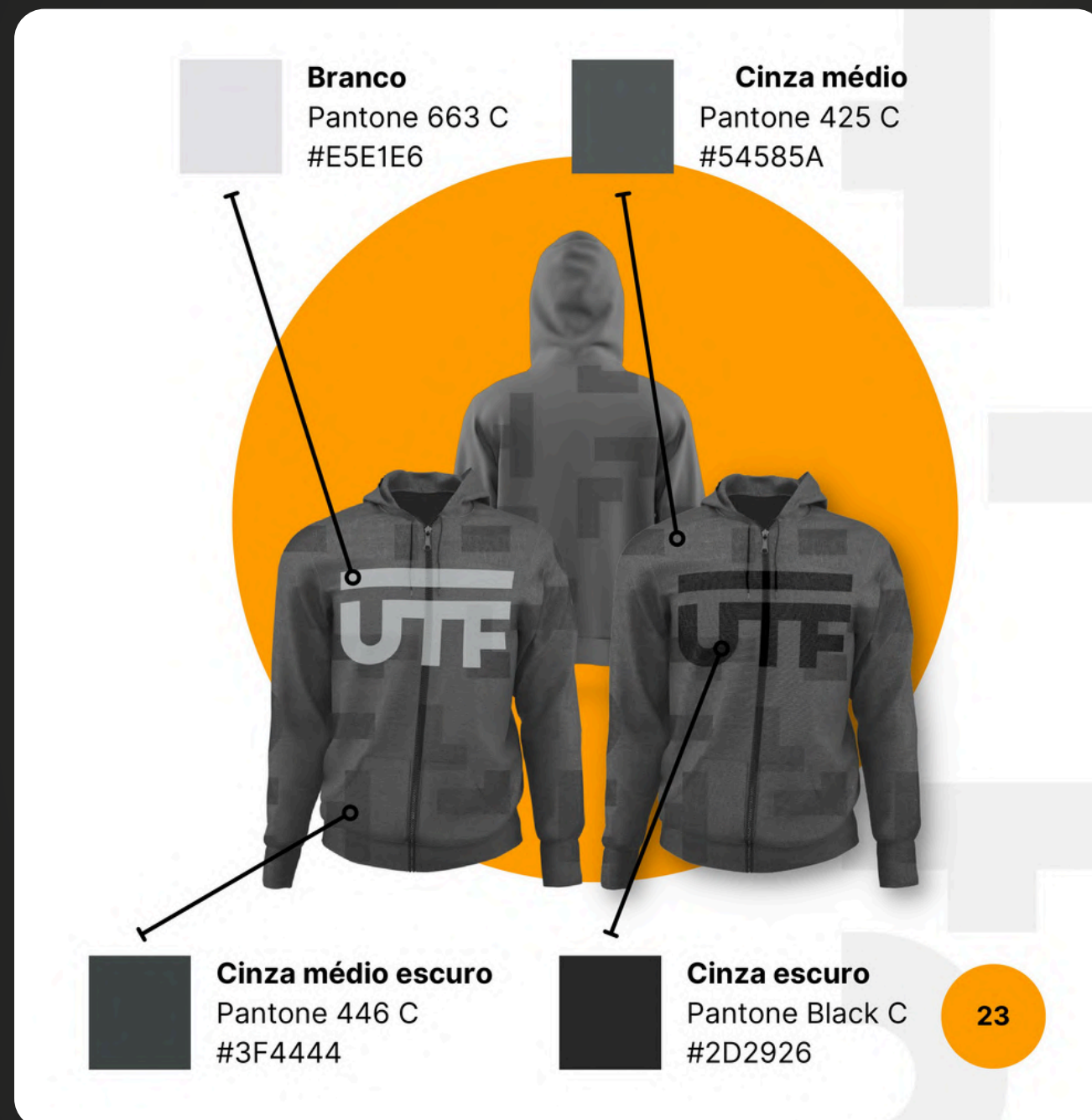


## Sobre o projeto

Projeto individual desenvolvido na UTFPR na disciplina de Projetos de Sistemas Visuais. O objetivo foi criar um manual de uso da marca "UTF", para orientar e exemplificar as diversas situações de uso e aplicação.

Também foram desenvolvidos elementos gráficos, produtos de grife, interfaces web, peças para o editorial e sinalização, para complementar o trabalho.





## — Blusa de frio

Blusas unisex, disponíveis em quatro tamanhos diferentes (P, M, G e GG);

Tecido fleece em material cardado de densidade 380g/m².

Deve possuir bolsos, zíper e toca;

Para uma maior durabilidade e sutileza foi escolhida a **estampagem por sublimação**.

## — Camiseta

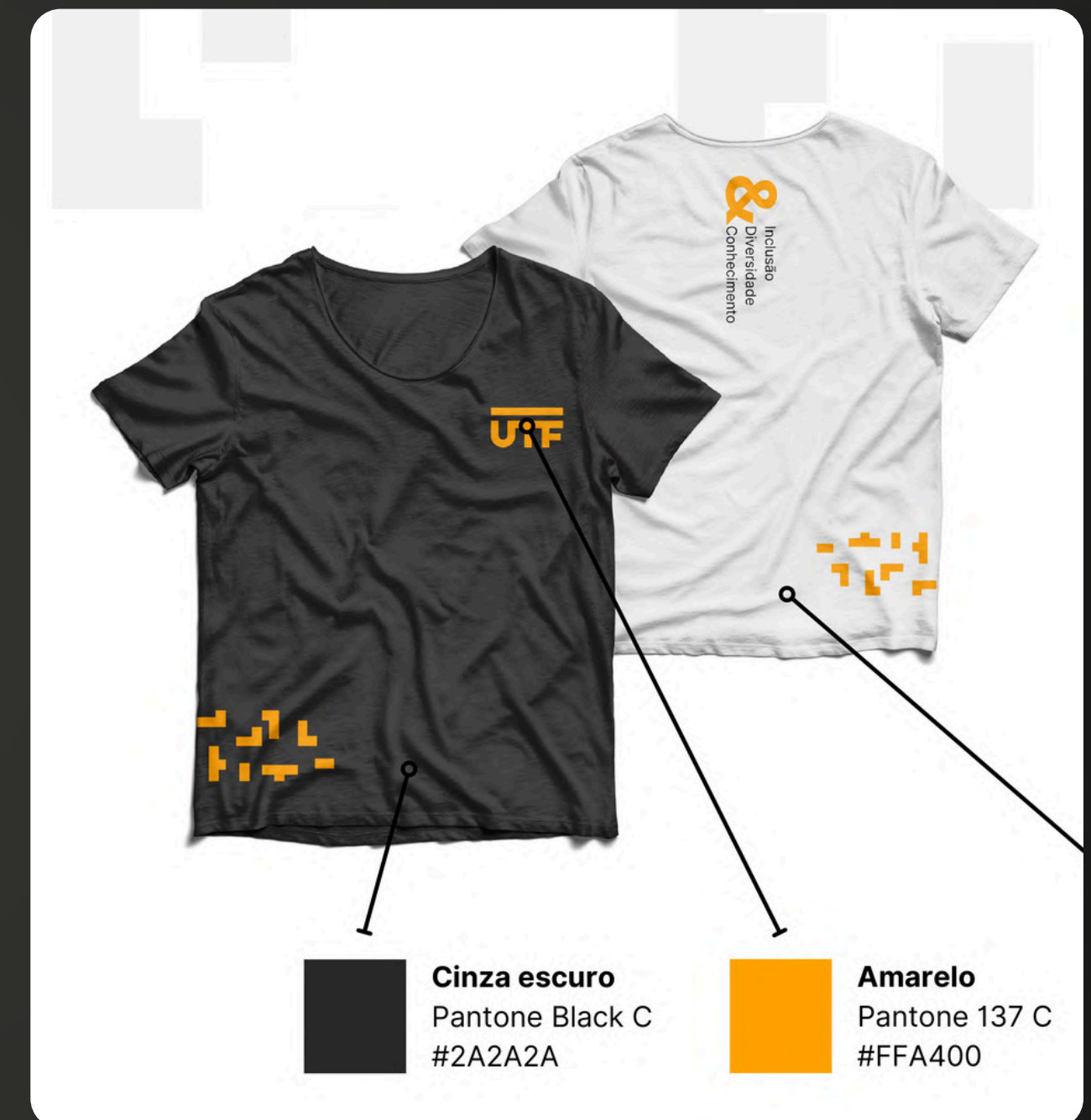
Camisetas disponíveis em quatro tamanhos (P, M, G e GG).

Tecido 100% algodão.

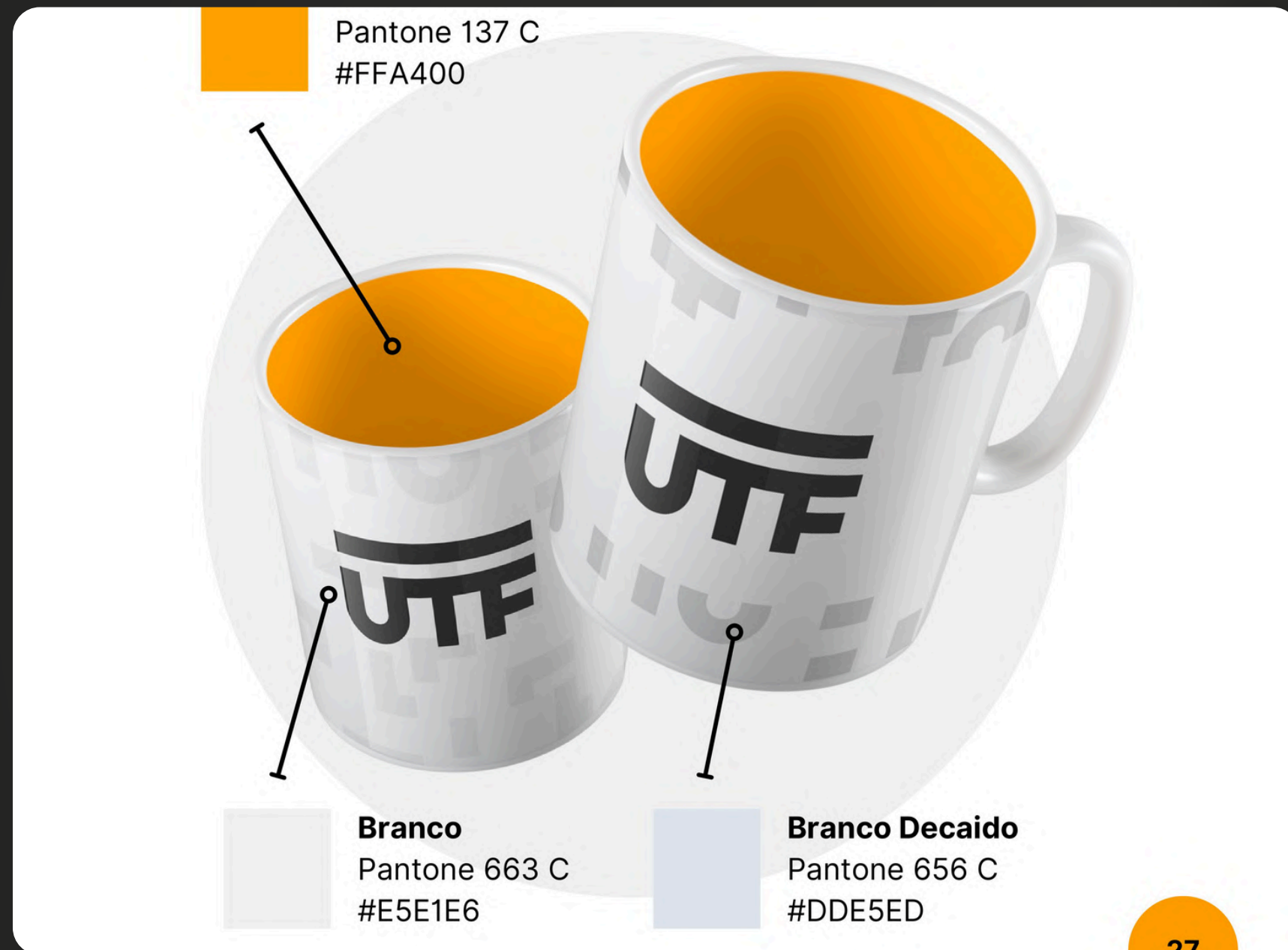
Estampa frotal e traseira.

Para uma maior durabilidade e sutileza foi escolhida a **estampagem por sublimação**.

**Branco**  
Pantone 663 C  
#E5E1E6







## PRODUTOS PARA GRIFE



## Elementos modificados

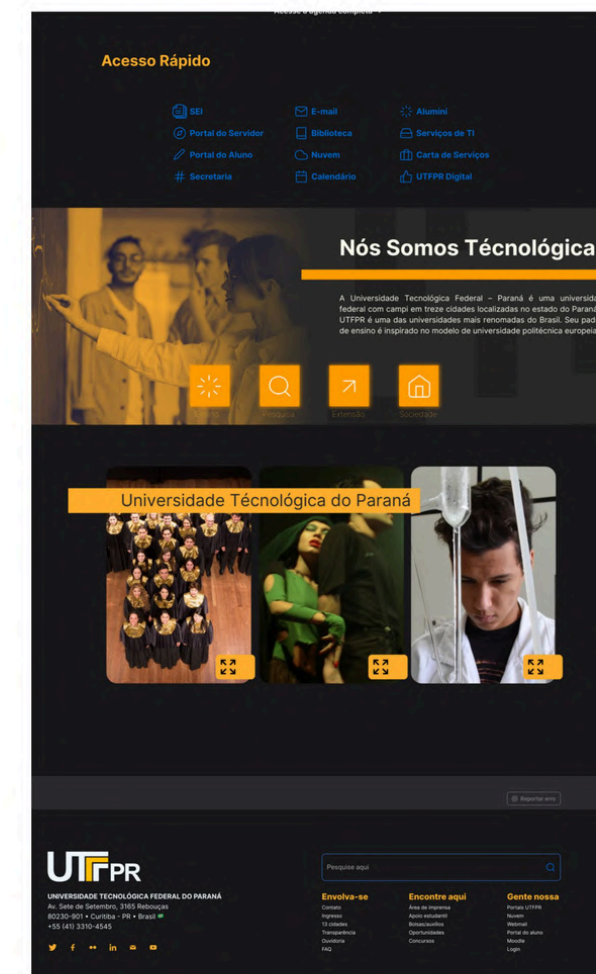
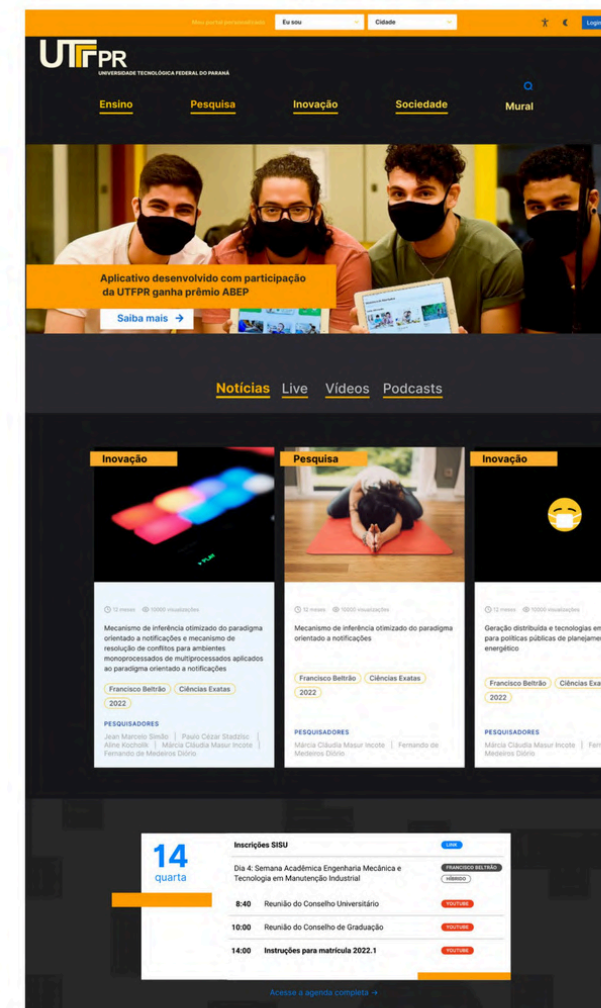
Preferencialmente, deve se usar a barra amarela e fotos com filtro duotone nas seções do site;

A barra entra em separações, divisões e detalhes;

Seu formato e cor server com um elemento de destaque e direcionamento de olhar.



## Visão geral



#FF9C00

#18181A

#FFFFFF

#2C2C30

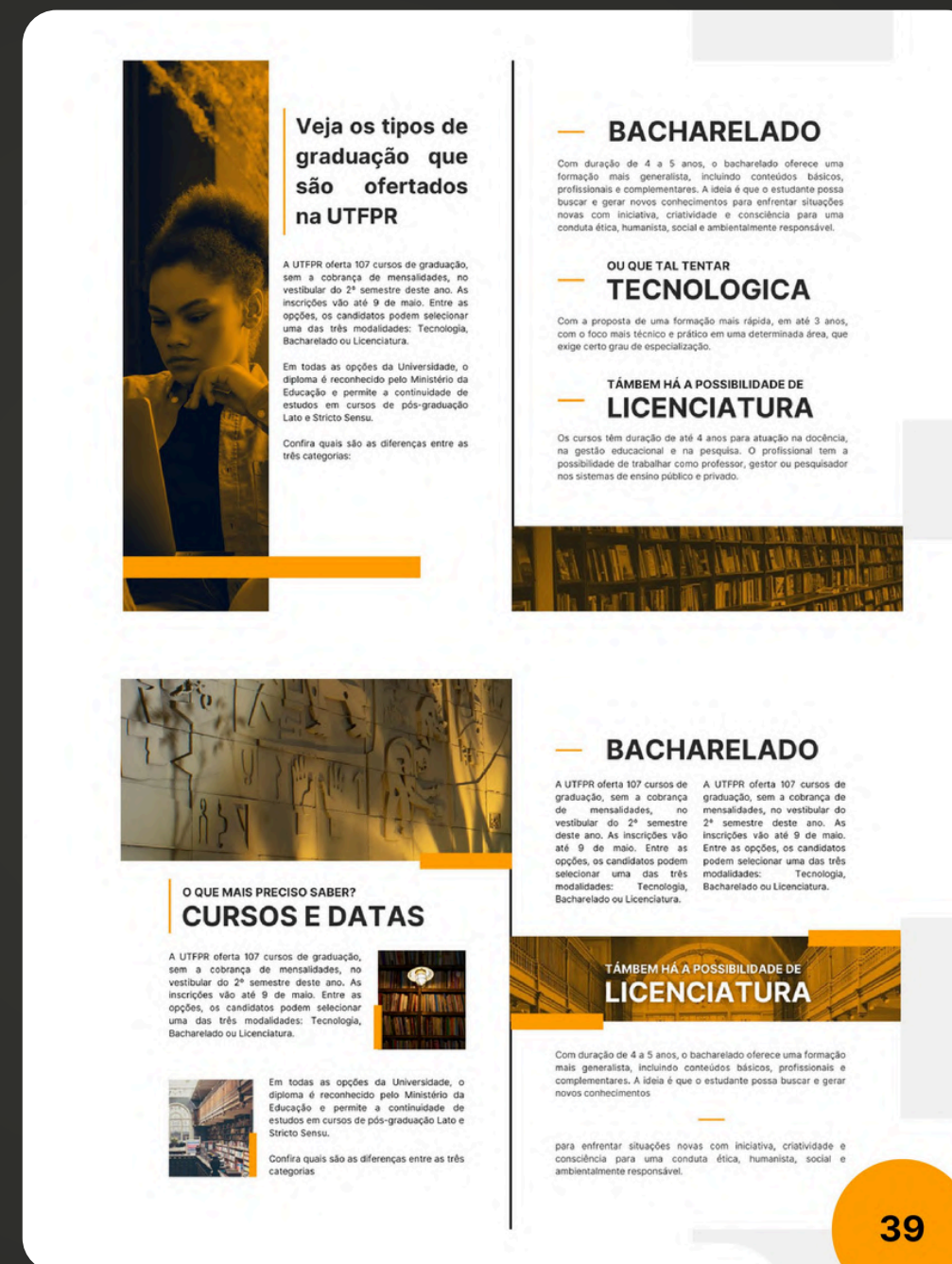


#0E85FF

#000000

34







## Sobre o projeto

Projeto individual desenvolvido na disciplina de Processos e Produção Gráfica na UTFPR. O Baralho GOT conta com 52 cartas únicas, apresentando símbolos e cores personalizadas inspirados na série Game of Thrones. Para uma estética marcante e diferenciada, foram utilizadas ilustrações vetoriais do artista Jerry Liu, resultando em um design coeso e visualmente atraente.





# BARALHO GOT

JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL





## Integrantes

Ana Luiza, André Felipe, Gabriela Amanda, João Lucas Marçal e Leonardo Padilha

## Sobre o projeto

O Estante Gatil é um mobiliário para gatos que alia funcionalidade e design, integrando espaços de lazer para pets à estética residencial. Desenvolvido com a metodologia Double Diamond, o projeto promove o bem-estar dos gatos sem comprometer a organização e o visual da casa.

## Minha atuação

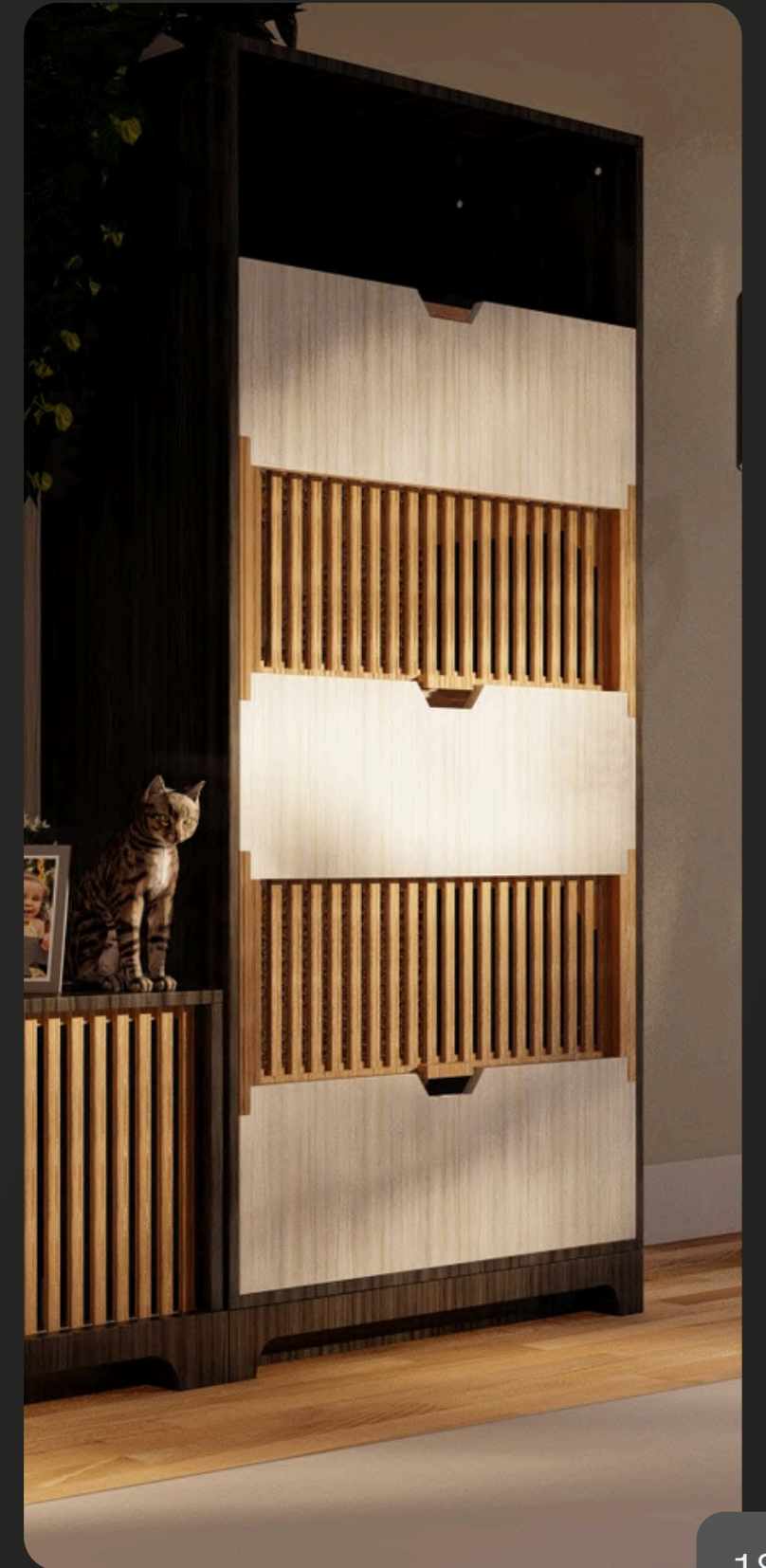
Participei na elaboração da ideia, pesquisa, prototipação, renderização final.





# ESTANTE GATIL

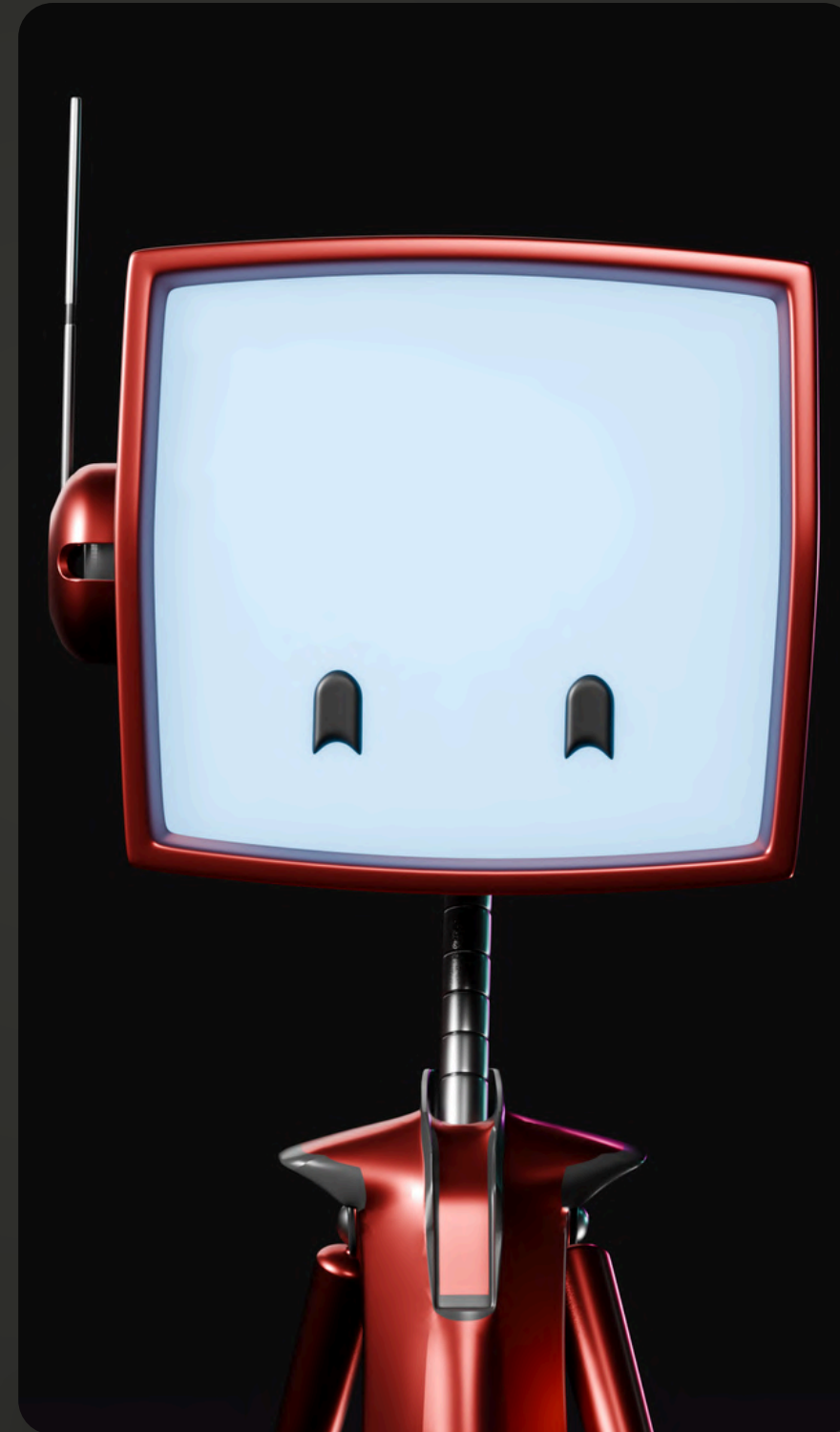
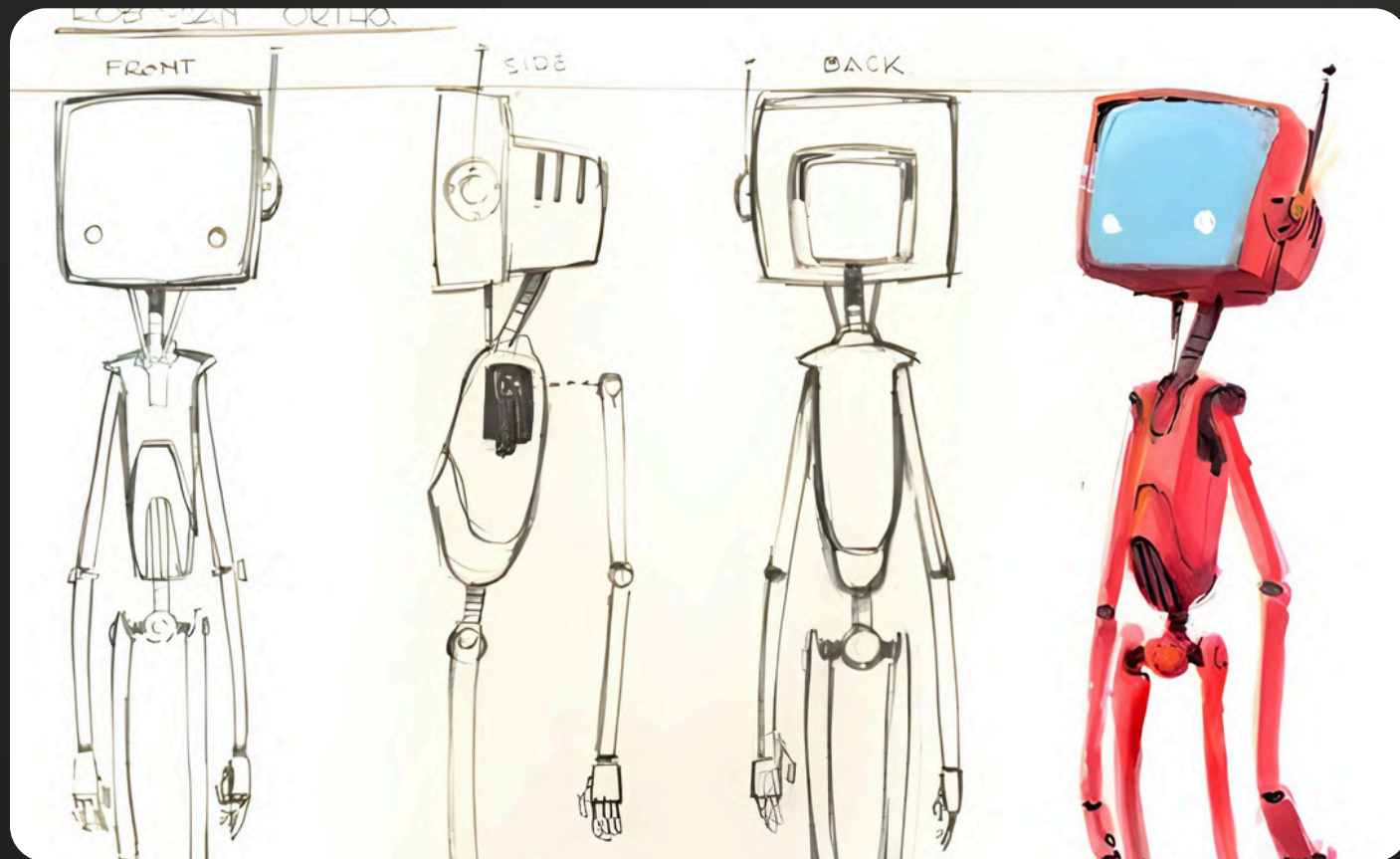
JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL





## Sobre o projeto

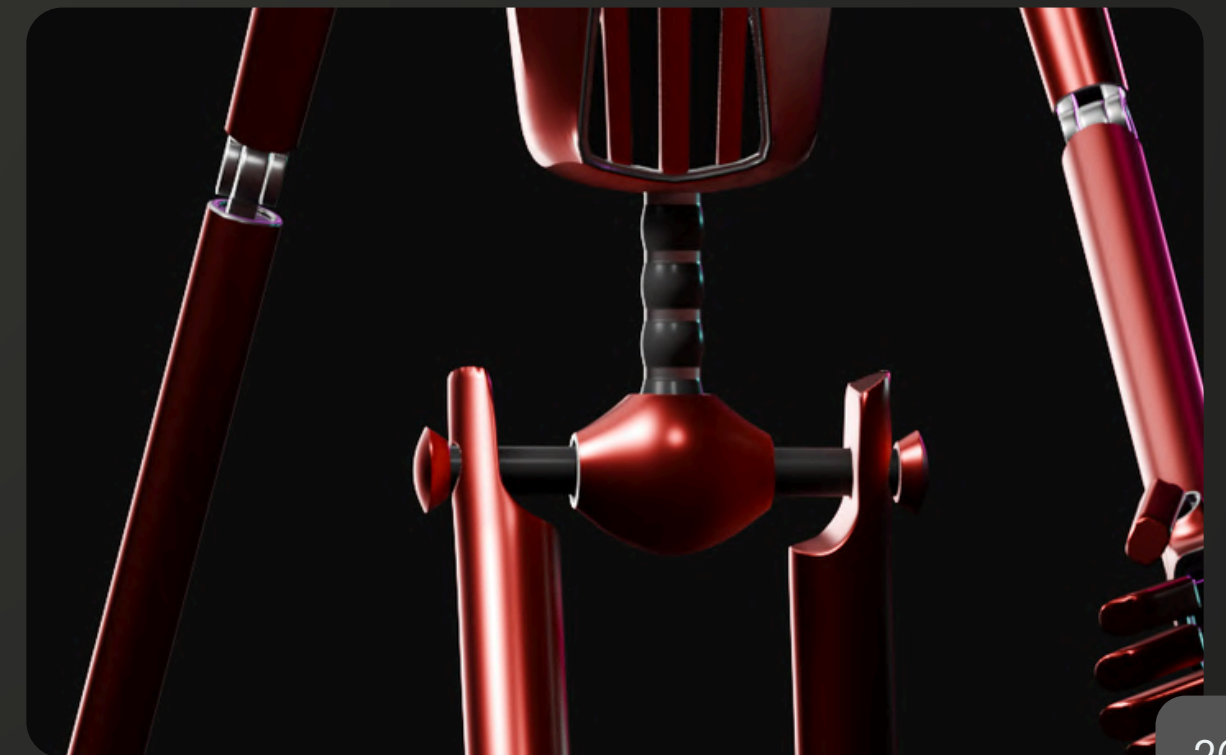
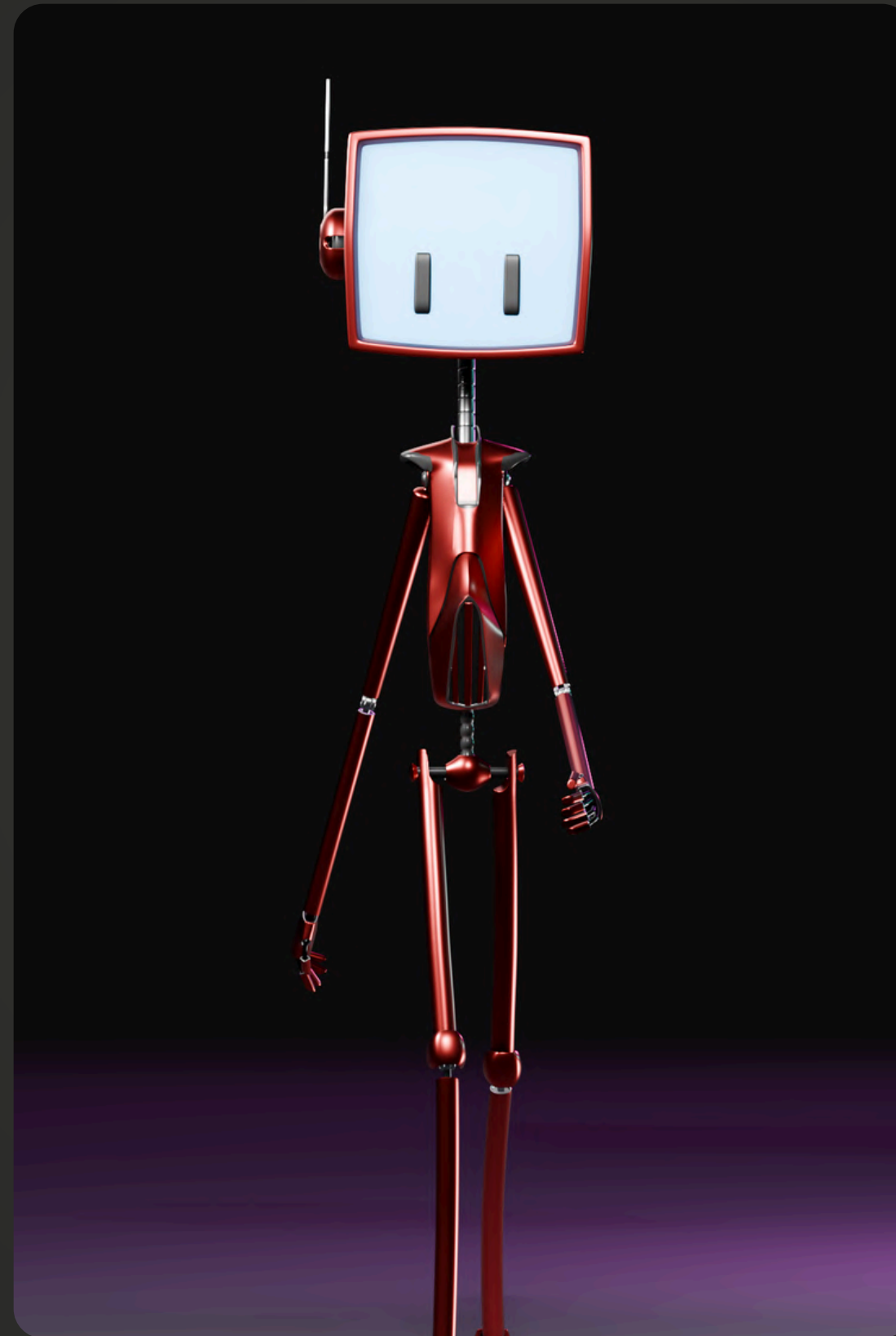
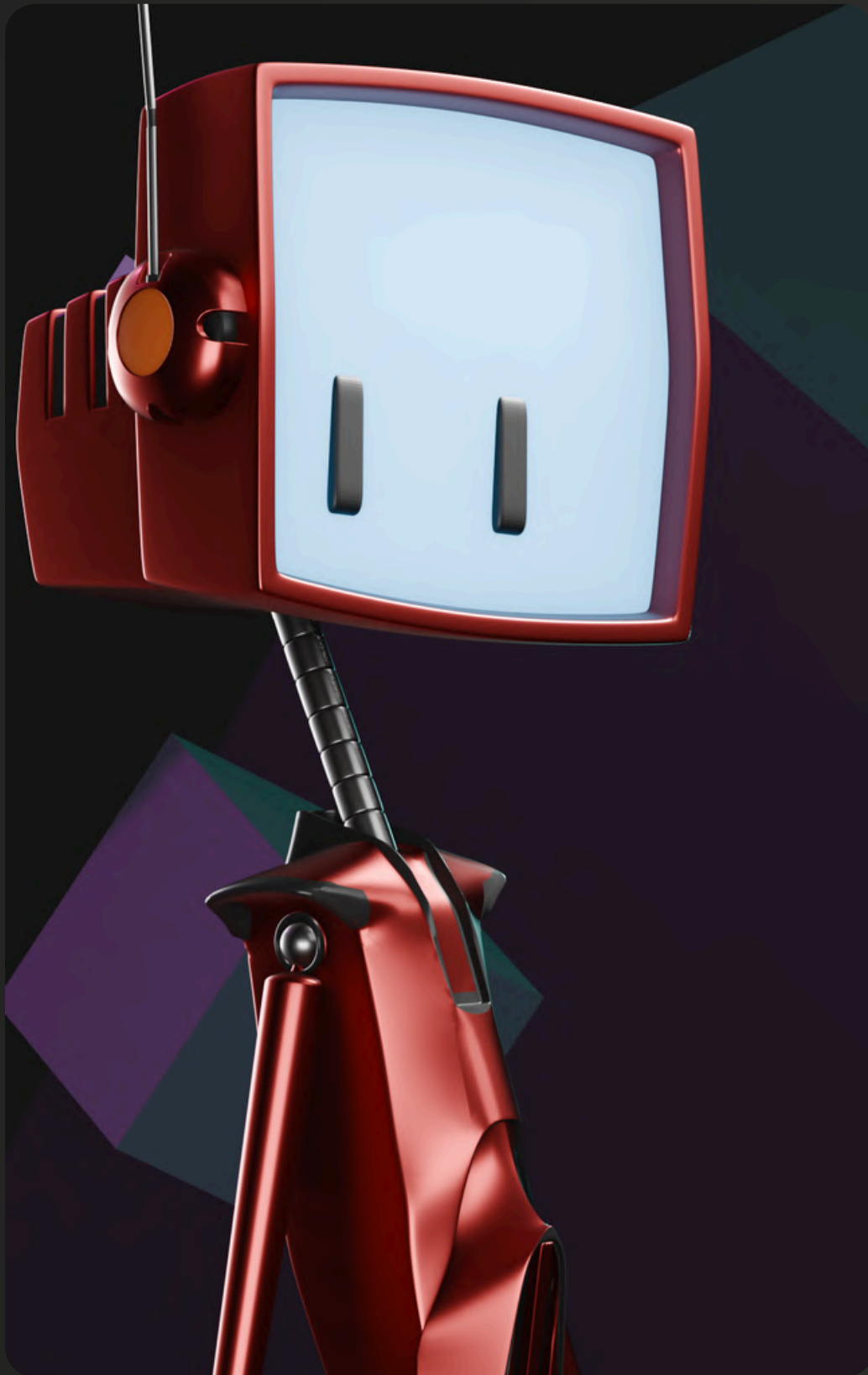
Este projeto foi desenvolvido como um estudo prático para a aplicação de conhecimentos adquiridos em cursos sobre Blender. Abrangendo diversas etapas do processo 3D, UV, pintura, rigging e animação. Partindo de um sketch inicial, foi elaborado todo o modelo 3D.





# ROBERTINHO!

JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL





## Sobre o projeto

Este projeto foi desenvolvido como um estudo prático para a aplicação de conhecimentos adquiridos em cursos sobre Blender. Abrangendo diversas etapas do processo 3D, UV, pintura, rigging e animação.





# HELI - 3D FORCE

JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL





# CAFÉ INDUSTRIAL

JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL

## Sobre o projeto

Projeto individual desenvolvido no curso técnico de Design de Interiores. Consistiu no planejamento e na decoração de um box comercial voltado para um café, priorizando um ambiente tranquilo, confortável e acolhedor, ideal para momentos de relaxamento e socialização.



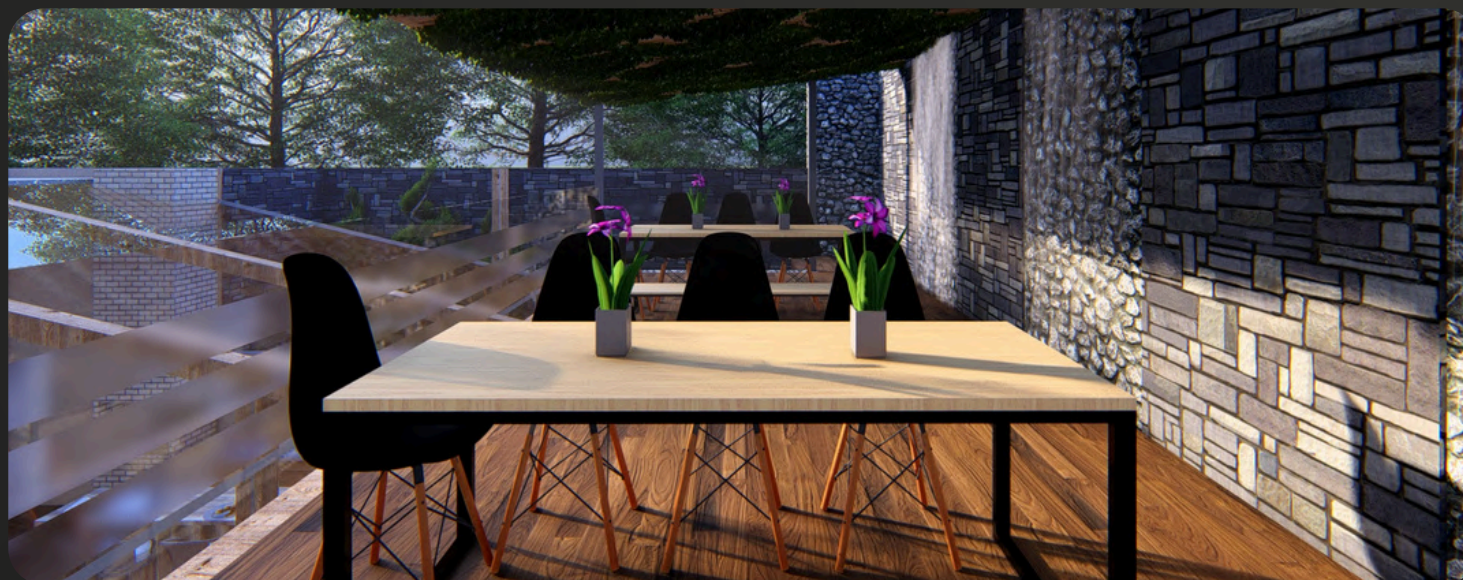


## Sobre o projeto

Projeto em dupla desenvolvido no curso técnico de Design de Interiores. Focado na criação de um restaurante que valorizasse a conexão com a natureza, o espaço foi planejado para oferecer amplitude, conforto e harmonia com o ambiente.

## Minha atuação

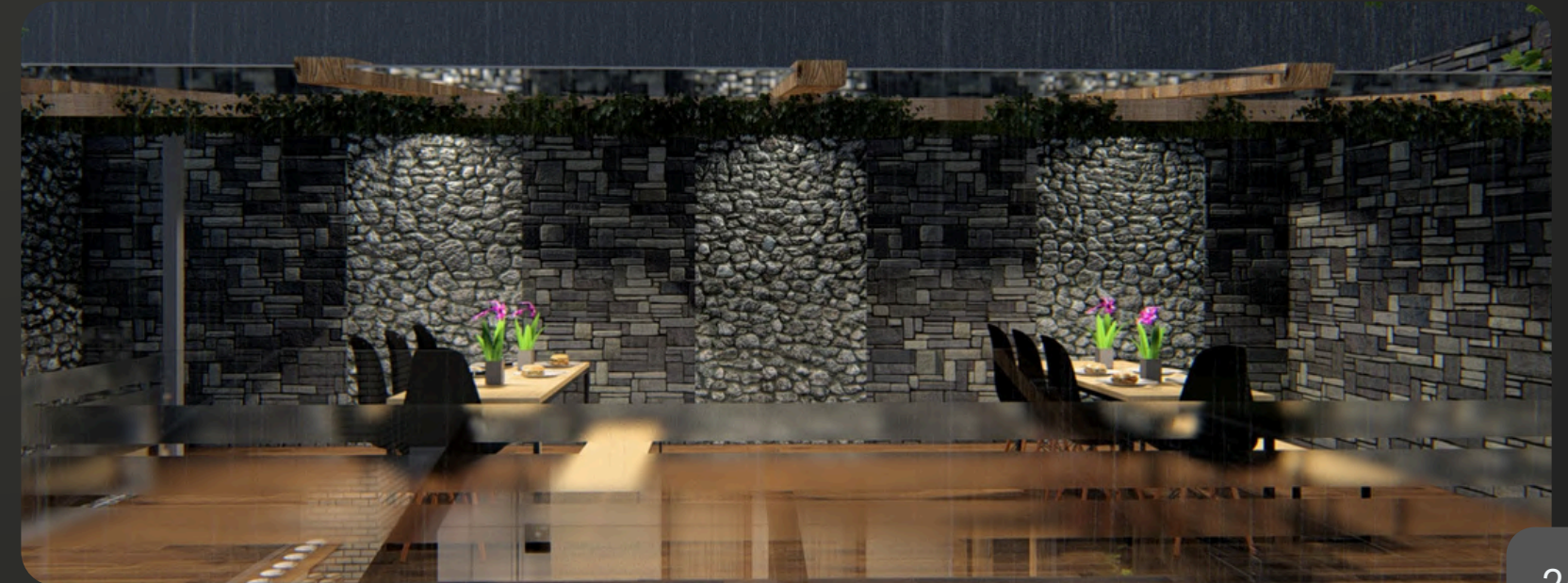
Participei na elaboração da ideia, pesquisa, prototipação, renderização final.





# RESTAURANTE NAT

JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL





Com cada linha de ideia, teço realidades que transformam  
conceitos em experiências únicas.

---

# JOÃO LUCAS BARBOZA MARÇAL

---

(11) 96190-8408 · joao.marcal2103@gmail.com · Brasil, 22 Anos, Solteiro  
Curitiba · Paraná · 80030-010 · [www.linkedin.com/in/joao-lucas-marcal](http://www.linkedin.com/in/joao-lucas-marcal)

Mais informações

