INFO GRÁFFI

MÍDIA KIT 2026

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

Serviços e produtos disponíveis:

Revistas

Relatórios

Livros

Infográficos

Exposições culturais

Folders

Jornais e cartilhas

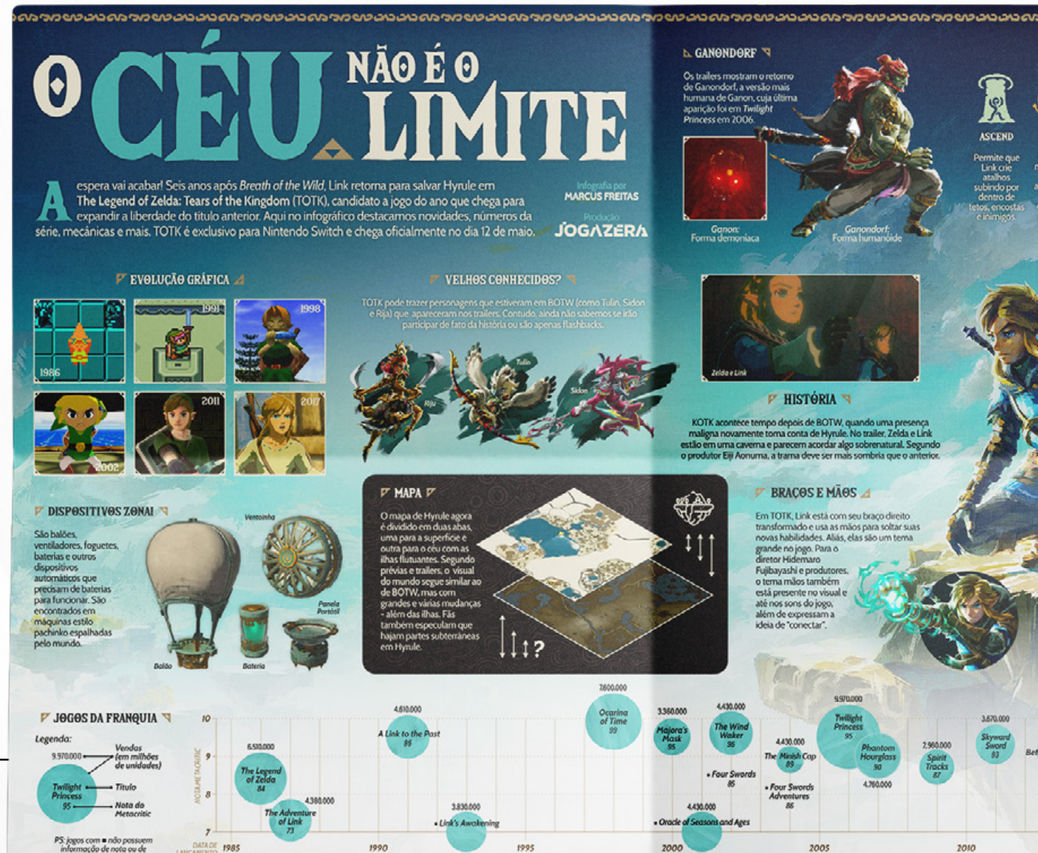
Cursos e palestras

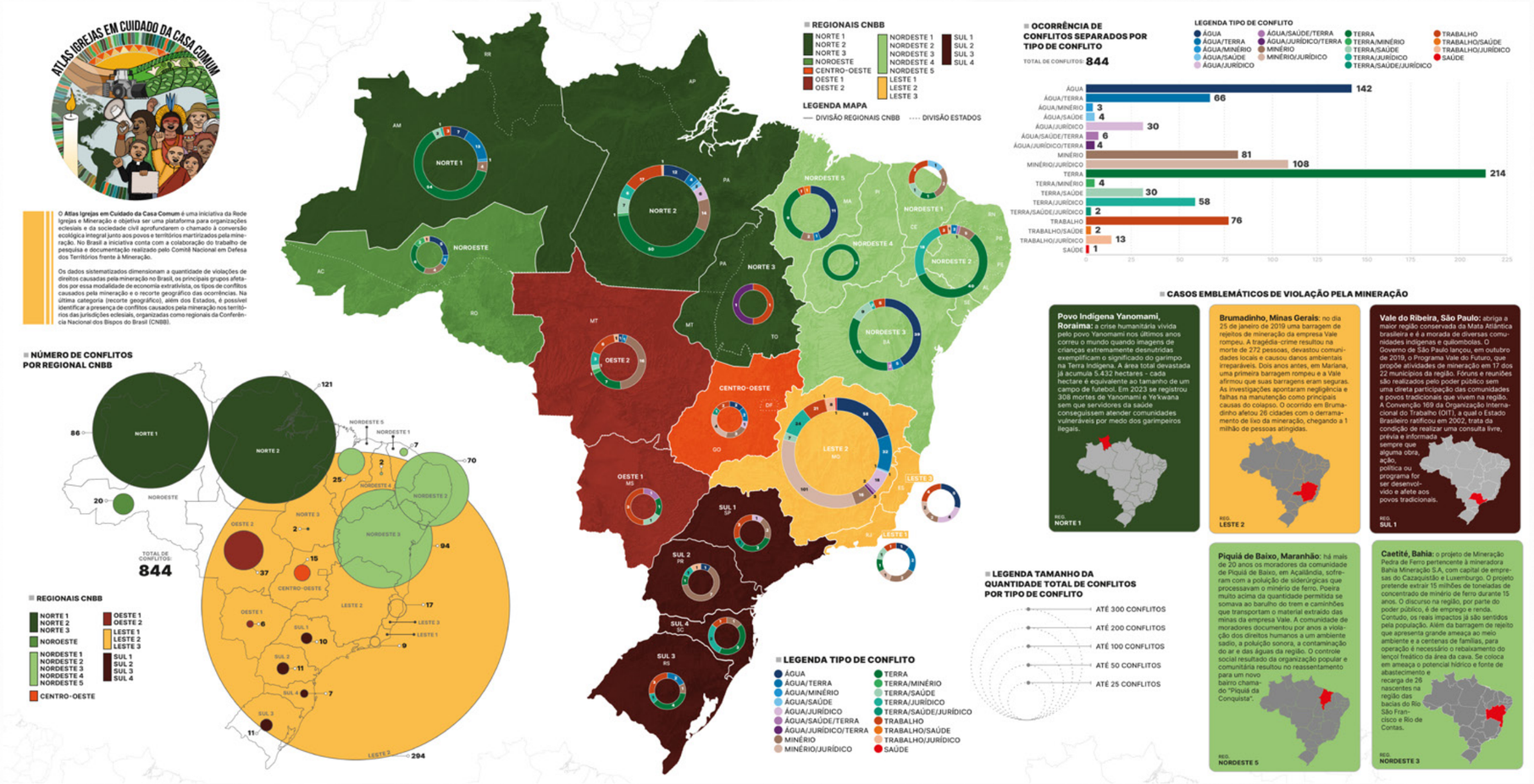
Infográficos digitais e impressos
Tratamento de gráficos para relatórios
Visualização e tratamento de dados complexos
Mapas, linhas do tempo, fluxogramas e cronologias

Revistas, catálogos e guias
Relatórios institucionais
Jornais e periódicos de associações
Informativos e folders
Editoriais, cartilhas e livros

Exposições culturais
Diagramação de painéis em variados suportes
Tratamento e edição de imagens

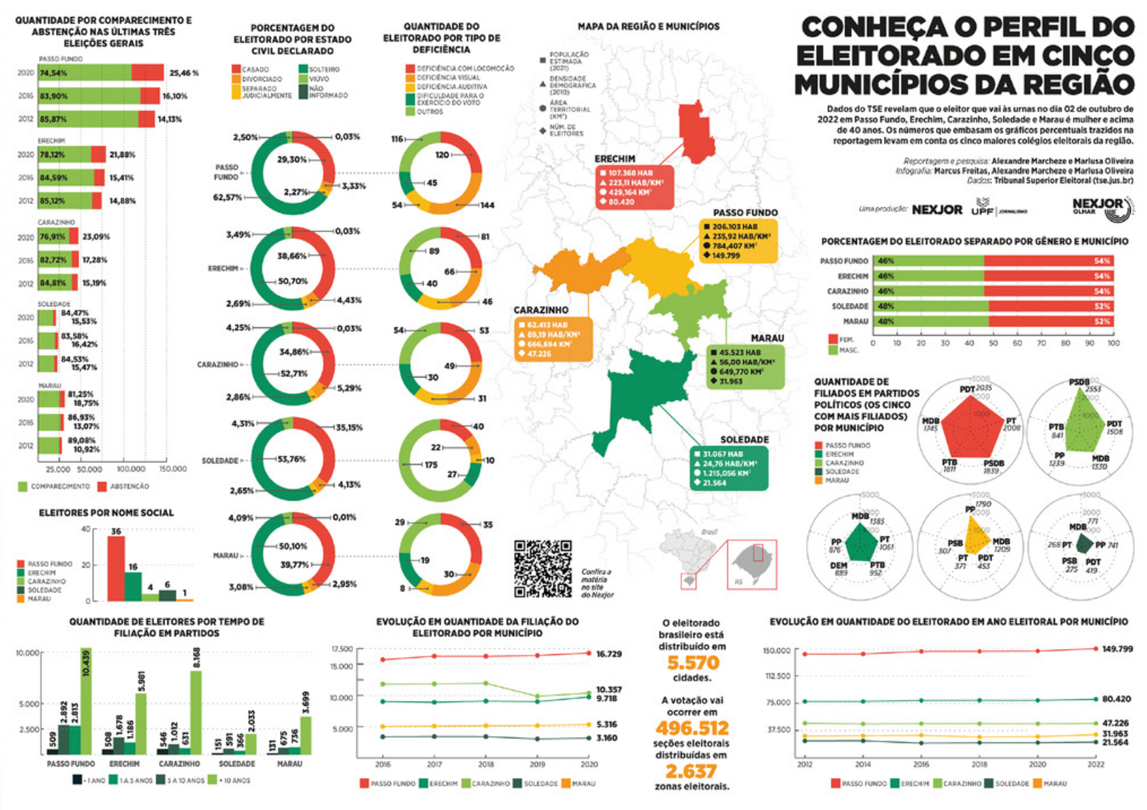
Portfólio
Infografia



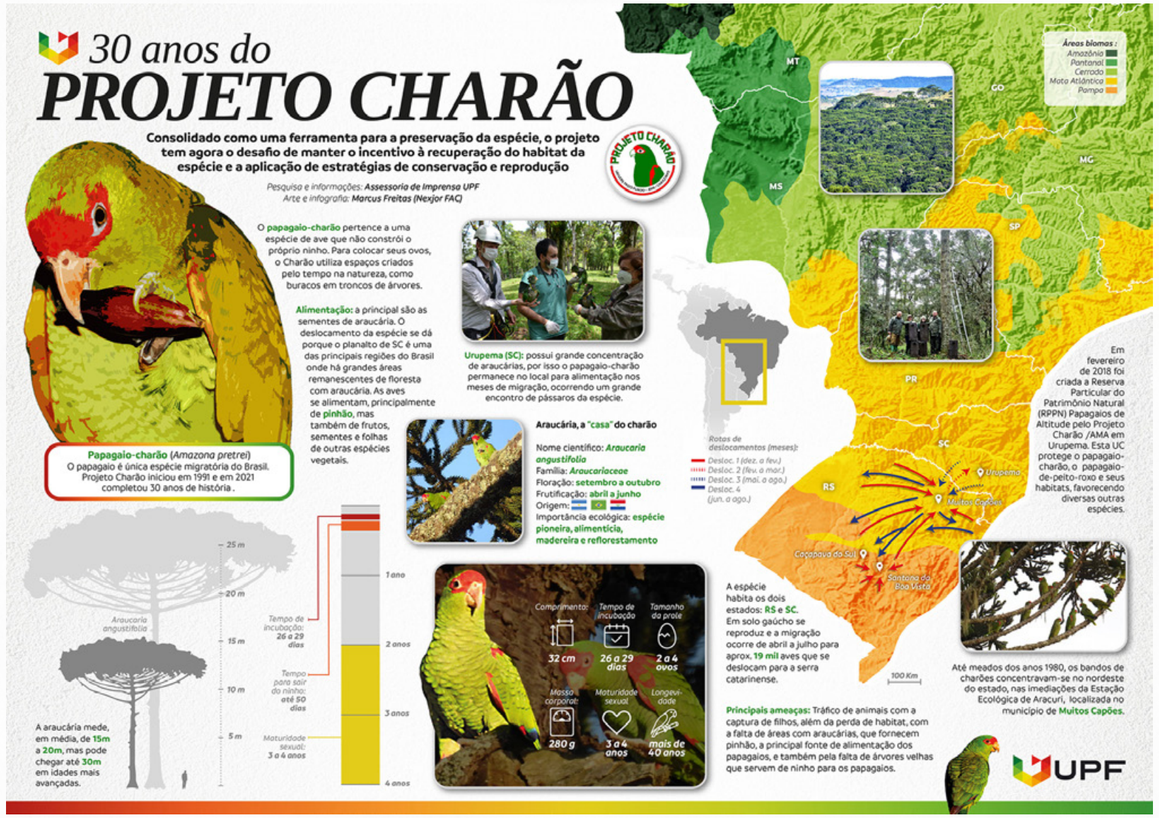


Criação de design editorial e infográfico para iniciativa da Comissão para a Ecologia Integral e Mineração (CNBB) e da Rede Igrejas e Mineração em colaboração com o Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A1 (841x594mm).

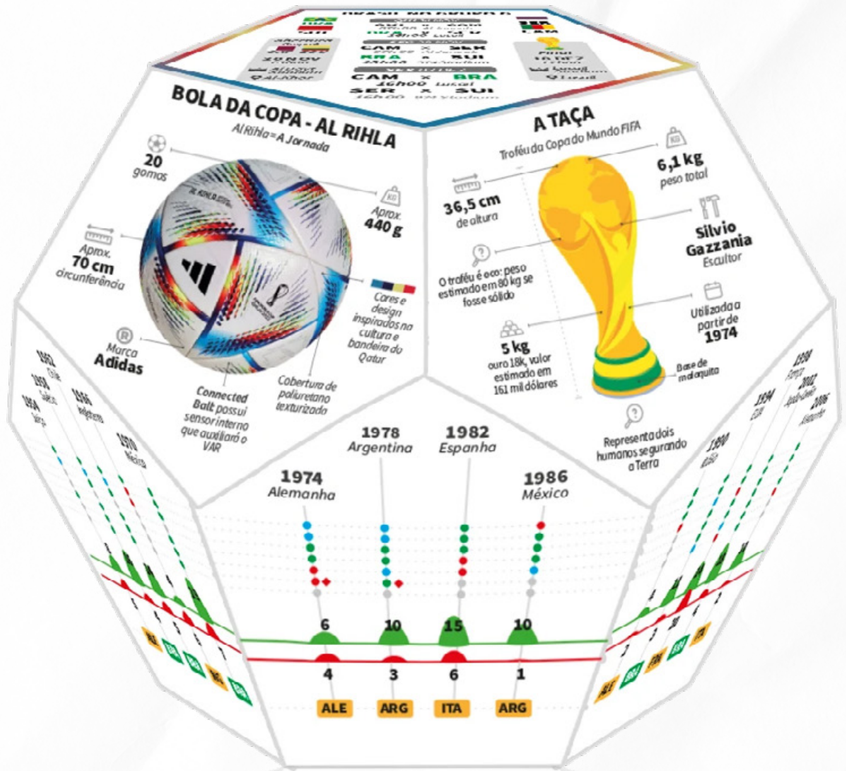
Coleta e sistematização de dados por Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Coleta de dados e informações sobre jurisdições eclesiais por Elis Barbosa.Textos por Rede Igrejas e Mineração. Coordenação do projeto por Guilherme Cavalli.

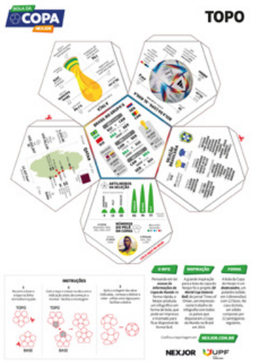


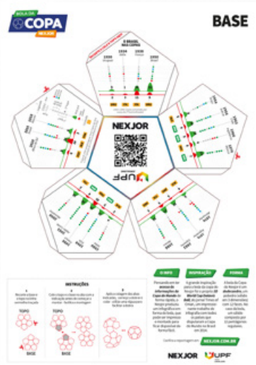
Infográfico sobre o perfil eleitoral para a reportagem "Conheça o perfil do eleitorado em cinco municípios da região", enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) do curso de Jornalismo da UPF. Reportagem e pesquisa dos jornalistas Alexandre Marcheze e Marlusa Oliveira. Produzido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



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.



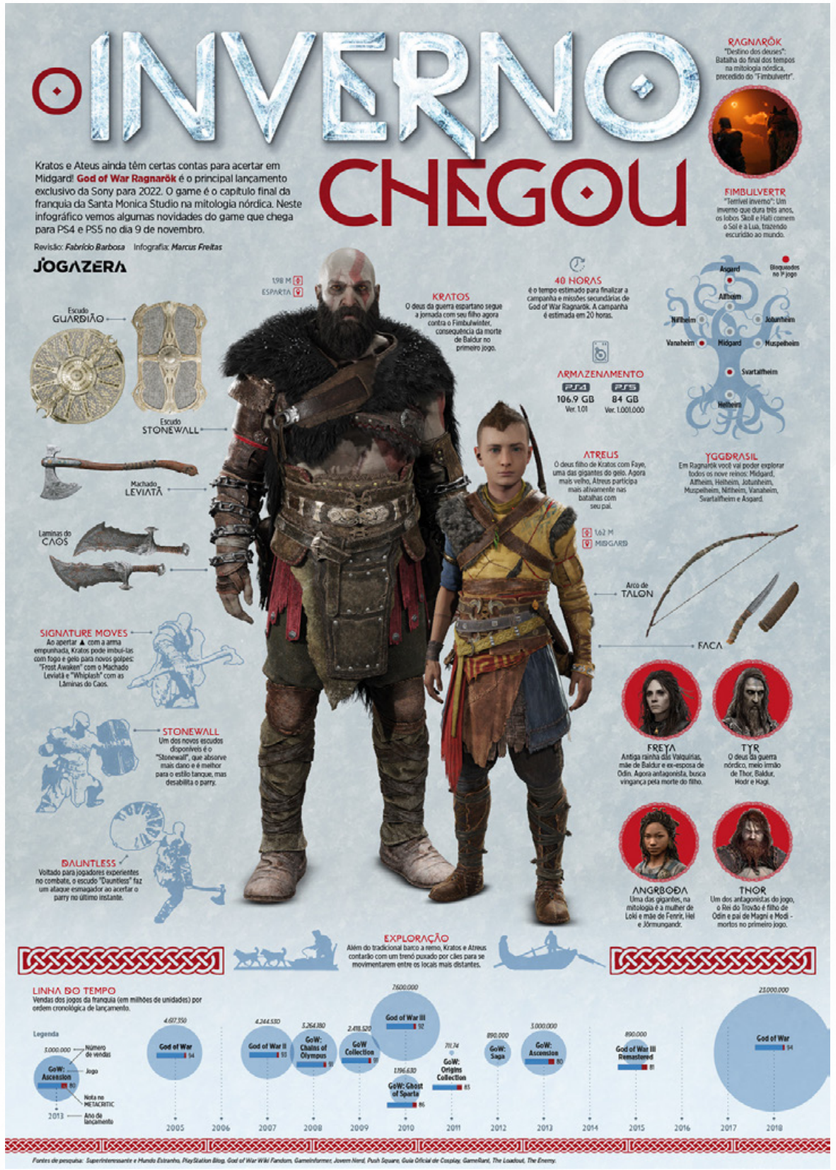


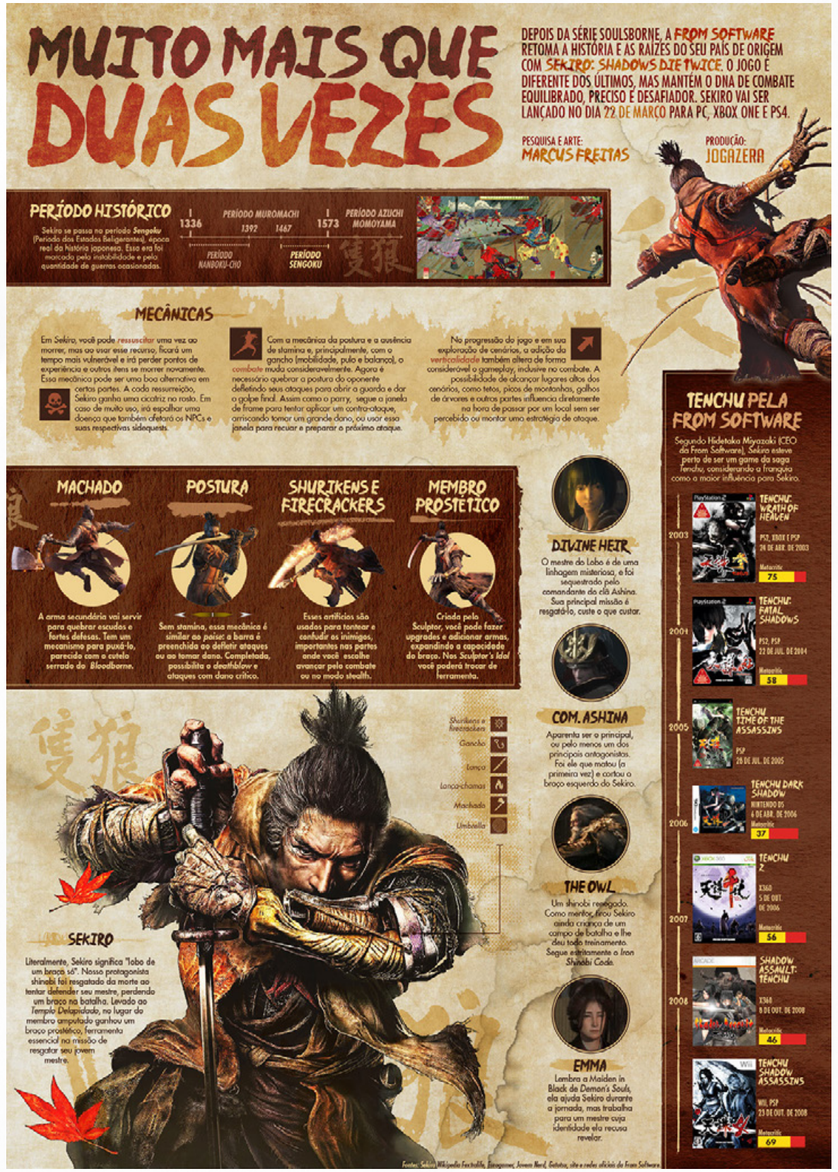


A Bola da Copa Nexjor foi um especial infográfico desenvolvido enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor)do curso de Jornalismo da UPF para a cobertura da Copa do Mundo de 2022, realizada no Qatar. A pesquisa dos dados e textos para o infográfico foram dos jornalistas Alexandre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

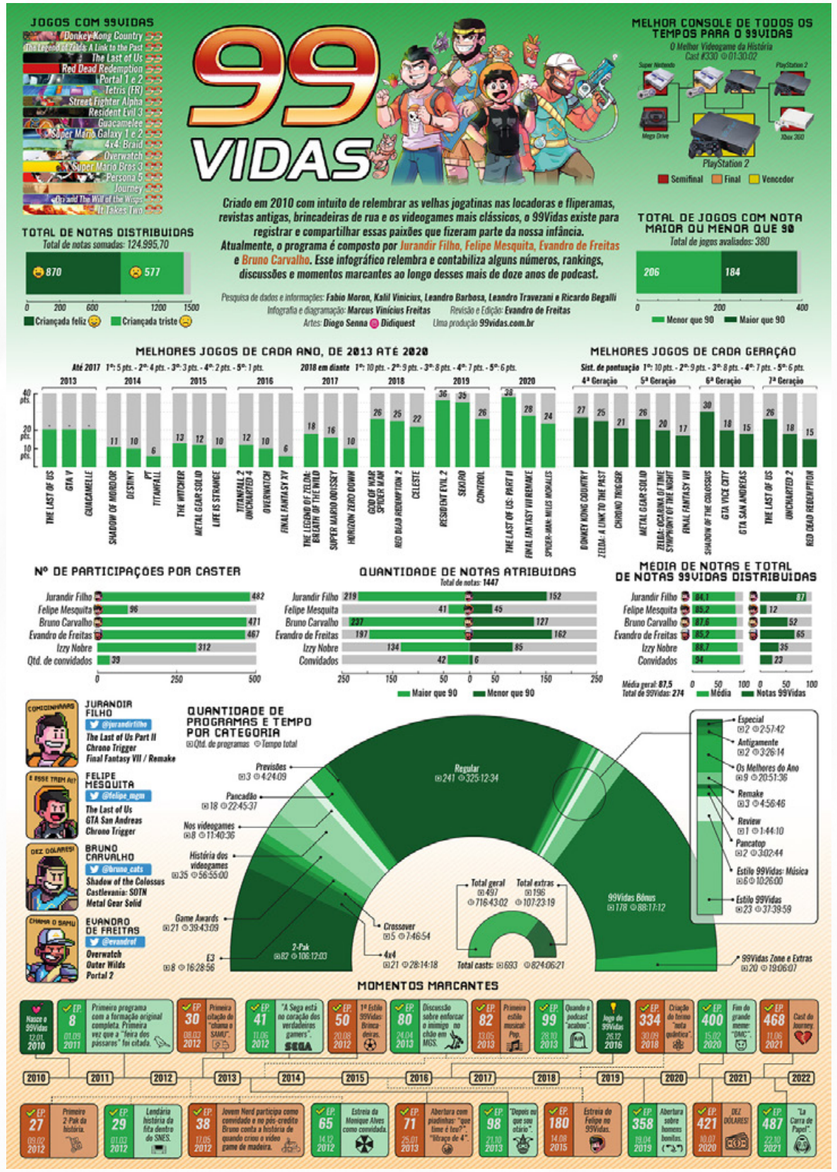
Em menor escala, a ideia da Bola do Núcleo era ter um “companion”, algo físico à mão para informações rápidas da Copa 2022 - além da parte “mão na massa” de recortar e montar o gráfico - mas que não fosse somente ilustrativo ou decorativo: era de extrema importância conter conteúdo jornalístico em forma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





(Esq.) Infográfico sobre o jogo "God of War: Ragnarök", publicado 4 de novembro de 2022 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm). Com revisão ortográfica de Fabrício Barbosa.

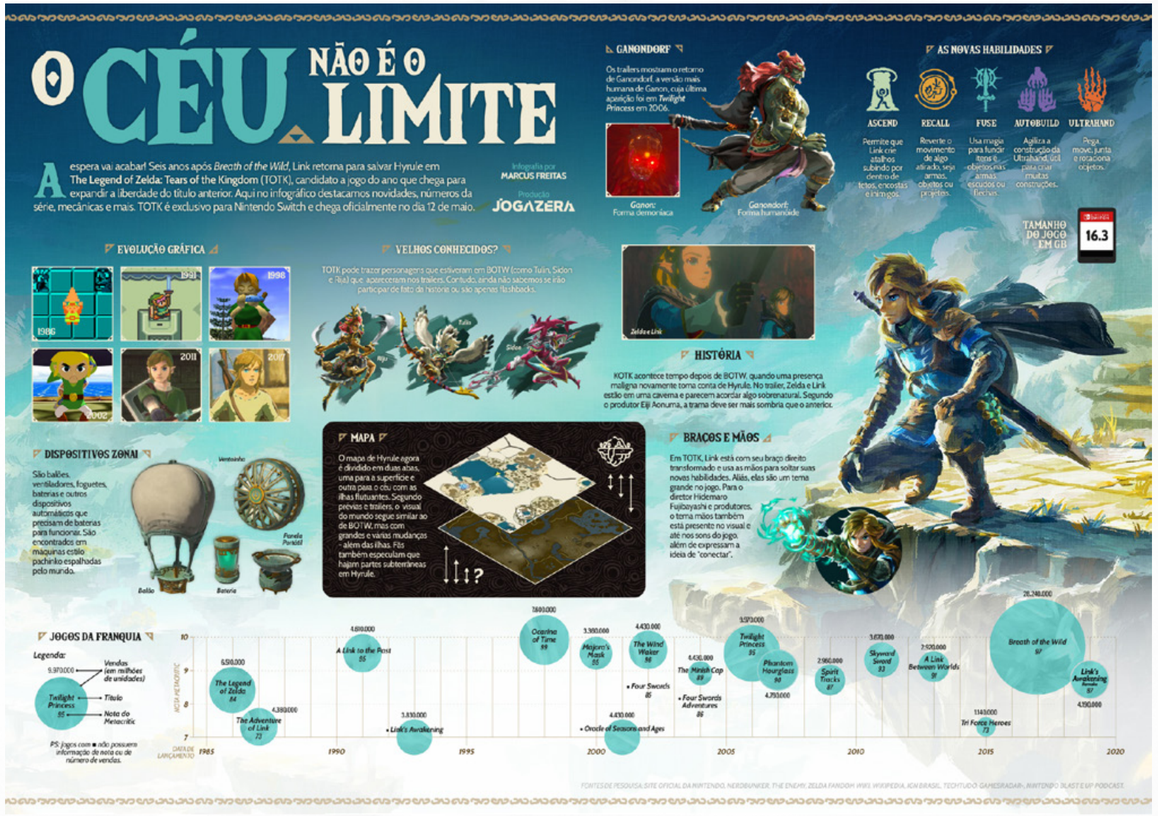
(Dir.) Infográfico sobre o jogo "Sekiro: Shadows Die Twice", publicado dia 20 de março de 2019 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



(Esq.) 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.

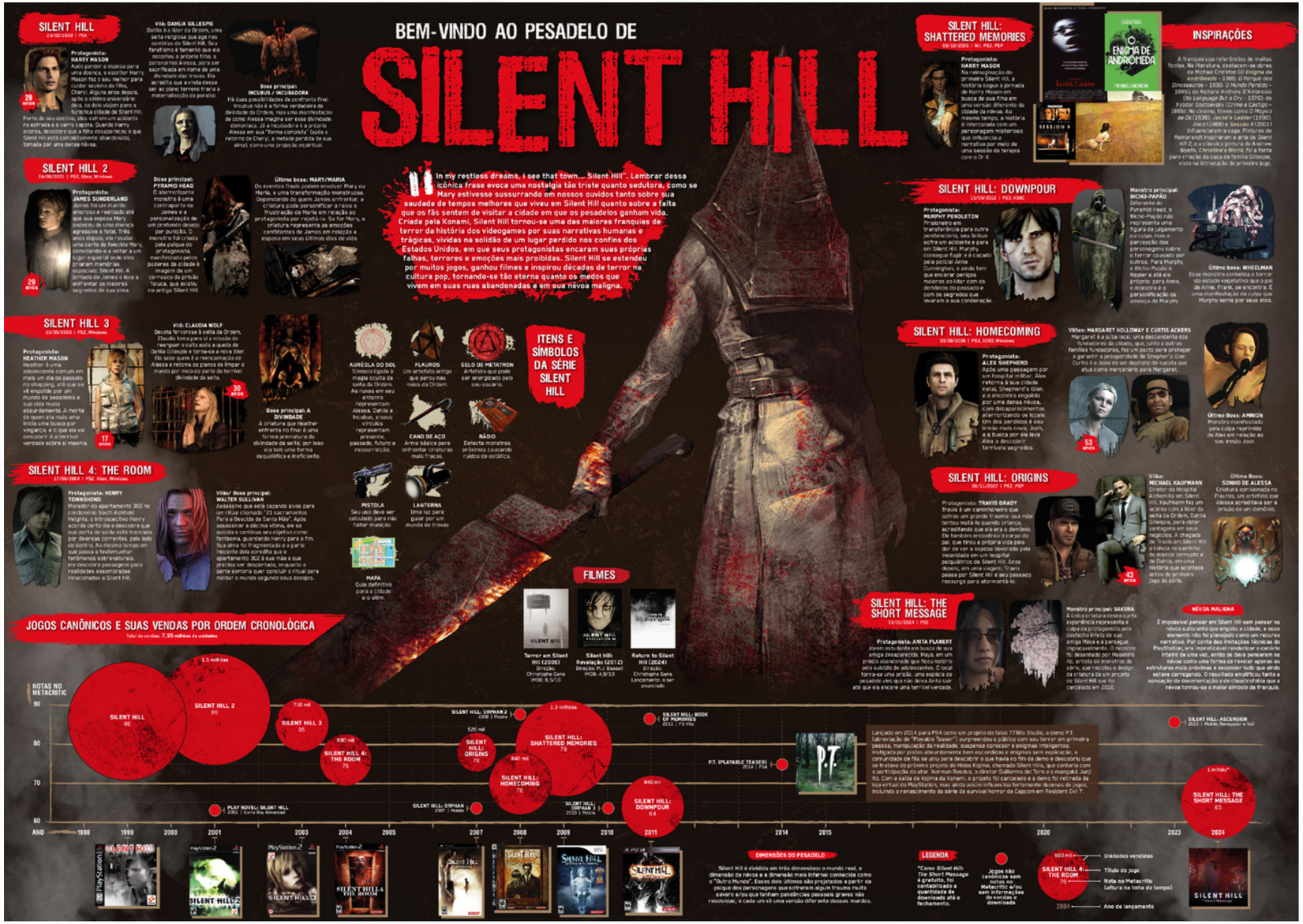
(Dir.) Infográfico comemorativo dos 500 podcasts do 99Vidas, disponível no site 99Vidas. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm). Pesquisa de dados e informações por Fabio Moron, Kalil Vinicius, Leandro Barbosa, Leandro Travezani e Ricardo Begalli. Infografia e diagramação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

Infográfico comissionado para a QUByte Interactive para o lançamento do Top Racer Collection (Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S e Steam) no dia 7 de março de 2024. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A2 (420x594mm).

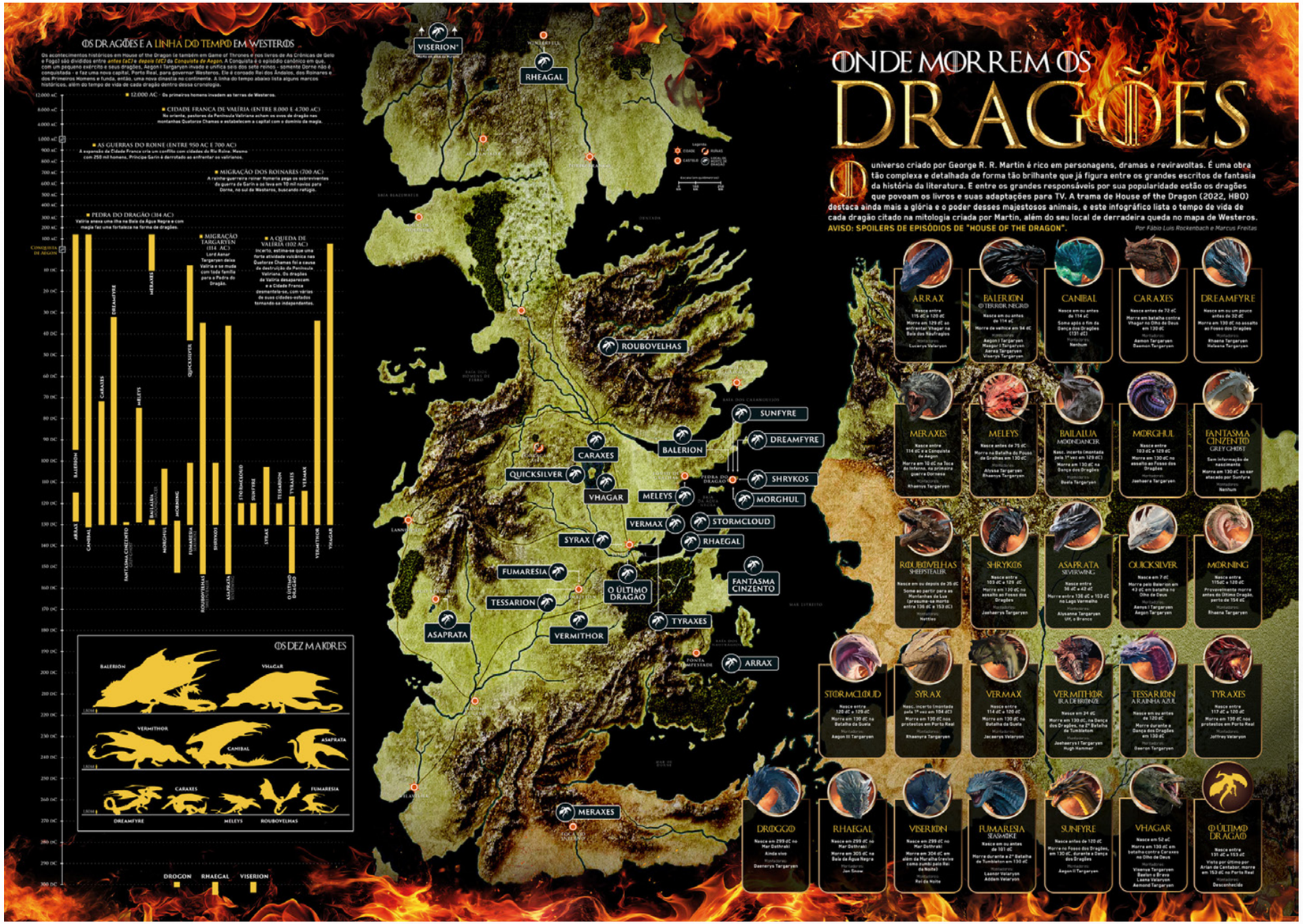


Infográfico sobre o jogo The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, publicado no dia 9 de maio de 2023 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

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).



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 Andrelino. Edição por Humberto Martinez.



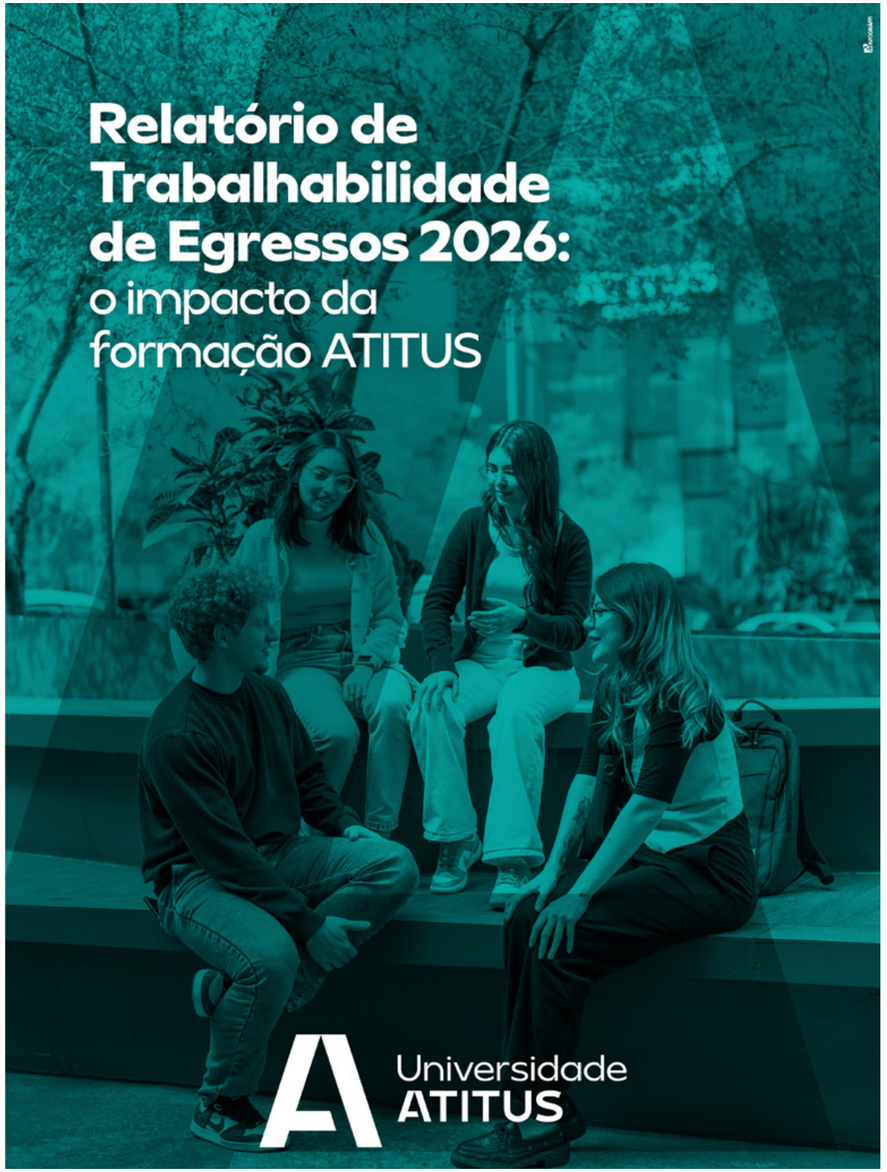
Infográfico “Onde Morrem os Dragões” sobre a série House of the Dragon e o universo de Game of Thrones para Posterzine da Editora Europa. Conceito, produção, pesquisa e diagrmação em conjunto com Fábio Rockenbach (A Experiência do Cinema). Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop com medida de 50x70 cm. Edição por Humberto Martinez.

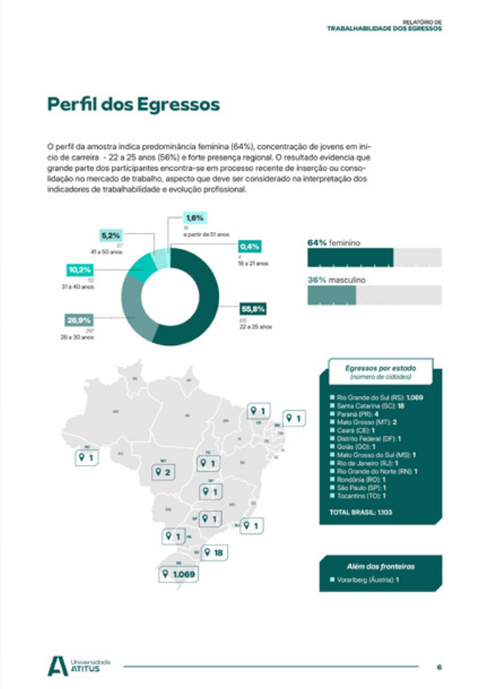
Infográfico sobre a série DOOM criado para o lançamento de DOOM: The Dark Ages, em maio de 2025. Conceito, produção, pesquisa, diagramação e edição em conjunto com Guilhermes (Guilhes) Damian. Produzido e editado no Adobe Illustrator, Corel Draw e Adobe Photoshop com medida de 50x70 cm.

Portfólio
Editoração

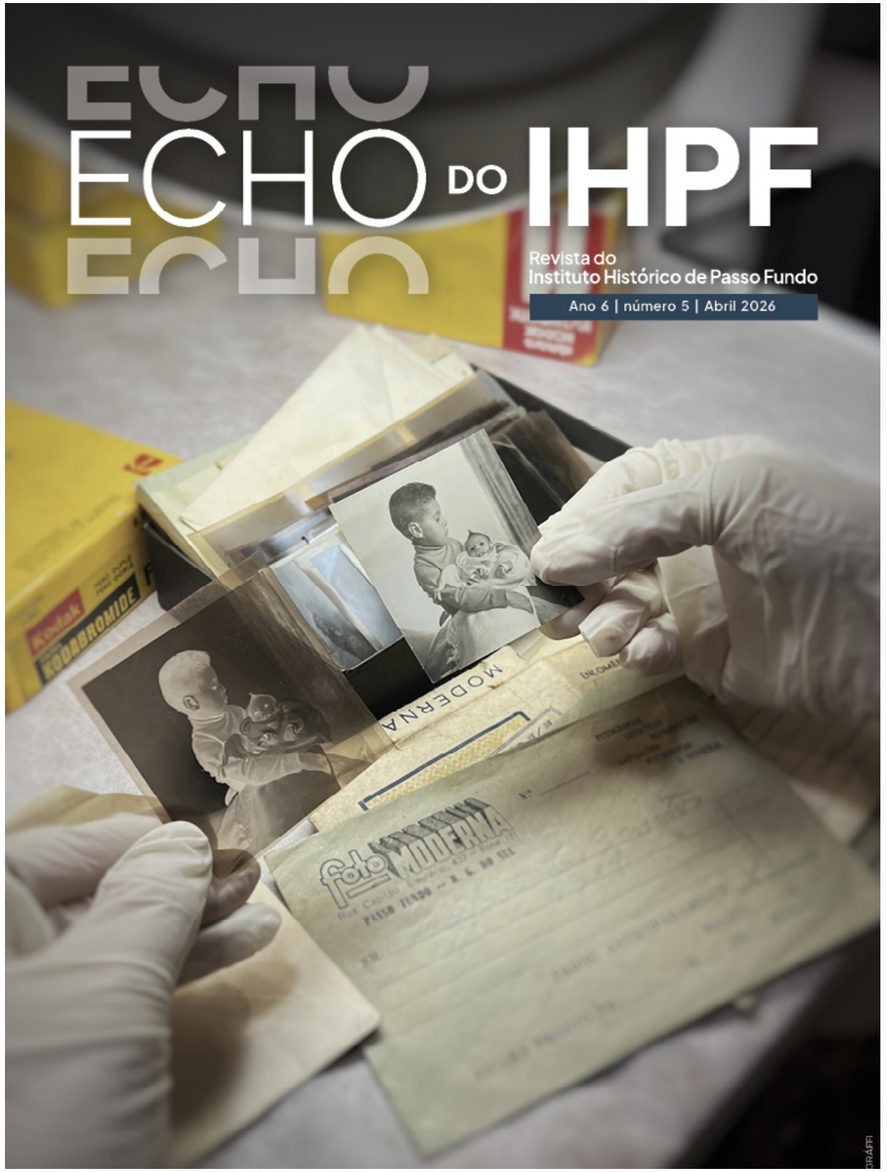
Projeto gráfico e diagramação do Relatório de Sustentabilidade 2025 da Universidade Atitus. Publicação digital em formato full HD (1920x1080px). Coordenação do projeto por Carina Oliveira da Silva e Jandir Pauli. Elaboração por Gabriela Daiana Christ, Jandir Pauli, Juliane Ruffatto e Luciane Zanella. Revisão por Adalberto Bottker, Carina Oliveira da Silva, Diego Martins Sanchez, Eduarda Ricci Perin e Eduarda Valduga Donadel. Disponível para leitura no site da Universidade Atitus.

Projeto gráfico e diagramação da revista do Clube Recreativo Juvenil, de Passo Fundo-RS edições de 2025 e 2026. Edições impressas com 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.

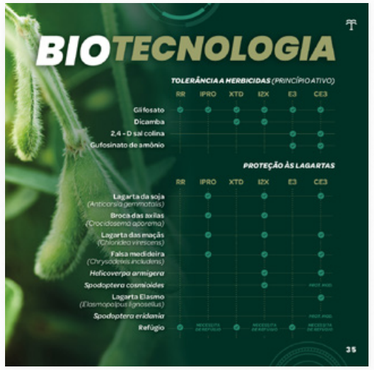


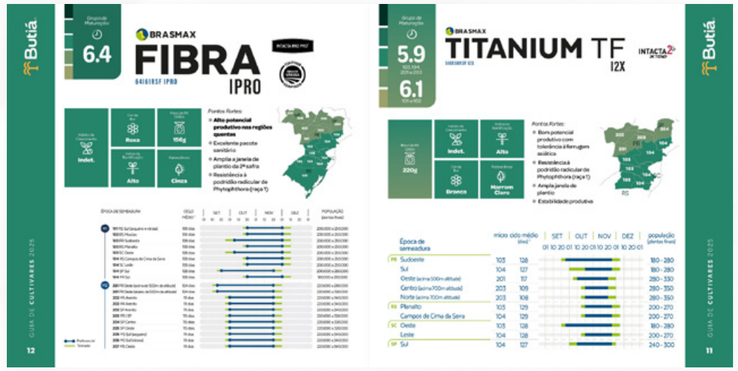


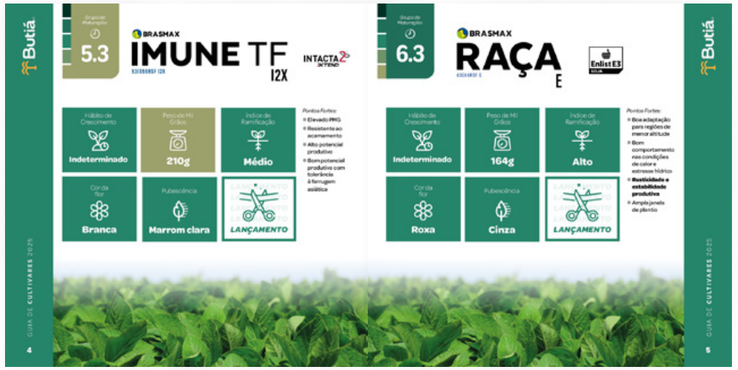
Projeto gráfico e diagramação do Relatório de Trabalhibilidade de Egressos 2026 da Universidade Atitus. Realizado no formato A4 para publicação digital Textos, dados e esquisas produzidos pelas equipes de comunicação e marketing da Universidade Atitus.



Projeto gráfico e diagramação da revista “Echo do IHPF”, do Instituto Histórico de Passo Fundo, edição nº 5 publicada em junho de 2026. Pesquisas e textos produzidos pela equipe do IHPF: Djiovan Vinícius Carvalho, Fabiana Beltrami da Silva e Zulmara Isabel Colussi. Fotografias por: Acervo IHPF, Diogo Zanatta e Fabiana Beltrami.

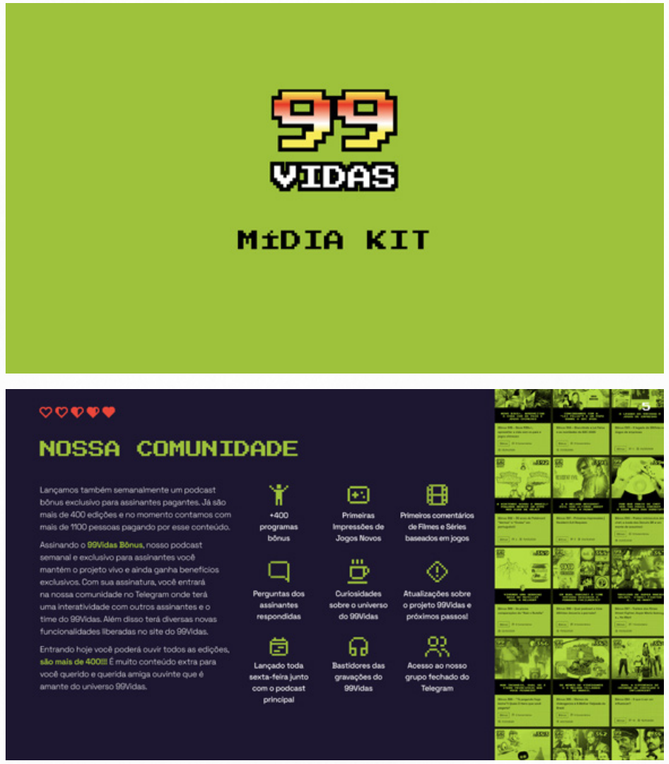


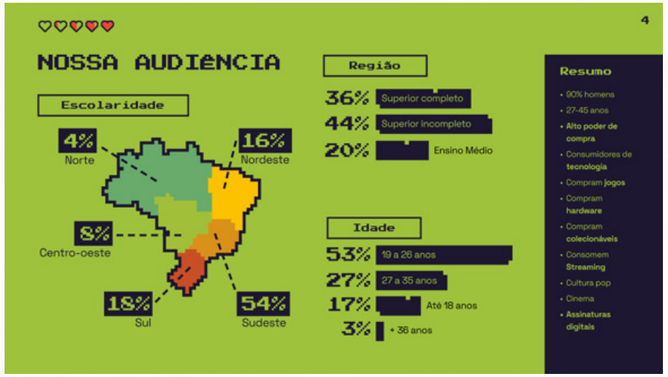




Projeto gráfico e diagramação do Guia de Cultivares Soja e Trigo 2025 da Sementes Butiá. Edição impressa com com 48 págs. produzida no tamanho 20x20 cm no Adobe InDesign - edição interativa com 50 págs. Textos e informações por Amanda Veseloski e equipes técnicas da Sementes Butiá.

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 e diagramação do mídia kit do site e podcast 99Vidas. Em formato 1920x1080px para publicação digital. Disponível no site 99vidas.com.br.

Portfólio
Exposições culturais

A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E PASSO FUNDO

REPERCUSSÕES, VESTÍGIOS E MEMÓRIAS

A CRIAÇÃO DA CÂMARA MUNICIPAL DE PASSO FUNDO

Vereança no
Período Imperial

As Câmaras Municipais foram as principais instituições de representação política durante o Império. Sua estrutura seguia os preceitos do sistema camarário, criado em Portugal e implementado no Brasil a partir de 1532, com a criação da Câmara Municipal de São Vicente, em São Paulo, ainda no Período Colonial. Entre as atribuições da instituição, destacava-se a responsabilidade de arrecadar impostos, além de regular o comércio e o exercício de diversos ofícios.

Após a Independência do Brasil, em 1822, as Câmaras passaram a ser regidas pela Lei

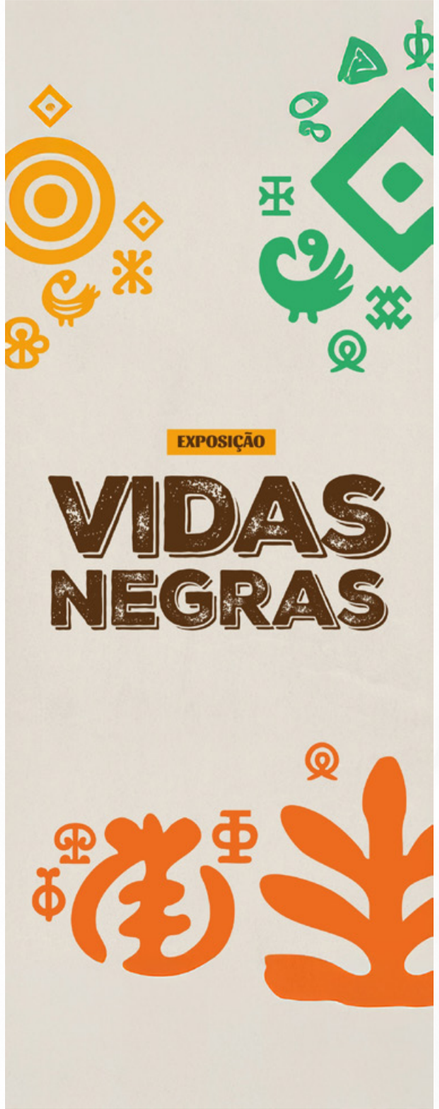
A Câmara Municipal de Vereadores de Passo Fundo foi estabelecida em 7 de agosto de 1857, quando tomaram posse os primeiros sete vereadores do município, que havia sido criado em 28 de janeiro de 1857, a partir do desmembramento do município de Cruz Alta, pelo então presidente da Província de São Pedro do Rio Grande do Sul, Jerônimo Francisco Coelho.

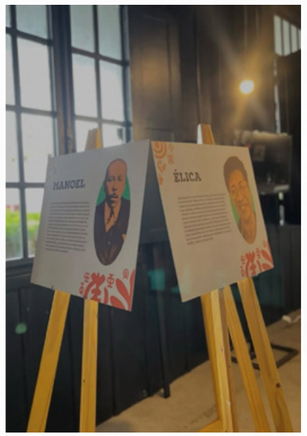
CÓDIGO DE

Mapa da Província de São Pedro do Rio Grande do Sul, com a demarcação aproximada dos limites do município de Passo Fundo, em 1857.

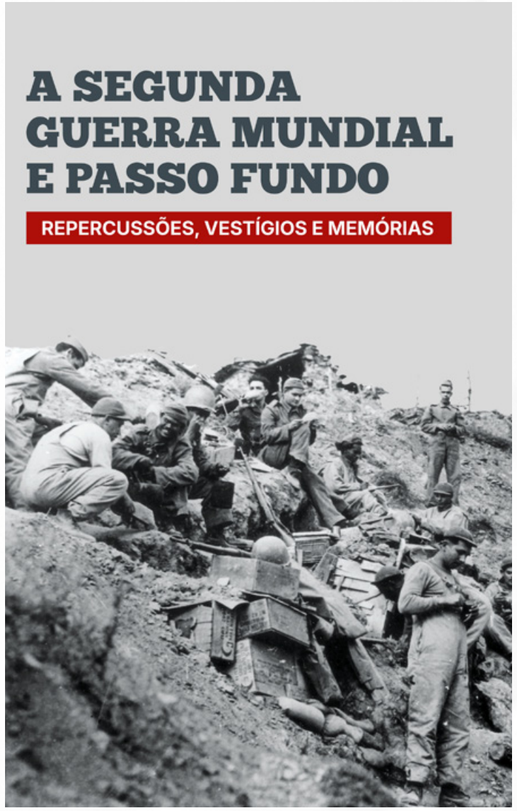
Criação de identidade visual, projeto gráfico e diagramação dos painéis da exposição Vila Victorio Veneto: uma "vila de italianos" em Passo Fundo do Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF). Painéis impressos com medidas de 1,90m x 1m e 1m x 2m. Produzido com Adobe InDesign e Adobe Photoshop. Pesquisa,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

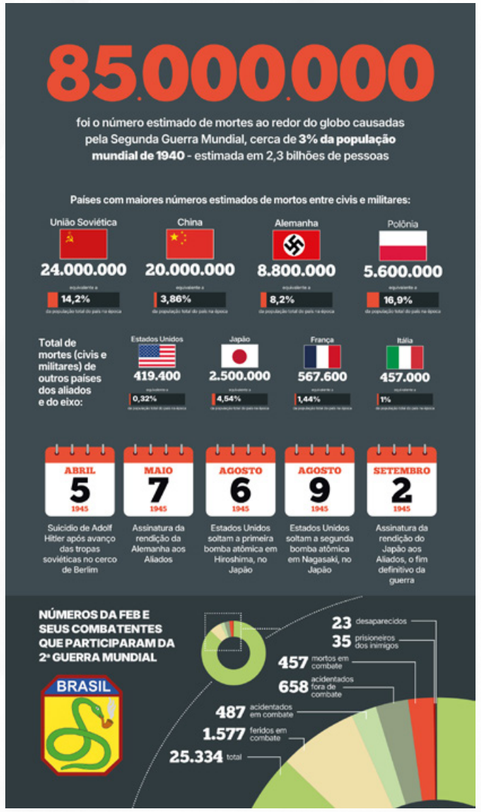
A exposição foi realizada com o apoio do Centro Cultural Italiano Anita Garibaldi e da Prefeitura de Passo Fundo, financiamento do Pró Cultura e da Secretaria Estadual de Cultura, e realização do programa Cultura Viva, do Ministério da Cultura.

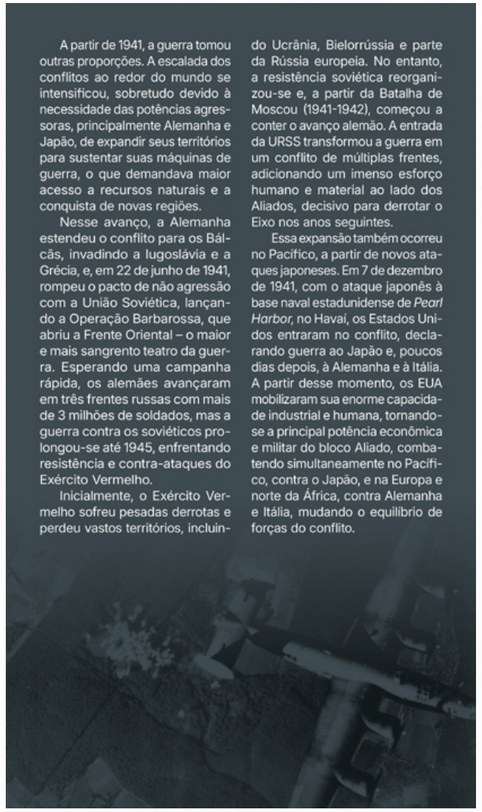




Design gráfico e programação visual da exposição “Vidas Negras”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF), o Arquivo Histórico Regional (AHR/UPF), o Curso de História e o Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Passo Fundo (PPGH/UPF).





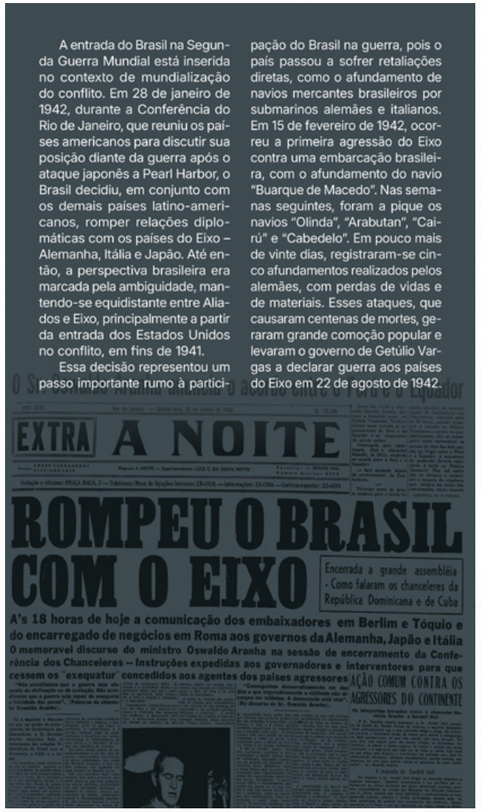


A partir de 1941, a guerra tomou outras proporções. A escalada dos conflitos ao redor do mundo se intensificou, sobretudo devido à necessidade das potências agressoras, principalmente Alemanha e Japão, de expandir seus territórios para sustentar suas máquinas de guerra, o que demandava maior acesso a recursos naturais e a conquista de novas regiões.

Nesse avanço, a Alemanha estendeu o conflito para os Bálcãs, invadindo a Iugoslávia e a Grécia, e, em 22 de junho de 1941, rompeu o pacto de não agressão com a União Soviética, lançando a Operação Barbarossa, que abriu a Frente Oriental – o maior e mais sangrento teatro da guerra. Esperando uma campanha rápida, os alemães avançaram em três frentes russas com mais de 3 milhões de soldados, mas a guerra contra os soviéticos prolongou-se até 1945, enfrentando resistência e contra-ataques do Exército Vermelho.

Inicialmente, o Exército Vermelho sofreu pesadas derrotas e perdeu vastos territórios, incluindo Ucrânia, Bielorrússia e parte da Rússia europeia. No entanto, a resistência soviética reorganizou-se e, a partir da Batalha de Moscou (1941-1942), começou a conter o avanço alemão. A entrada da URSS transformou a guerra em um conflito de múltiplas frentes, adicionando um imenso esforço humano e material ao lado dos Aliados, decisivo para derrotar o Eixo nos anos seguintes.

Essa expansão também ocorreu no Pacífico, a partir de novos ataques japoneses. Em 7 de dezembro de 1941, com o ataque japonês à base naval estadunidense de *Pearl Harbor*, no Havaí, os Estados Unidos entraram no conflito, declarando guerra ao Japão e, poucos dias depois, à Alemanha e à Itália. A partir desse momento, os EUA mobilizaram sua enorme capacidade industrial e humana, tornando-se a principal potência econômica e militar do bloco Aliado, combatendo simultaneamente no Pacífico, contra o Japão, e na Europa e norte da África, contra Alemanha e Itália, mudando o equilíbrio de forças do conflito.



A entrada do Brasil na Segunda Guerra Mundial está inserida no contexto de mundialização do conflito. Em 28 de janeiro de 1942, durante a Conferência do Rio de Janeiro, que reuniu os países americanos para discutir sua posição diante da guerra após o ataque japonês a Pearl Harbor, o Brasil decidiu, em conjunto com os demais países latino-americanos, romper relações diplomáticas com os países do Eixo – Alemanha, Itália e Japão. Até então, a perspectiva brasileira era marcada pela ambiguidade, mantendo-se equidistante entre Aliados e Eixo, principalmente a partir da entrada dos Estados Unidos no conflito, em fins de 1941.

Essa decisão representou um passo importante rumo à participação do Brasil na guerra, pois o país passou a sofrer retaliações diretas, como o afundamento de navios mercantes brasileiros por submarinos alemães e italianos. Em 15 de fevereiro de 1942, ocorreu a primeira agressão do Eixo contra uma embarcação brasileira, com o afundamento do navio "Buarque de Macedo". Nas semanas seguintes, foram a pique os navios "Olinda", "Arabutan", "Cairú" e "Cabedelo". Em pouco mais de vinte dias, registraram-se cinco afundamentos realizados pelos alemães, com perdas de vidas e de materiais. Esses ataques, que causaram centenas de mortes, geraram grande comoção popular e levaram o governo de Getúlio Vargas a declarar guerra aos países do Eixo em 22 de agosto de 1942.

EXTRA A NOITE

ROMPEU O BRASIL COM O EIXO

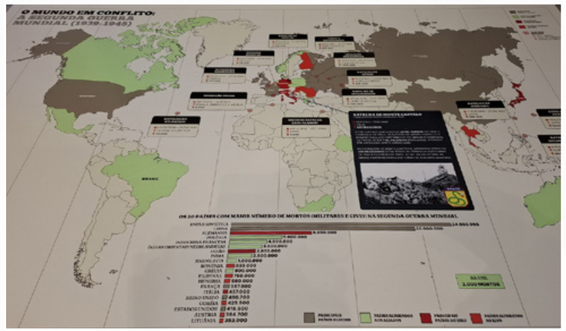
Encerrada a grande assembléia - Como falaram os chanceleres da República Dominicana e de Cuba

A's 18 horas de hoje a comunicação dos embaixadores em Berlim e Tóquio e do encarregado de negócios em Roma aos governos da Alemanha, Japão e Itália

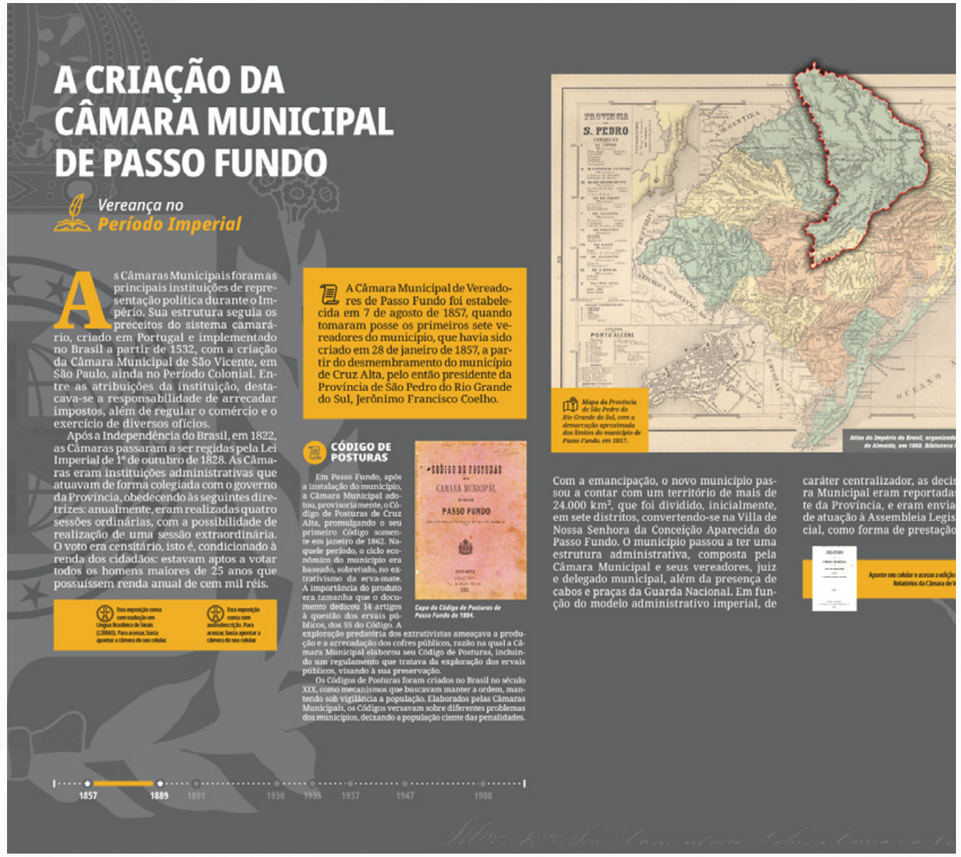
O memoravel discurso do ministro Oswaldo Aranha na sessão de encerramento da Conferência dos Chanceleres – Instruções expedidas aos governadores e interventores para que cessem os "exequatur" concedidos aos agentes dos países agressores

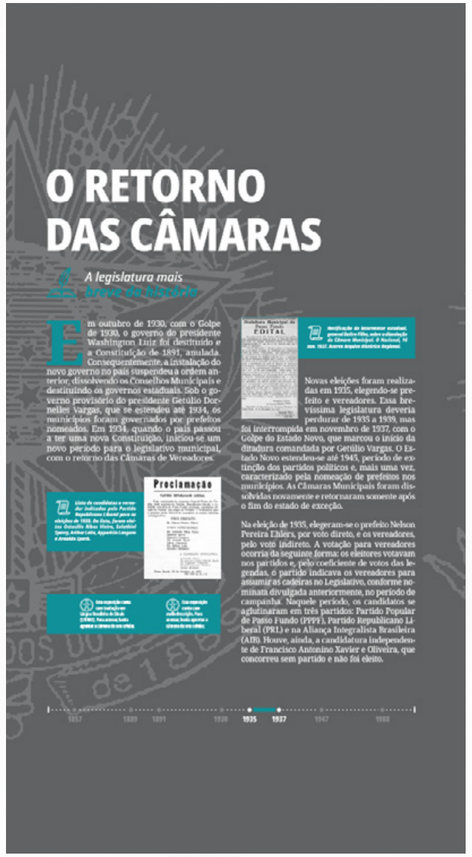
AÇÃO COMUM CONTRA OS AGRESSORES DO CONTINENTE

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.



MEMORIAL DO PODER LEGISLATIVO 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.

Clientes e parceiros

IHPF

Universidade ATITUS

99 VIDAS

A EXPERIÊNCIA DO CINEMA

EDITORA EUROPA

QUByte INTERACTIVE

DAALAV

CLUBE RECREATIVO JUVENIL PASSO FUNDO

draw the LAW

OLÁ, CIDADE!

woow! comunicação criativa

Butiá

IGLESIAS Y MINERÍA

BNOADS

PF SPORTS

IDEAU FACULDADES IDEAU

Sobre e Contato

Marcus Vinícius Freitas é jornalista visual e infografista, à frente da **Infográffi** desde 2025, com mais de 15 anos de experiência em infografia, produção editorial e comunicação visual. Atende empresas, instituições de ensino e organizações como **Universidade Atitus**, **Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF)**, **99Vidas Podcast**, **QUByte Interactive** e **Editora Europa**.

Jornalista profissional registrado (Mtb 0021159/RS), é formado e pós-graduado pela Universidade de Passo Fundo (UPF), onde atuou por 15 anos (2010–2025) em infografia, editoração e supervisão discente no Nexjor, laboratório experimental do curso de Jornalismo da instituição. Passou pelas redações dos jornais O Nacional e Diário da Manhã, e fundou a revista digital Gamefagia entre 2011 e 2016. Ministra aulas, palestras e consultorias sobre infografia desde 2014, incluindo aulas no cursos de Jornalismo e Design Gráfico da UPF.

infograffi.com.br

be.net/marcus-freitas

contato@infograffi.com.br

infograffi

INFO GRÁFFI

INFOGRAFFI.COM.BR