

# Quinta, 11

## Manhã

### Oficinas

#### Mãonotipo

**Carol Cavaleiro e Juliana Moreira**

**8h-12H | 20 vagas**

Oficina destinada à customização de peças, com enfoque em tipografia a mão e troca de referências. Não esqueçam de levar a bolsa do kit!

#### Games em Blender

**Gustavo Queiroz de Oliveira**

**8h-12h | 30 vagas**

As tecnologias livres cada vez mais trabalham de formas complementares para garantir um alto nível de qualidade que anteriormente só era conseguido através de soluções proprietárias. No universo da realidade virtual, jogos e animações 3D, dois programas livres despontam mundialmente para produção de idéias. São eles: Blender e Ogre3D. A oficina que apresentamos busca mostrar o potencial de integração destes programas, não tendo como premissa mostrar a programação na raiz, mas sim facilitar o entendimento dos caminhos que estão sendo seguidos no universo 3D. A oficina visa a construção de um jogo de corrida, e se divide em: modelagem de cenário, modelagem de carro, composição de materiais, exportação, montagem de arquivos de cena, visualização e demonstrações de ferramentas complementares ao Ogre (Render e Particle Editor).

#### RetroGrafito - “Graffiti com pipoca” - 1ª parte

**Bruno Alexander Pereira de Macedo (CeJota)**

**8h-12h | 15 vagas**

O workshop pretende apresentar a partir da Vivência, estimular a percepção e leitura do mundo através da compreensão dos procedimentos básicos da linguagem do graffiti contemporâneo, possibilitando a criação, a comunicação e o desenvolvimento de formas de expressar idéias. Através de aula prática e teórica o workshop apresenta as técnicas de base desta expressão artística, noções de desenho artístico, tags (assinaturas) e técnicas de utilização de spray, e alguns truques de produção que facilitam a tarefa e reduzem os gastos de material.

#### D. Maria I, loucos por toys

**Camila e Vinícius Silva dos Santos**

**8h-12h | 15 vagas**

Essa oficina será uma mostra de uma das atividades do LabSol: o projeto D. Maria, que se desenvolveu junto à Associação Beneficente Cristã, com projetos reutilizando resíduos da indústria têxtil na confecção de mobiliária e ToyArt. Serão ensinadas técnicas de confecção de ToyArt a partir de resíduos da indústria têxtil e tapetes.

## **Apresentação de trabalho acadêmico**

### **Do Jazz ao Design: Desenhos sonoros de John Coltrane**

**Pedro Oliveira**

**10h-12h**

O processo criativo e a concepção estética de uma obra musical específica pode fornecer dados suficientemente coerentes para afirmar que um pensamento Projetual diferenciado na Música pode ser reconhecido como Design, a partir do momento em que identificamos uma multiplicidade de linguagens e possibilidades em ambos. No jazz, movimento artístico, social e musical, uma determinada produção – o disco *A Love Supreme*, de 1965, do saxofonista John Coltrane - foi capaz de articular perfeitamente Música, Projeto e Intenção, e é a partir da análise conceitual desta obra que verificaremos como estas três definições se conectam.

### **Interação Homem x computador: uma análise das tecnologias atuais desenvolvidas para facilitar esse contato**

**Alexandre Braz Gardiolo – João Carlos R. Plácido da Silva – Marcos Ismael M Junior**

**10h-12h**

A presente análise tem como objetivo estudar os recursos computacionais existentes em relação a periféricos, bem como as suas formas de interatividade com o usuário. Verificando as novidades existentes que estão criadas para reduzir as doenças causadas pelo uso excessivo do computador, relatando os possíveis problemas que esses periféricos poderão causar no futuro.

## **Mesas redondas**

### **prócaD - Comissão pró-centro acadêmico de design**

**9h-12h**

Mesa redonda abordando o verdadeiro papel, postura e atitude dos estudantes de design na nossa região, com a proposta de amadurecer e debater idéias para motivar ações posteriores. Afinal conversar não faz mal à ninguém. Leia mais sobre a mesa redonda no blog!

Mesa redonda abordando o verdadeiro papel, postura e atitude dos estudantes de design na nossa região, afinal conversar não faz mal à ninguém! - [www.procadi.blogspot.com](http://www.procadi.blogspot.com)

## **Tarde**

### **Oficinas**

#### **RetroGrafite - “Graffiti com pipoca” - 2ª parte**

**Bruno Alexander Pereira de Macedo (CeJota)**

**14h-18h**

#### **Paleodesign – Projetando o passado**

**Rodolfo Nogueira Soares Ribeiro**

**14h-18h | 20 vagas**

Oficina com o conceito de design aplicado a paleontologia (estudo da vida pretérita da Terra) para recriar, utilizando a escultura e ilustração digital, animais extintos como dinossauros e seu ambiente de vida. Para a parte prática da oficina será utilizado o software de modelagem ZBrush.

## **“E o Bambu?”**

**Laura Garcia e Lucas Odahara**

**14h-18h | 10 vagas**

Essa oficina será uma mostra de uma das atividades do LabSol: o projeto E o Bambu?, desenvolvido junto com o Laboratório de Processamento de bambu, coordenado pelo professor Marco Antônio Oliveira, utilizando o bambu como matéria-prima para o desenvolvimento de produtos em design. Serão ensinadas técnicas de beneficiamento do bambu e sua futura transformação em produtos.

## **Vivências**

**Editora Alto Astral**

**14h-17h | 10 vagas**

Os encontristas estão convidados a visitar a Editora Alto Astral, uma das maiores do país, e conhecer um pouco do universo editorial, como funciona a redação, planejamento e finalização de revistas.

## **Som é design?**

**Pedro Oliveira**

**14h-18h | 20 vagas**

Pode um Designer ser responsável por uma produção sonora, encarando-a como um Produto de design? Somos tão rodeados por música o tempo todo, desde a dos nossos iPods até a música das cidades, então por que tapar nossos ouvidos? Vamos usar tudo a nosso favor! Não buscamos uma resposta definida e limitada para estas questões; o objetivo é estimular uma sensibilidade maior em nossa percepção do mundo - focando aqui no Som - e entender a noção de PROJETO DE DESIGN a partir da música.

## **XXX-Bauru**

**Caio Pompeu do Nascimento Caropreso e Aaron Yamagishi**

**14h-18h | 30 vagas (em igual proporção dos sexos)**

Tem como objetivo principal sexibilizar os estudantes de design gerando debate acerca das relações entre sexo, sexualidade, sensualidade e design e ainda os introduzindo numa imersão sensorial para um auto-conhecimento corporal. Entendo “sex design” como todo produto ou forma de comunicação que leve em consideração o gênero do público alvo com apelo direto ao sexual, sensual ou erótico. Também é importante desenvolver essa sensibilidade diante do englobamento das infinitas fontes de relacionamento e quais as motivações que envolvem a mutualidade, cooperatividade e fenômenos interativos.

## **Apresentação de trabalho acadêmico**

### **Design Lúdico: parâmetros para a construção de jogos educativos baseados nos princípios de RPG**

**Bruno César de Sousa**

**14h-18h**

A educação de crianças é um tema discutido amplamente por várias áreas do conhecimento. O estudo desse assunto é de extrema importância por tratar de aspectos que envolvem a formação do indivíduo que futuramente será um cidadão e exercerá seus direitos e deveres com total responsabilidade. Apoiado nos preceitos de pedagogia o design vem contribuir de forma sistemática no que compete ao assunto “jogos educativos”, área essa em que o designer pode e deve contribuir para um melhor resultado. Para tanto, necessita-se estudar as várias vertentes desse tema onde, o lúdico se apresenta como uma promissora ferramenta na educação de crianças, que pode ser totalmente aproveitada no design de jogos educativos. O objetivo desse estudo é obter parâmetros para a construção de jogos educativos baseando-se nos princípios de RPG (Role-Playing Games) por sua dinâmica de jogabilidade que permite ser transformado em uma eficaz ferramenta educativa. Para isso, realizou-se um levantamento de dados junto às escolas da rede municipal de ensino da cidade de Bauru – SP, observando 100 crianças, 50 da rede particular e 50 da rede pública de ensino, de 6 a 10 anos de idade através de uma abordagem metodológica para obtenção de dados concisos. Através dos dados levantados criou-se 24 parâmetros para o projeto de jogos educativos.

### **Pré-livro Garatuja**

**Débora Maria Lovison**

**14h-18h**

O pré-livro Garatuja foi um projeto para uma disciplina e se utilizou do objeto livro para proporcionar às crianças experiências sensoriais, táteis, como meio de comunicação através de recursos visuais. Desenvolvido baseado nos primeiros desenhos feitos pelas crianças, as chamadas garatuja, com diferentes materiais para ampliar a capacidade psicomotora das mesmas, ainda não alfabetizadas, que precisam de estímulos da coordenação motora fina.

### **“O Menino Camaleão” - Projeto gráfico-editorial do livro de literatura infanto-juvenil**

**Felipe Vellozo Gomes**

**14h-18h**

Esta proposta tem por objetivo explicar o processo de criação e elaboração de um livro infanto-juvenil, dando ênfase na ilustração e no projeto gráfico como elementos essenciais deste tipo de produto industrial. Estão apontadas todas as etapas de estudo e do processo de produção, assim como todo o embasamento teórico.

## **Noite**

### **Oficinas**

#### **CPURF – Criação de Personagens Utilizando como Referência Fotografias**

**João Carlos R. Plácido da Silva e Marcos I. Maia Junior**

**19h-22h | 15 vagas**

A oficina desenvolverá o estudo da percepção através do desenho de observação das formas anatômicas humanas utilizando-as para criação de personagens tanto para quadrinhos, cartoon, logotipos e para projetos gráficos para publicidade.