

A Infográffi, criada em 2023, é especializada em infografia e design editorial com o objetivo de oferecer soluções visuais para histórias, reportagens, dados e demais tipos de conteúdos digitais e impressos.



Serviços e produtos



Infográficos



Revistas



Relatórios e balanços



Livros



Jornais



Folders



Exposições culturais



Da ideia até o final

Serviço **completo de infografia** desde a conversa com cliente até a versão final incluindo ideias, redação, rascunhos, formatos e layout final. O conteúdo (dados, pauta, história, etc.) vira um infográfico digital e/ou impresso para que a mensagem seja transmitida de forma clara.



Cursos e oficinas

Criação e ministração de **oficinas e treinamentos** para demandas gráficas ou ferramentas gráficas específicas. Indicada para projetos mais longos e que envolvam um maior número de profissionais.



Orientação e mentoria

Orientação para **equipes que trabalham com projetos gráficos - designers, jornalistas e outros profissionais da área** - orientando e sugerindo soluções para um determinado projeto, seja para a conceituação ou para a produção propriamente dita.



Sobre infografia

A frase **infografia não é arte**, do professor Alberto Cairo, ilustra bem uma situação em que a infografia é erroneamente associada, que ela serve apenas para a finalidade estética. Antes de tudo, um infográfico é um produto jornalístico e deve ser governado pelas mesmas regras éticas, pelo rigor, precisão e seriedade da profissão.

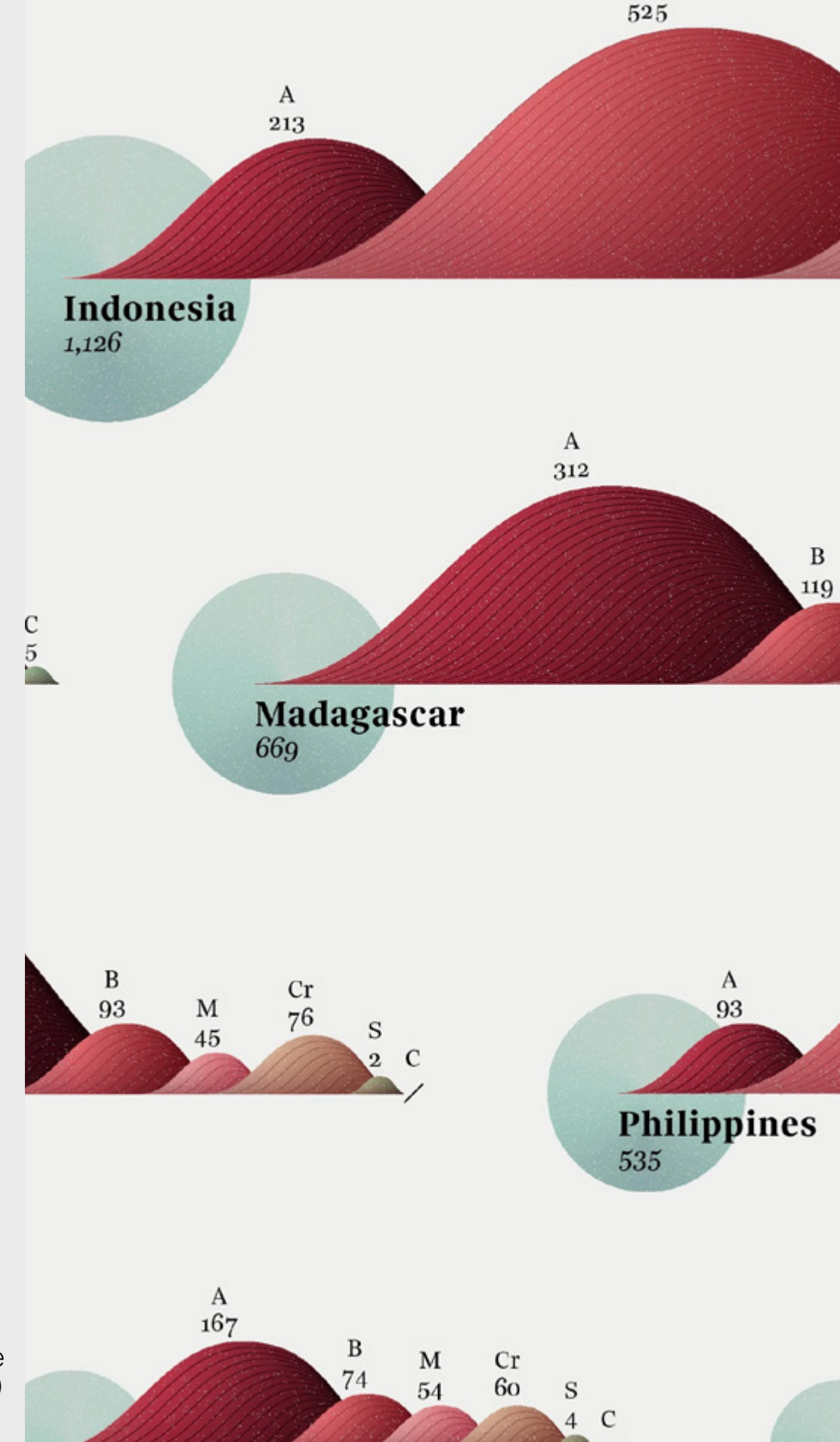
Seguindo nos conceitos do professor Cairo, um infográfico pode sim tomar emprestado artifícios e ferramentas do design gráfico, cartografia, ilustração, computação gráfica e demais disciplinas, mas sua orientação sempre deve ser comunicar da forma mais clara e confiável possível.

Mas ao mesmo tempo em que o foco da infografia é a precisão da informação, não quer dizer que o lado estético fica de lado – pelo

contrário. Como exemplo de inspiração visual temos trabalhos fantásticos, como os do jornalista e artista Jaime Serra e da designer de informação Frederica Fragapane. Nomes renomados mundialmente, seus infográficos são peças de exposições em museus e chamam a atenção no primeiro olhar, que convidam o leitor para se aprofundar nas camadas.

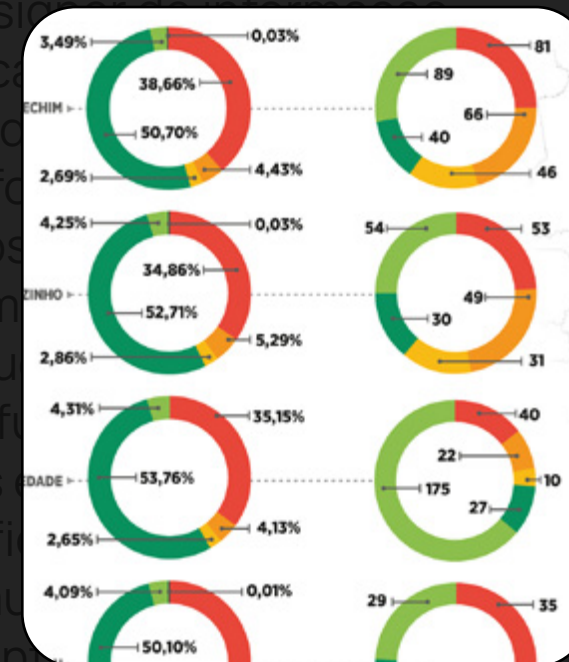
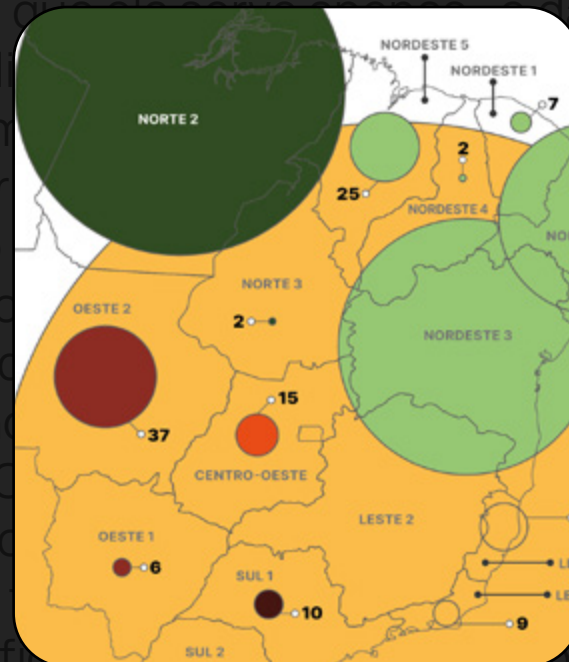
Mas então porque usar infográficos? Eles são eficientes em comunicar algo já que suas representações visuais de dados, nas mais variadas instâncias, são capazes de revelar e transmitir informações e histórias que o olhar humano não perceberia. A infografia tem a vantagem de ser posta em formas que o cérebro humano facilmente entende.

“Espécies endêmicas”: Frederica Fragapane
(Corriere della Sera, 2020)



Por que usar infografia?

Visualizar Informar



Comunicar



Uma infografia pode ser a forma ideal de representar visualmente uma grande quantidade de dados

Transmitir um conteúdo da forma mais confiável e com precisão, rigor e seriedade jornalística

A infografia pode
destacar elementos que
normalmente passariam
despercebidos
pelo olhar

Visualizar Informar

Sobre design editorial

Em uma era onde o tempo de atenção é cada vez mais disputado, a apresentação visual de um material pode definir se o leitor, a pessoa segue interessada ou simplesmente larga de lado. É exatamente por isso que o ditado “não julgue um livro pela capa” passa longe, muito longe aqui no tema.

O design editorial, com o perdão da redundância, é um ramo do design que trabalha com a estruturação e organização visual de um texto em uma página. É ele o responsável por organizar, na forma e no conteúdo, elementos como cabeçalho, título, colunagem, imagens, tipografia e outros. Tudo isso converge no objetivo de prender e conquistar visualmente o leitor, de dar personalidade e legibilidade do texto e também de orientar a ordem e a atenção do leitor ao percorrer o conteúdo.

Contudo, tal qual a infografia, o exercício do design editorial também é uma atividade multidisciplinar que envolve outras áreas do design e da comunicação, como jornalismo, ilustração, infografia, redação e/ou texto criativo, tipografia e fotografia. Vai muito além de diagramar uma página bonita, já que a diagramação muda conforme o produto e seu respectivo público. O foco e a estrutura visual de um livro é bem diferente de um jornal ou uma revista, por exemplo.

Sobre produção editorial, aqui na Infográffi trabalhamos com diagramação e criação de projetos gráficos de revistas, livros, exposições artísticas, guias, manuais, relatórios e cartilhas – seja impresso ou digital.

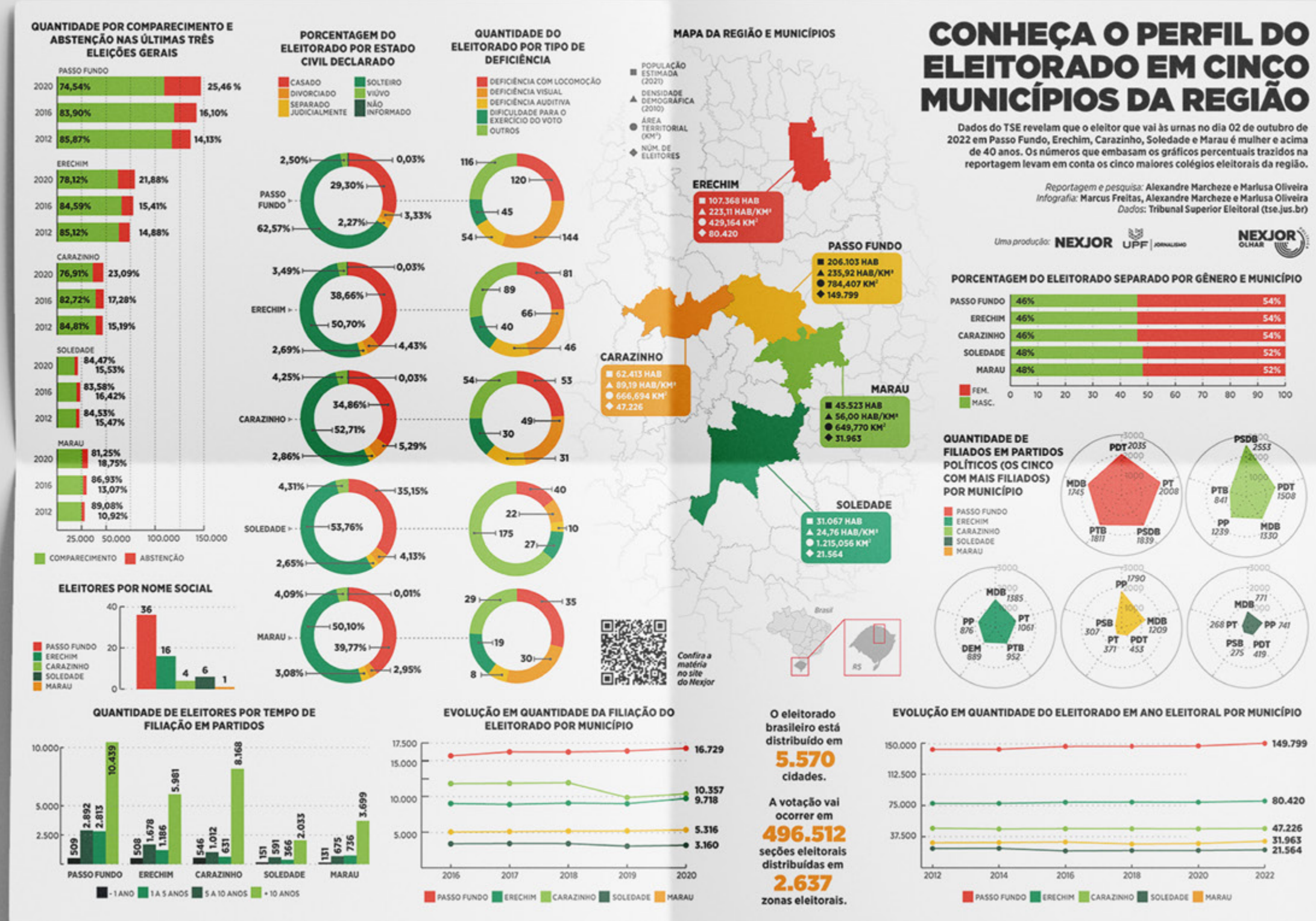
A hierarquia entre imagem e texto é organizada pelo design editorial



Portfólio



Infográfico sobre o perfil eleitoral para a reportagem “Conheça o perfil do eleitorado em cinco municípios da região”, enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) do curso de Jornalismo da UPF. Reportagem e pesquisa dos jornalistas Alexandre Marcheze e Marlusa Oliveira. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).





(Esq.) Infográfico sobre Red Dead Redemption 2, disponível e publicado originalmente no site de games Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm).

(Dir.) Infográfico sobre o jogo "Sekiro: Shadows Die Twice", publicado dia 20 de março de 2019 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

30 anos do PROJETO CHARÃO

Consolidado como uma ferramenta para a preservação da espécie, o projeto tem agora o desafio de manter o incentivo à recuperação do habitat da espécie e a aplicação de estratégias de conservação e reprodução

Pesquisa e informações: Assessoria de Imprensa UPF
Arte e infografia: Marcus Freitas (Nexjor FAC)



Papagaio-charão (Amazona pretrei)
O papagaio é única espécie migratória do Brasil. Projeto Charão iniciou em 1991 e em 2021 completou 30 anos de história.


O papagaio-charão pertence a uma espécie de ave que não constrói o próprio ninho. Para colocar seus ovos, o Charão utiliza espaços criados pelo tempo na natureza, como buracos em troncos de árvores.

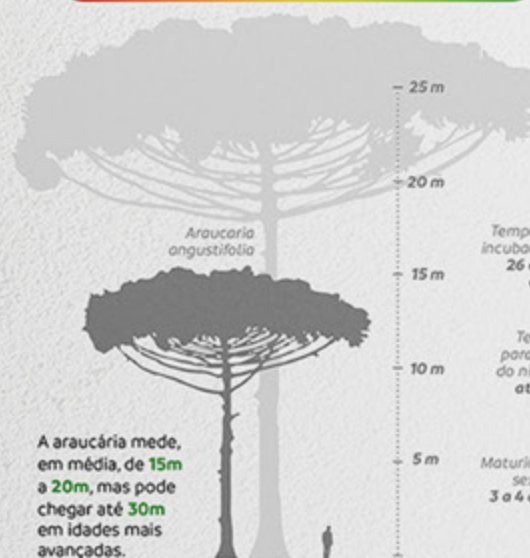
Alimentação: a principal são as sementes de araucária. O deslocamento da espécie se dá porque o planalto de SC é uma das principais regiões do Brasil onde há grandes áreas remanescentes de floresta com araucária. As aves se alimentam, principalmente de pinhão, mas também de frutos, sementes e folhas de outras espécies vegetais.



Urupema (SC): possui grande concentração de araucárias, por isso o papagaio-charão permanece no local para alimentação nos meses de migração, ocorrendo um grande encontro de pássaros da espécie.



Araucária, a "casa" do charão
Nome científico: *Araucaria angustifolia*
Família: *Araucariaceae*
Floração: setembro a outubro
Frutificação: abril a junho
Origem: 
Importância ecológica: espécie pioneira, alimentícia, madeira e reflorestamento

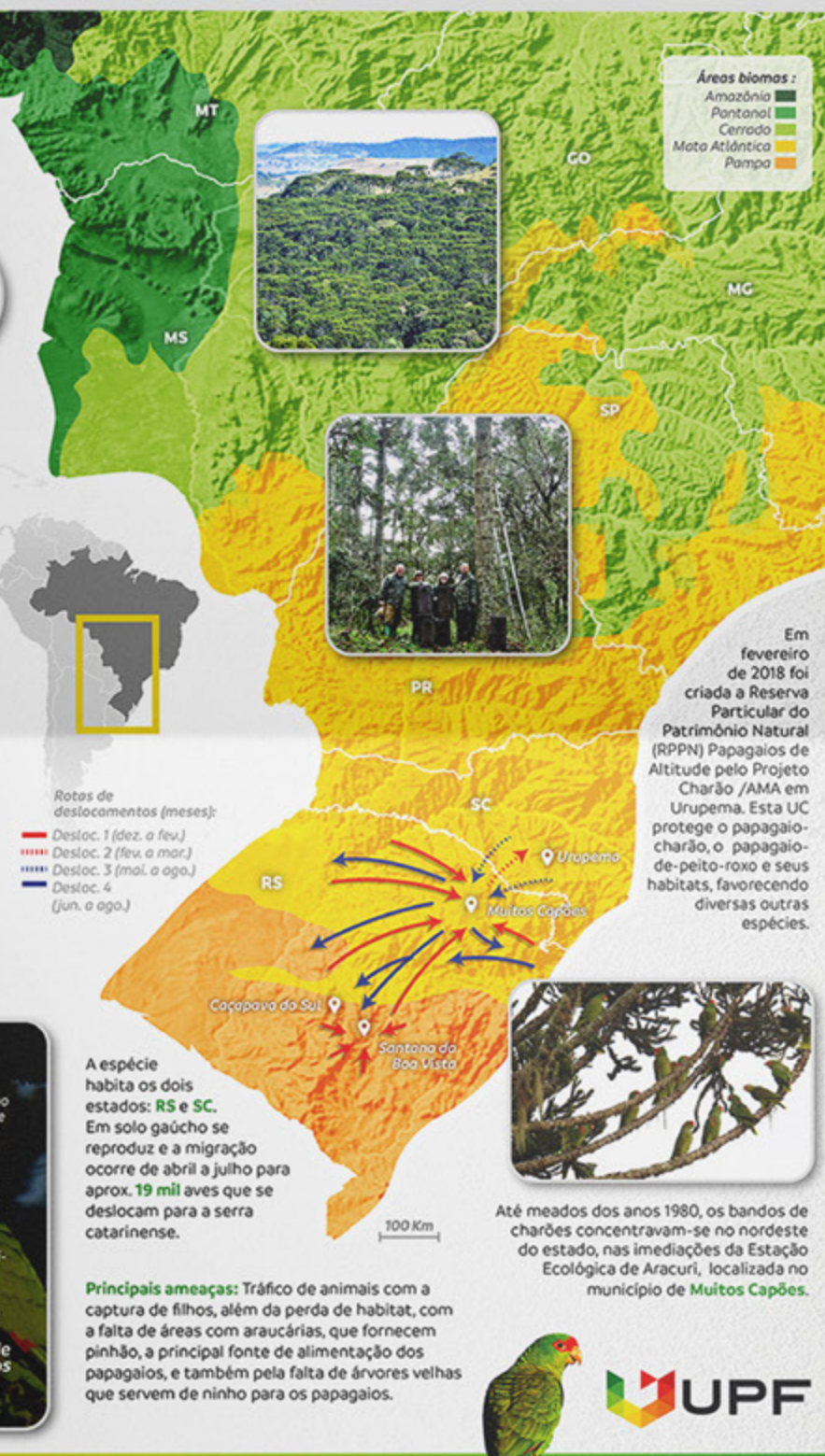


A araucária mede, em média, de 15m a 20m, mas pode chegar até 30m em idades mais avançadas.



A espécie habita os dois estados: RS e SC. Em solo gaúcho se reproduz e a migração ocorre de abril a julho para aprox. 19 mil aves que se deslocam para a serra catarinense.

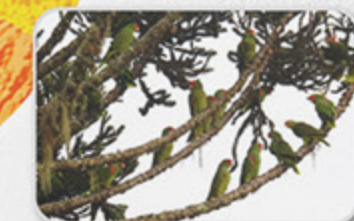
Principais ameaças: Tráfico de animais com a captura de filhos, além da perda de habitat, com a falta de áreas com araucárias, que fornecem pinhão, a principal fonte de alimentação dos papagaios, e também pela falta de árvores velhas que servem de ninho para os papagaios.



Áreas biomas:

- Amazônia
- Pantanal
- Cerrado
- Mata Atlântica
- Pampa

Em fevereiro de 2018 foi criada a Reserva Particular do Patrimônio Natural (RPPN) Papagaios de Altitude pelo Projeto Charão /AMA em Urupema. Esta UC protege o papagaio-charão, o papagaio-de-peito-rosa e seus habitats, favorecendo diversas outras espécies.

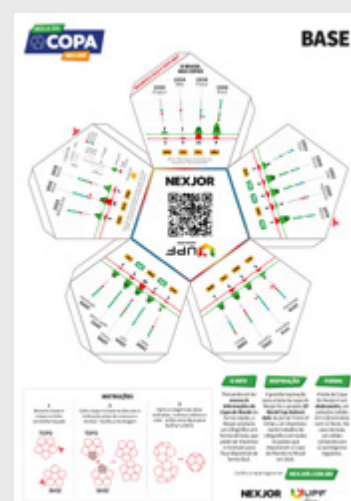
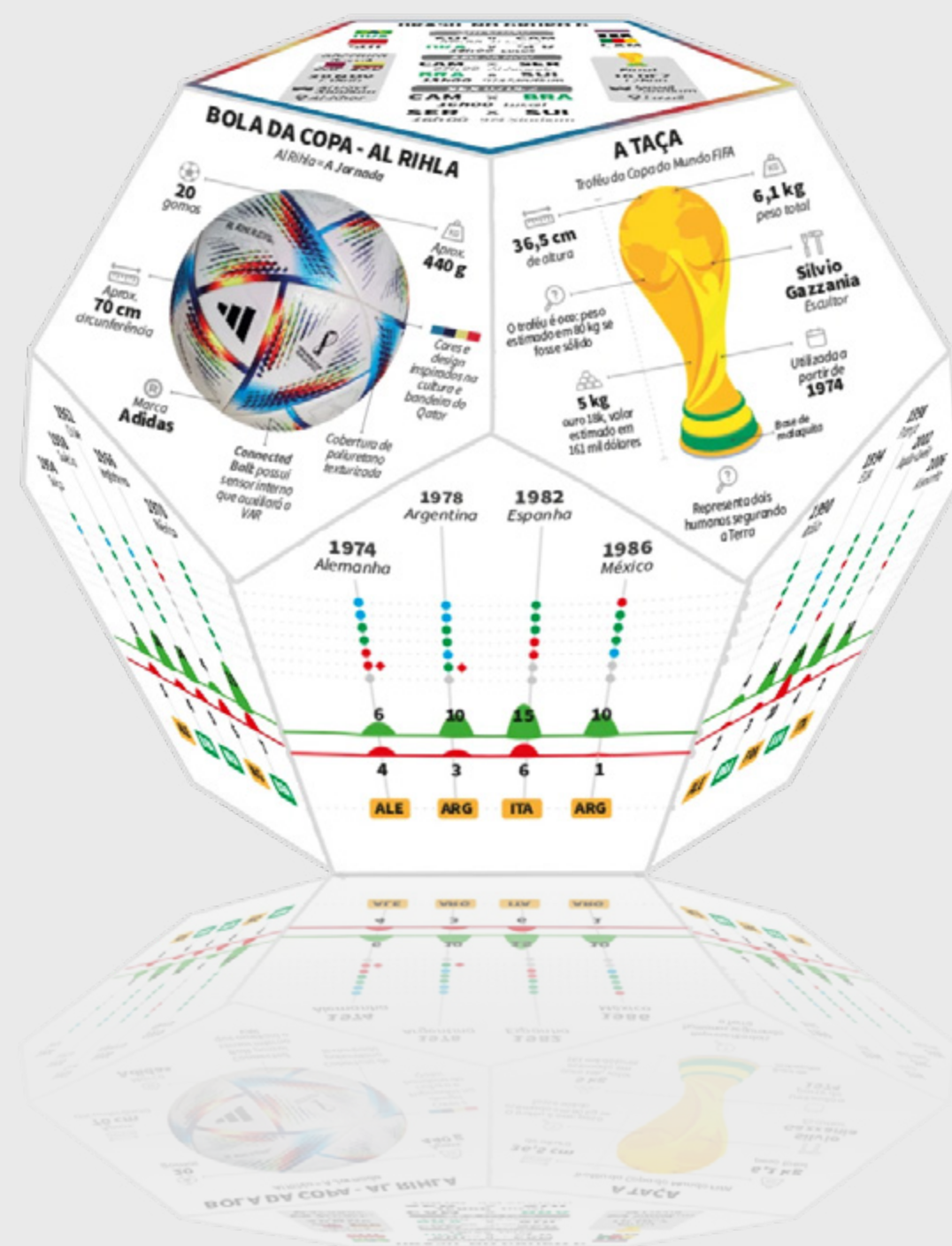


Até meados dos anos 1980, os bandos de charões concentravam-se no nordeste do estado, nas imediações da Estação Ecológica de Aracuri, localizada no município de Muitos Capões.



Infográfico sobre os 30 anos do Projeto Charão da UPF, disponível e publicado originalmente no site institucional da Universidade de Passo Fundo. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm). Textos, informações, pesquisa e revisão gramatical da Assessoria de Imprensa da UPF.





A Bola da Copa Nexjor foi um especial infográfico desenvolvido enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) do curso de Jornalismo da UPF para a cobertura da Copa do Mundo de 2022, realizada no Qatar. A pesquisa dos dados e textos para o infográfico foram dos jornalistas Alexandre Marcheze, Bernardo Junges e Cassie Becker.

A bola foi criada no formato de um dodecaedro (12 lados) para imprimir em duas folhas A4, recortar e montar. Dividido em dois hemisférios, a base conta com um gráfico de linha com a participação do Brasil em todas as copas, e a parte superior com dados da seleção, do país sede e da bola oficial.

Em menor escala, a ideia da Bola do Núcleo era ter um “companion”, algo físico à mão para informações rápidas da Copa 2022 - além da parte “mão na massa” de recortar e montar o gráfico - mas que não fosse somente ilustrativo ou decorativo: era de extrema importância conter conteúdo jornalístico em forma de infográfico.



O CÉU NÃO É O LIMITE

A espera vai acabar! Seis anos após *Breath of the Wild*, Link retorna para salvar Hyrule em *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (TOTK), candidato a jogo do ano que chega para expandir a liberdade do título anterior. Aqui no infográfico destacamos novidades, números da série, mecânicas e mais. TOTK é exclusivo para Nintendo Switch e chega oficialmente no dia 12 de maio.

Infografia por
MARCUS FREITAS
Produção
JOGAZERA

EVOLUÇÃO GRÁFICA



DISPOSITIVOS ZONAI

São balões, ventiladores, foguetes, baterias e outros dispositivos automáticos que precisam de baterias para funcionar. São encontrados em máquinas estilo pachinko espalhadas pelo mundo.



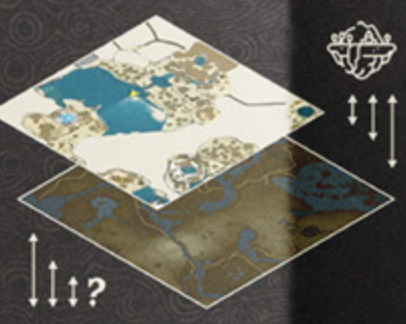
VELHOS CONHECIDOS?

TOTK pode trazer personagens que estiveram em BOTW (como Tulin, Sidon e Rija) que apareceram nos trailers. Contudo, ainda não sabemos se irão participar de fato da história ou são apenas flashbacks.



MAPA

O mapa de Hyrule agora é dividido em duas abas, uma para a superfície e outra para o céu com as ilhas flutuantes. Segundo prévias e trailers, o visual do mundo segue similar ao de BOTW, mas com grandes e várias mudanças - além das ilhas. Fãs também especulam que hajam partes subterrâneas em Hyrule.



GANONDORF

Os trailers mostram o retorno de Ganondorf, a versão mais humana de Ganon, cuja última aparição foi em *Twilight Princess* em 2006.



Ganon: Forma demoníaca



Ganondorf: Forma humanóide

AS NOVAS HABILIDADES



ASCEND

Permite que Link crie atalhos subindo por tetos, encostas e inimigos.



RECALL

Reverte o movimento de algo atirado, seja armas, objetos ou projéteis.



FUSE

Usa magia para fundir itens e objetos nas armas, escudos ou flechas.



AUTOBUILD

Agiliza a construção da Ultrahand, útil para criar muitas construções.



ULTRAHAND

Pega, move, junta e rotaciona objetos.

TAMANHO DO JOGO EM GB

16.3

HISTÓRIA

KOTK acontece tempo depois de BOTW, quando uma presença maligna novamente toma conta de Hyrule. No trailer, Zelda e Link estão em uma caverna e parecem acordar algo sobrenatural. Segundo o produtor Eiji Aonuma, a trama deve ser mais sombria que o anterior.

BRAÇOS E MÃOS

Em TOTK, Link está com seu braço direito transformado e usa as mãos para soltar suas novas habilidades. Aliás, elas são um tema grande no jogo. Para o diretor Hidemaro Fujibayashi e produtores, o tema mãos também está presente no visual e até nos sons do jogo, além de expressar a ideia de "conectar".



JOGOS DA FRANQUIA

Legenda:
9.970.000 — Vendas (em milhões de unidades)
Twilight Princess 95 — Título
Nota do Metacritic
PS: jogos com ■ não possuem informação de nota ou de número de vendas.



FONTES DE PESQUISA: SITE OFICIAL DA NINTENDO, NERDBUNKER, THE ENEMY, ZELDA FANDOM WIKI, WIKIPEDIA, IGN BRASIL, TECHTUDO, GAMESRADAR, NINTENDO BLAST E UP PODCAST.

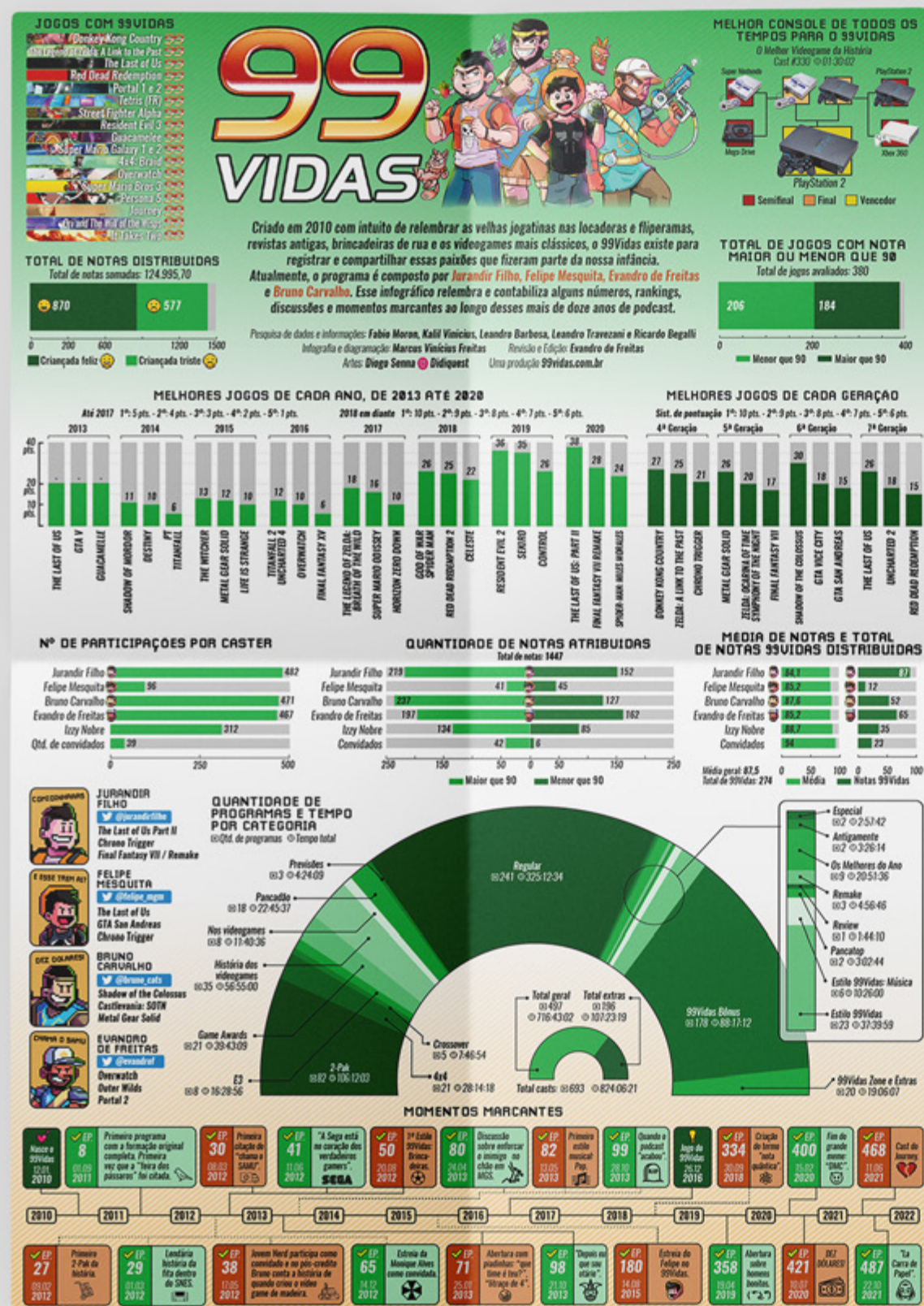
Infográfico sobre o jogo The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, publicado no dia 9 de maio de 2023 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).





Layout e diagramação de infográfico sobre a série Silent Hill para o Posterzine GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator com medida de 50x70 cm. Pesquisa e textos por Rafaela Andreino. Edição por Humberto Martinez.





(Esq.) Infográfico comemorativo dos 500 podcasts do 99Vidas, disponível no site 99Vidas. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm). Com pesquisa de dados e informações por Fabio Moron, Kalil Vinicius, Leandro Barbosa, Leandro Travezani e Ricardo Begalli. Infografia e diagramação por Marcus Vinicius Freitas. Revisão e Edição de Evandro de Freitas. Artes de Diogo Senna.

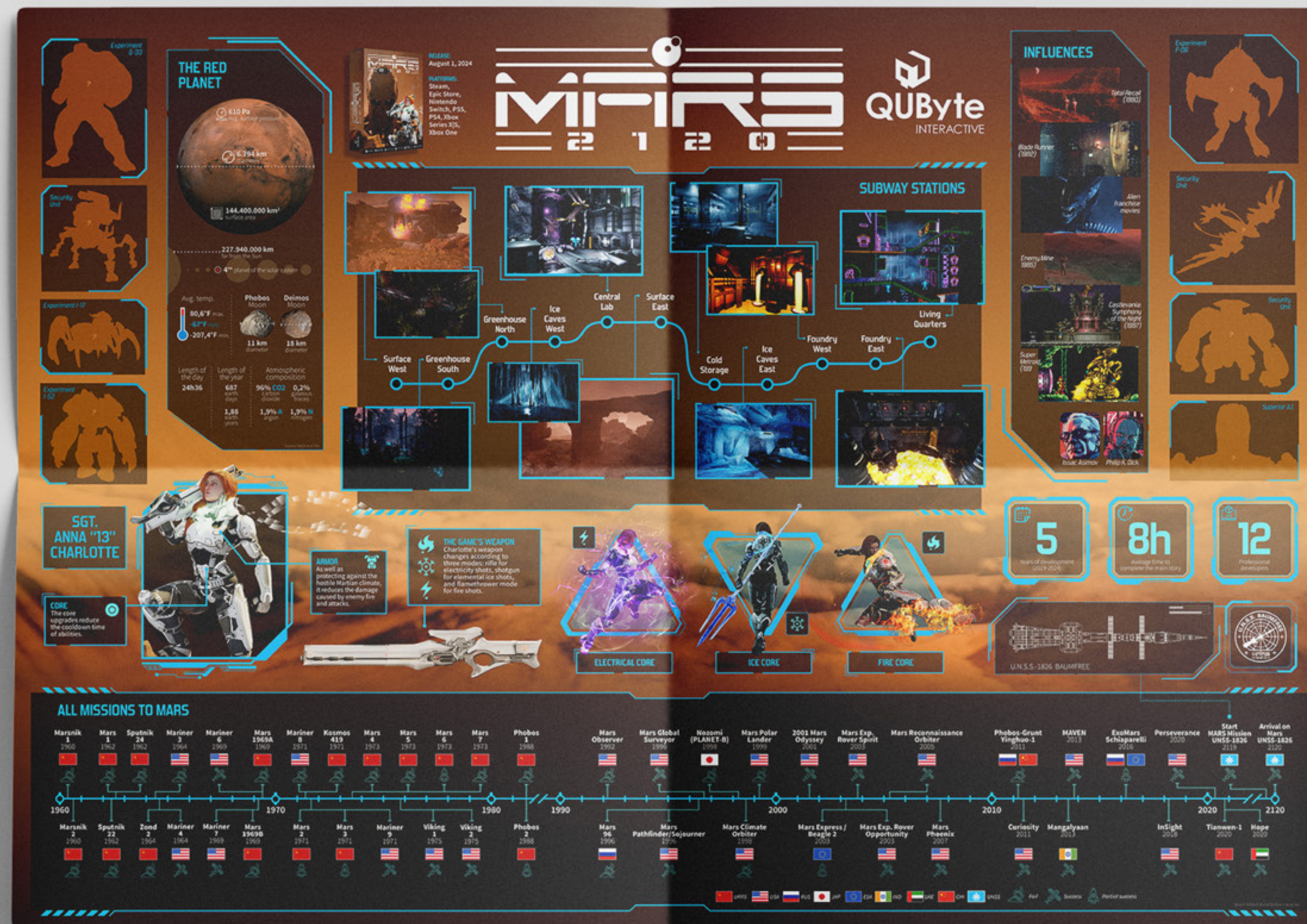
(Dir.) Pôster infográfico sobre os chefes do jogo "Elden Ring" para o Bookzine Pôster GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho 70x50 cm.



Coleta e sistematização de dados por Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Coleta de dados e informações sobre jurisdições eclesiais por Elis Barbosa. Textos por Rede Igrejas e Mineração. Coordenação do projeto por Guilherme Cavalli.



Infográfico comissionado para a QUByte Interactive para o lançamento do metroidvania MARS 2120 (Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Epic Store e Steam) no dia 1 de agosto de 2024. Editado e revisado por Guilhes Damian e Bruno Carvalho. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A2 (420x594mm).



Projeto gráfico e diagramação da revista Echo do IHPF, edição nº 4. Textos e pesquisas produzidas pela equipe do IHPF, composta por: Alex Antônio Vanin, Cassiê Haubert Becker, Djiovan Vinícius Carvalho e Fabiana Beltrami da Silva.





Projeto gráfico, diagramação da cartilha e identidade visual da III Caravana por la Ecologia Integral. Cartilha com 56 págs, produzido no tamanho A5 no Adobe InDesign. Produção de montagem para adesivos, peças para redes sociais e sites, pôsteres impressos, camisetas e ecobags utilizando Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

“III Caravana por la Ecologia Integral” é um projeto coordenado por Guilherme Cavalli. Assessoria de imprensa por Daniela Andrade. Texto por Darío Aranda e Guilherme Cavalli. Equipe Campanha Desinvestimento em Mineração: Daniela Andrade, Valentina Vidal e Guilherme Cavalli.





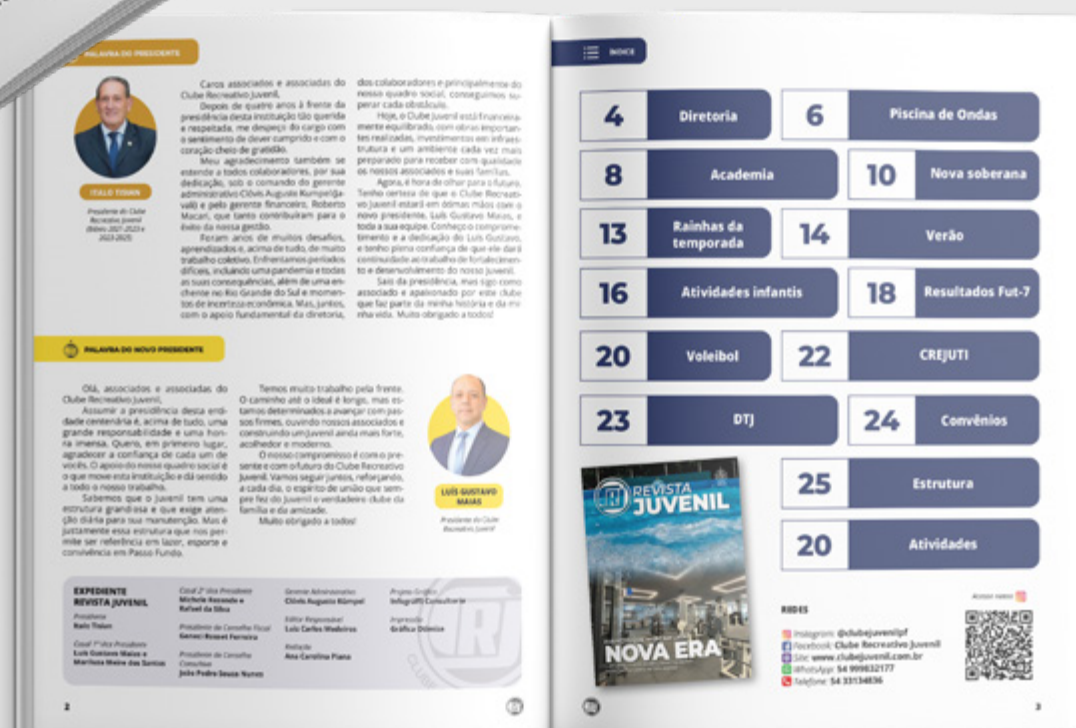
Projeto gráfico e diagramação do Guia de Cultivares Soja e Trigo 2025 da Sementes Butiá. Edição impressa com 48 págs. produzida no tamanho 20x20 cm no Adobe InDesign - edição interativa com 50 págs. Textos e informações por Amanda Veselosi e equipes técnicas da Sementes Butiá.







Projeto gráfico e diagramação da revista do Clube Recreativo Juvenil, de Passo Fundo-RS. Edição impressa com 28 págs, produzida no tamanho 21x28 cm no Adobe InDesign. Textos e informações por equipe de comunicação do Clube. Disponível para leitura no site do clube.



SERVIÇOS E PRODUTOS

SOBRE INFOGRAFIA

SOBRE DESIGN EDITORIAL

PORTFÓLIO

SOBRE

CLIENTES

CONTATO

Projeto gráfico e diagramação da revista FACTUAL, produzida pelos alunos do Curso de Jornalismo e Publicidade e Propaganda da Faculdade Ideau, campus Passo Fundo-RS. Edição impressa com com 28 págs, produzida no tamanho A4 cm no Adobe InDesign. Revisão e edição pelo corpo docente do curso.

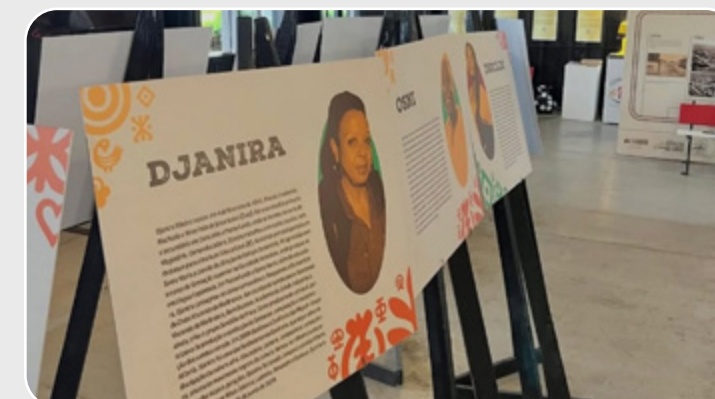
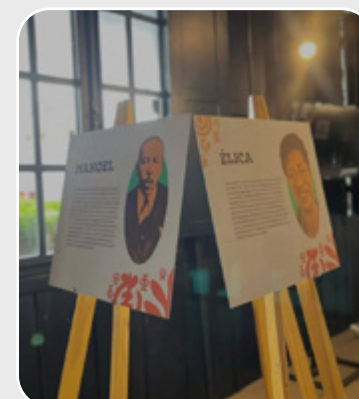




Criação de identidade visual, projeto gráfico e diagramação dos painéis da exposição Vila Victorio Veneto: uma “vila de italianos” em Passo Fundo do Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF). Painéis impressos com medidas de 1,90m x 1m e 1m x 2m. Produzido com Adobe InDesign e Adobe Photoshop. Pesquisa, produção, fotografias e textos pela equipe do IHPF.

A exposição foi realizada com o apoio do Centro Cultural Italiano Anita Garibaldi e da Prefeitura de Passo Fundo, financiamento do Pró Cultura e da Secretaria Estadual de Cultura, e realização do programa Cultura Viva, do Ministério da Cultura.

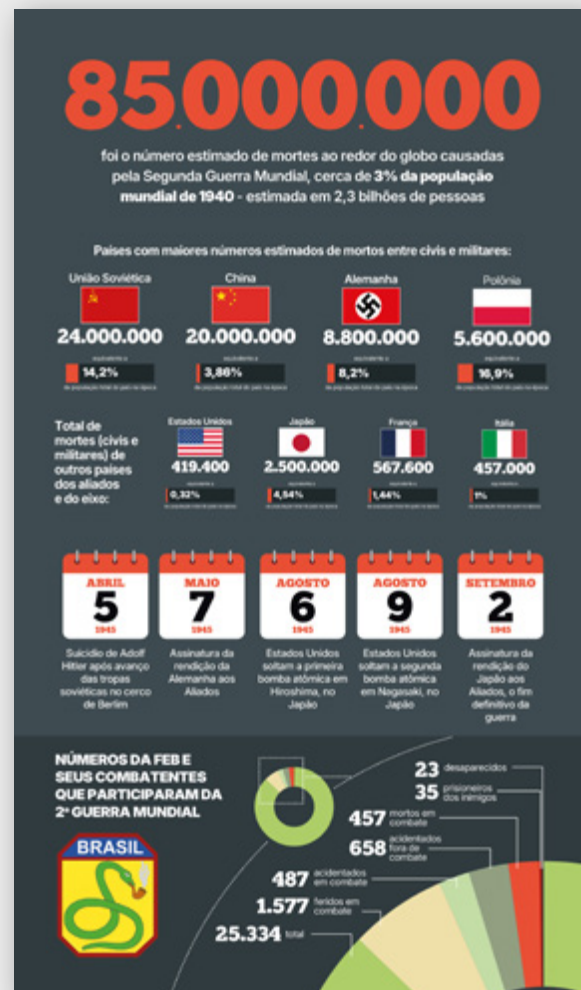




Design gráfico e programação visual da exposição “Vidas Negras”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF), o Arquivo Histórico Regional (AHR/UPF), o Curso de História e o Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Passo Fundo (PPGH/UPF).

Projeto financiado pelo Pró-cultura RS, com recursos da Política Nacional Aldir Blanc.





Projeto gráfico e programação visual da exposição “A Segunda Guerra Mundial e Passo Fundo”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo. Painéis impressos com medidas principais de 70x120 cm, 130x120cm e 210x120cm, além de outras dimensões. Edição de aprox. 200 fotografias para impressão. Curadoria, pesquisa, produção, fotografias, objetos e textos pela equipe do IHPF.

O projeto é financiado pelo Pró-cultura RS, com recursos da Política Nacional Aldir Blanc e apoio da Secretaria de Cultura de Passo Fundo.





Design gráfico e programação visual do Memorial do Poder Legislativo de Passo Fundo, criado pela Câmara de Vereadores de Passo Fundo com curadoria e organização do Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF).

Painéis impressos com medidas de 300x280cm, 420x280cm e 500x280cm. Pesquisa, produção, fotografias, curadoria, textos e objetos desenvolvidos pelo IHPF.



Sobre

Marcus Vinícius Freitas é jornalista profissional (Mtb 0021159/RS) formado e pós-graduado pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Na mesma instituição, trabalhou com infografia, editoração e supervisão prática em núcleo discente por 15 anos no NexJor, laboratório experimental do curso de Jornalismo da UPF. Como jornalista em Passo Fundo (RS), trabalhou nos jornais O Nacional e Diário da Manhã, sendo no último colunista de games por dois anos. Fundou e editou entre 2011 e 2016 a revista digital Gamefagia. Já realizou trabalhos para veículos de imprensa, instituições de ensino, organizações não-governamentais, sites de games e podcasts. Se dedica exclusivamente à **Infográffi** desde 2025.

Ministra aulas, palestras, oficinas e cursos sobre infografia. Premiado por projetos multimídias com o Nexjor no 27º e 32º SET Universitário com os especiais “50 anos do Golpe Militar” e “50 anos do pouso na Lua”.



Clientes e parceiros



Contato

 infograffi.com.br

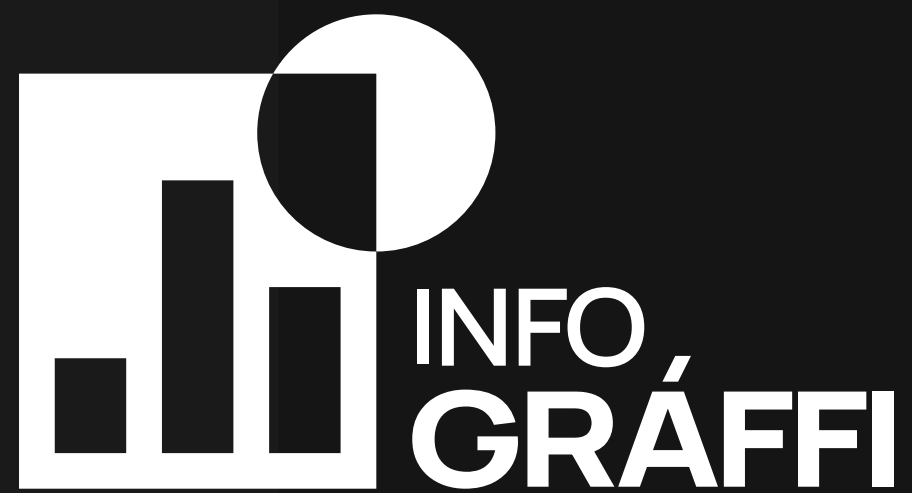
 contato@infograffi.com.br

 be.net/marcus-freitas

    [infograffi](#)

Orçamentos sob consulta.





INFOGRAFFI.COM.BR | 2026