



MODELAGEM DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Prof. Taciano Balardin
taciano@ulbra.edu.br

E-MAIL:

taciano@ulbra.edu.br

SITE DA DISCIPLINA:

<http://www.taciano.pro.br/>

SENHA:

[@msi](#)





Pólo Camiseta

Pólo Baby-Look



	P	M	G	GG	XG
A	64	67	70	73	77
B	48	51	53	57	61



	P	M	G	GG	XG
A	52	54	57	60	63
B	41	44	47	50	53

**MODELAGEM
NOVA**

**Estampa Plastisol
Relevo mesclado com
serigrafia normal;**

**Tecido Piquet 33%
viscose 67% poliester.**

As medidas podem apresentar variação de 1 cm a mais ou a menos.



BRAINSTORMING BRAINWRITING

Etapas

1

- Eleger um líder e um relator
- Definir o processo para execução da atividade
- Delimitar e descrever o tema

2

- Refletir sobre o tema
- Coletar e anotar as ideias
- Expor as ideias ao grupo

3

- Debater sobre as ideias
- Definir as melhores ideias
- Apresentar para a turma

Regras do Brainstorming

- Incentivar todos a se sentirem livres para expressar suas ideias;
- Não rejeitar ideias, mesmo que no momento pareçam tolas;
- Quanto mais ideias, melhor;
- Manter o foco e não permitir discussões durante a sessão de brainstorming;
- Não permitir críticas, nem julgamentos;
- Permitir que as pessoas desenvolvam ideias dadas por outros;
- Escrever todas as ideias, de modo que o grupo possa examiná-las posteriormente.