

Bruno Munari Das Coisas Nascem Coisas

Esta obra tem como objetivo analisar quais representações culturais e estéticas das vestimentas identitárias foram construídas pelo Grupo Teatral Desencanto de Trindade, Goiás, nos eventos de Carnaval de Rua, entre os anos de 1987 a 2019. A metodologia utilizada foi bibliográfica descritiva e estudo de caso de abordagem qualitativa, com coleta de dados por meio de observações registradas em caderno de campo, entrevistas semiestruturadas e questionários mistos para responder à indagação: quais representações culturais e estéticas das vestimentas identitárias foram construídas pelo Grupo Teatral Desencanto de Trindade, Goiás, nos eventos Carnaval de Rua e Caminhada de Fé entre os anos de 2018 e 2019? Durante a pesquisa, com base teórica em Barthes (2005, 2009), Eco (2007, 2010, 2018), Da Mata (1986, 1997), Hall (2019), Viana (2012, 2014, 2018) e Pavis (2015, 2017), foram analisadas as vestimentas como objeto de transformação cultural do grupo, pois durante os trinta anos de atuação, tanto nos eventos do Carnaval de Rua como da Caminhada de Fé, há uma identidade por eles construída que transita entre a arte, a cultura regional e a estética religiosa da referida cidade. Ainda é oportuno afirmar que o Desencanto tem sua base na religiosidade local, mesmo havendo uma discrepância entre o grupo e essa religiosidade, mas não se pode negar esta relação intrínseca entre as partes. Com base nos dados, pode-se concluir que o grupo tem em sua formação uma identidade cultural e regional que é representada por meio de suas vestimentas e representações artísticas. Vários relatos de estruturação cultural que evoluíram durante os trinta anos de atuação do Desencanto fazem parte da construção desta obra. Aqui, pretendeu-se promover o registro e o acúmulo dos acontecimentos cotidianos, da história, dos costumes, da própria cultura e dos saberes empíricos, os quais foram construídos nesses trinta anos de existência.

Autoras: Aline Freitas da Silva, Marcelina das Graças de Almeida ? Esta obra se propõe a contribuir para o debate sobre o design social por meio da proposta de 12 pontos que podem auxiliar o designer, a incluir ações necessárias para buscar a inclusão em seu trabalho na Educação a Distância. Além de apresentar relatos de designers que atuam em uma instituição pública de ensino. ? ISBN: 978-65-88285-83-1 (eBook) ? DOI: 10.31560/pimentacultural/2020.831

El mundo está lleno de colores, pero ninguno es como Flicts - un color poco común, frágil y triste.

eBook Gratuito > Acesse / Leia / Compartilhe

6th International Conference, DUXU 2017, Held as Part of HCI International 2017, Vancouver, BC, Canada, July 9-14, 2017,

Proceedings, Part I

Bruno Munari: Square, Circle, Triangle

Design, User Experience, and Usability: Theory, Methodology, and Management

Metadesign

conceitos e métodos

Criatividade: fio condutor do design

What was Tony thinking? A Consequences reading companion for Consequences. From New York Times and USA Today bestselling author Aleatha Romig comes the much-anticipated first companion to the suspenseful thriller about secrets and deception, passion and love, and choices and consequences. What was Tony thinking? Control? Acquisition? Domination? Love? BEHIND HIS EYES CONSEQUENCES explores significant scenes as well as behind-the-scenes moments from the first book of the Consequences series. Not a total re-write, this companion explores the mind of the man who thought he set the rules and delivered the consequences. From the beginning. Anthony Rawlings has the perfect world: money, influence, and power. Everything in his life is and has always been planned, executed, and predicted...until Claire. How long can he deny what is right before him? Experience the rare opportunity to see this esteemed man's world change, from behind his eyes. It is always darkest before the light. Through significant scenes, experience the dark journey into the mind of the man who believes that he controls everything yet controls nothing. Share his thoughts as glitches are overcome and accidents are survived. For the avid reader of the Consequences series, it is recommended that this companion be read after Consequences, Truth, Convicted, Revealed and Beyond the Consequences for more insight into the man who: "Once upon a time, signed a napkin that he knew was a contract. As an esteemed businessman, he forgot one very important rule. He forgot to read the fine print. It wasn't an acquisition to own another person as he'd previously assumed. It was an agreement to acquire a soul." —Aleatha Romig, CONVICTED

One of the greatest graphic designers of the twentieth century—called by Picasso "the Leonardo of our time"—Italian artist and designer Bruno Munari (1907–1998) considered the book the best medium to communicate his visual ideas, showcase his art, and convey his creative spirit. Primarily produced in large quantities for the general public, his more-than-sixty publications—from design manuals and manifestos to visionary tactile children's books—displayed all the beauty and technical ingenuity of works of art. Munari's Books, the first English-language monograph to focus on his remarkable achievements in publishing, examines in detail his seventy-year legacy in print, from his pioneering work as a graphic designer and collaborations with major publishers to his experimental visual projects and innovative

contributions to the fields of painting, sculpture, design, photography, and teaching. Featuring critical essays and a wealth of color illustrations, this long-overdue monograph is a visually rich introduction to Munari's remarkably multifaceted career.

The processes and forms of electronic publishing have been changing since the advent of the Web. In recent years, the open access movement has been a major driver of scholarly communication, and change is also evident in other fields such as e-government and e-learning. Whilst many changes are driven by technological advances, an altered social reality is also pushing the boundaries of digital publishing. With 23 articles and 10 posters, Elpub 2012 focuses on the social shaping of digital publishing and explores the interplay between culture and technology. This book contains the proceedings of the conference, consisting of 11 accepted full articles and 12 articles accepted as extended abstracts. The articles are presented in groups, and cover the topics: digital scholarship and publishing; special archives; libraries and repositories; digital texts and readings; and future solutions and innovations. Offering an overview of the current situation and exploring the trends of the future, this book will be of interest to all those whose work involves digital publishing.

Bruno Munari, um dos designers mais importantes da atualidade, apresenta a arte de resolver problemas que atormentam muita gente - como decorar a casa? Como aproveitar o espaço? Que materiais utilizar?

narrativa visual e projeto

ENSAIOS INTERDISCIPLINARES EM COMUNICAÇÃO, CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E INOVAÇÃO

Speak Italian

Drawing the Sun

Basics Design 01: Format

Design as Art

O início do século XXI, marcado pelas relações sociais fluídas da proclamada Modernidade Líquida trouxe uma nova demanda: o trabalho realizado à distância, especialmente aquele em plataformas digitais, utilizando-se de ferramentas telemáticas e por meio de sofisticados sistemas computacionais de gestão. Nesse novo mundo do trabalho, em que a presença física do trabalhador não é mais essencial para que o Capitalismo Tecnológico consiga seu objetivo (que continua sendo o lucro), a prestação dos serviços segue comandos emitidos por um algoritmo, evidentemente programado por um ser humano em posição hierárquica superior dentro da estrutura organizacional, aqui denominada de Subordinação por algoritmo. Sumário: Prefácio Apresentação Capítulo 1 — Evolução Histórica do Capitalismo 1. Breve evolução histórica do capitalismo 1.1. A globalização e seus efeitos 1.2. Os modelos modernos de Estado 1.3. A privatização do Estado moderno 1.4. Finalidade da receita tributária do Estado moderno 1.5. Capitalismo e inovação tecnológica 1.6. O poder do consumidor 1.7. A busca pelo lucro no capitalismo 1.8. Concentração de riqueza: mãe de todos os males 1.9. Conclusão Capítulo 2 — Inovação Tecnológica 2.1. A criatividade no desenvolvimento humano 2.1.1. O caso da impressora 2.1.2. O caso da estrada de ferro 2.1.3. O caso dos ludistas 2.1.4. O caso dos caçadores de rato 2.1.5. Conclusão tópica 2.2. A era das Revoluções Industriais 2.3. Robotização, fragmentação e mercado de trabalho 4.0 2.4. Representação sindical dos robôs 2.5. Tributação da robotização 2.6. Tributação da informação 2.7. Conclusão Capítulo 3 — Impactos no Mercado de Trabalho 3.1. As empresas tecnológicas e disruptivas 3.2. O medo do desemprego 3.3. Crise econômica e desemprego estrutural 3.4. A tecnologia gera (des)emprego 3.5. A geração de novos postos de trabalho 3.6. A busca do pleno emprego 3.7. Reflexos na Previdência Social 3.8. Conclusão Capítulo 4 — (Des)Necessidade de Disciplinar as Novas Relações de Trabalho 4.1. Direito como objeto cultural 4.2. Direito e regulação do comportamento humano 4.3. Direito e interpretação 4.4. Palavras polissêmicas: toda palavra é ambígua 4.5. A função dos princípios no sistema jurídico 4.6. Dificuldades na aplicação dos princípios 4.7. Os desafios da interpretação na Era da pós-modernidade 4.8. Reformulação do conceito de relação de emprego e seu núcleo 4.9. É necessária nova legislação protetiva? 4.10. Conclusão Capítulo 5 — Subordinação por Algoritmo 5.1. Conceito e noção: distinção entre seus termos 5.2. Noção do conceito de subordinação jurídica 5.3. A subordinação como consequência e não como pressuposto 5.3.1. Subordinação: questão de fato ou de direito? 5.4. Subordinação estrutural 5.5. A subordinação jurídica e seus desafios atuais 5.6. Subordinação por algoritmo 5.6.1. O controle por meio dos algoritmos 5.7. Limites à subordinação por algoritmo 5.7.1. Jornada diária máxima de trabalho 5.7.2. Remuneração mínima do trabalhador 5.8. (Des)necessidade de lei específica para regular o tema 5.9. Conclusão Capítulo 6 — O Futuro da Inteligência Artificial no Mundo do Trabalho 6.1. O que se pode esperar do futuro? 6.2. A inteligência artificial é boa ou ruim? 6.3. Intervenção jurídica para evitar o “Fim do mundo”? 6.4. Game over ou ainda não? 6.5. Como será o futuro do trabalho e do emprego? 6.6. Conclusão Referências Obras do Autor Palavras-Chave: LTr, LTR, Editora, Jurídica, Trabalhista, Direito do Trabalho, Direito Trabalhista, Reforma Trabalhista, Direito, Processo do Trabalho, Direito Processual do Trabalho, Legislação, Doutrina, Jurisprudência, Leis, Lei, Trabalho, CLT, Consolidação das Leis do Trabalho, Livro, Jurídico, Obra, Periódico, LTRED

A Coleção Pensando o Design oferece textos relevantes para os estudos em Design. De forma objetiva, séria e original, são abordados importantes temas dentro do largo espectro de atuação do design contemporâneo. O volume localiza as origens comuns do cinema e do design no contexto do projeto da modernidade. Assim, procura traçar como as novas formas de representação, consumo e entretenimento do início do século XX convergiram para o discurso visual da linguagem cinematográfica contemporânea. Nesse percurso, explicita a mudança da ideia de desenho como meio gráfico pelo qual se abstrai a forma, para desenho no sentido ativo de projeto. A partir deste estudo, realiza uma investigação dos aspectos imagéticos e projetuais na cinematografia do production designer Alex McDowell, assim como a análise de quatro filmes desenhados por ele: Invasão de Domicílio, O Terminal, Minority Report e A Fantástica Fábrica de Chocolate. Este livro foi escrito para os leitores que estudam, pensam, discutem, lecionam e praticam design, quaisquer que sejam suas áreas específicas. Ele reúne grande variedade de informações sobre questões muito abrangentes a respeito do design, com conceitos, fundamentos, teorias, ideias, sugestões e métodos apresentados e explicados com exemplos, imagens e linguagem acessível. A designer e professora de Furoshiki Sofia Nanka Kamatani compartilha o resultado de sua pesquisa e paixão pelo Japão em especial pelo Furoshiki – a história de uma arte tradicional japonesa do

embrulho criativo, versátil, sustentável e prático de um tecido quadrado que contém um Universo de significados. Um convite aos leitores para compreender o conteúdo do Furoshiki através das ideias e dicas preciosas que estão ilustrados passo a passo nos 47 tutoriais. A novidade é o Alfabeto de A a Z do Furoshiki, uma tendência para inspirar e transformar o cotidiano dos brasileiros de forma equilibrada como a metodologia do Nó do Furoshiki entre o coração e a razão. Como dizem os japoneses: "mottainai", portanto não vamos desperdiçar e compartilhar o conhecimento do Furoshiki entre NÓS.

produtos & patentes na construção

Little White Riding Hood

Gramática da Criação

Munari's Books

Arte, Novas Tecnologias e Comunicação: Fenomenologia da Contemporaneidade

Photo Ark Vanishing

Organizadoras: Rosane de F. A. Obregon e Ana Lucia A. Zandomeneghi A criatividade tem sido apontada como a habilidade de sobrevivência, tornando-se o recurso mais valioso para lidar com os problemas que afetam as atividades diárias no plano pessoal e profissional. Assim, o ser criativo, na prática do design, ordena uma série de processos, uso de técnicas e de conceitos adequados para cada situação. Nessa linha, adquire importância a leitura desta obra, no sentido de compreender os diferentes campos de atuação dos designers e o potencial criativo envolvido nos processos. Editora: Pimenta Cultural (2020) ISBN: 978-85-7221-098-0 (eBook) 978-85-7221-099-7 (brochura) DOI: 10.31560/pimentacultural/2020.980

O estudo do vestuário, como campo de interesse de pesquisa científica, é um fenômeno recente. Entretanto, com a entrada deste milênio, tem crescido a produção literária acerca do tema, e diferentemente do que ocorria anteriormente, surgem autores cuja preocupação principal é trazer à luz da ciência temas que até então eram tratados com bases essencialmente práticas, advindas do exercício da profissão, sem os rigores da pesquisa científica. Apesar do relevante aumento dessa bibliografia, a produção científica em Design de Moda apresenta ainda muitas lacunas e os livros com embasamento científico ainda são poucos, considerando o constante crescimento do setor. O Design de Moda, compreendendo a concepção ,projeto e produção dos produtos de vestuário, é decorrente da convergência de conhecimentos diversos como ergonomia, história, sociologia, engenharia têxtil, comunicação, psicologia, entre outros. Por assim ser, a produção literária acadêmica acaba por dispersar-se nesses diferentes olhares, tirando, de certa maneira, o foco do fazer o vestuário. MODThink| Nesse nicho já restrito da pesquisa sobre o fazer, ainda existe carência de discussão de temas relativos à inovação e tecnologia, principalmente nas etapas de criação. Tem-se como exemplo na modelagem - a qual tem papel crucial no desenvolvimento do produto de moda em todas as fases do processo - fato que reflete na baixa incorporação de inovação tecnológica na formação de profissionais e, conseqüentemente, no setor produtivo. Materiais, processos, técnicas, ferramentas, entre outros, não têm papel relevante como objeto de investigação, principalmente por estarem mais ligados aos problemas empíricos que aos teóricos. Na maioria das vezes, tais problemas são tratados apenas pelas práticas profissionais, sem que haja um espaço maior para reflexão e para a criação de um corpo de conhecimento no assunto, ou seja, no que concerne ao saber tecnológico, pouco se tem discutido e escrito.

Providing a synthesis of practical blueprint and theoretical field guide to managing design, this comprehensive reference shows how the various disciplines of design - product, packaging, graphic and environmental - create value and contribute to company performance.

"Munari insisted that design be beautiful, functional and accessible, and this...book sets out his ideas about visual, graphic and industrial design and the role it plays in the objects we use every day. [Includes designs on] lamps, road signs, typography, posters, children's books, advertising, cars and chairs." -- Book Jacket.

Social Shaping of Digital Publishing: Exploring the Interplay Between Culture and Technology

MODThink

The Brand Gap, Revised Edition

TERRITÓRIOS DA INFÂNCIA: linguagens, tempos e relações para uma pedagogia para as crianças pequenas

Proceedings of the 5th International Conference on Design and Digital Communication, Digicom 2021, November 4-6, 2021, Barcelos, Portugal

Subordinação por Algoritmo

Celebrated National Geographic photojournalist Sartore continues his Photo Ark quest, photographing species around the world that are escaping extinction thanks to human efforts. The animals featured in these pages are either destined for extinction or already extinct in the wild but still alive today, thanks to dedication of a heroic group committed to their continued survival.

THE BRAND GAP is the first book to present a unified theory of brand-building. Whereas most books on branding are weighted toward either a strategic or creative approach, this book shows how both ways of thinking can unite to produce a “charismatic brand”—a brand that customers feel is essential to their lives. In an entertaining two-hour read you’ll learn: • the new definition of brand • the five essential disciplines of brand-building • how branding is changing the dynamics of competition • the three most powerful questions to ask about any brand • why collaboration is the key to brand-building • how design determines a customer’s experience • how to test brand concepts quickly and cheaply • the importance of managing brands from the inside • 220-word brand glossary

From the back cover: Not since McLuhan’s THE MEDIUM IS THE MESSAGE has a book compressed so many ideas into so few pages. Using the visual language of the boardroom, Neumeier presents the first unified theory of branding—a set of five disciplines to help companies bridge the gap between brand strategy and customer experience. Those with a grasp of branding will be inspired by the new perspectives they find here, and those who would like to understand it better will suddenly “get it.” This deceptively simple book offers everyone in the company access to “the most powerful business tool since the spreadsheet.”

A Coleção Pensando o Design oferece textos relevantes para os estudos em Design. De forma objetiva, séria e original, são abordados importantes temas dentro do largo espectro de atuação do design contemporâneo. O Metadesign é um meio de se construir a simplicidade a partir da complexidade. Neste volume o leitor aprenderá que a complexidade exige meios inovadores para que possa ser apropriada pelo Design. O Metadesign é um meio de se construir a simplicidade a partir da complexidade - e a Arquitetura Livre oferece uma abordagem ética para isso.

Para Kandinsky, a cor, a forma e o conteúdo na pintura foram sempre motivo de estudo e de reflexão, bem evidentes nos textos aqui reunidos, que constituem uma verdadeira gramática da criação da arte, e em especial da arte abstracta.

Do Desenho á Escrita

Behind His Eyes Consequences

Drawing a Tree

Design e linguagem cinematográfica

A dimensão social do design sustentável como estratégia para o trabalho do designer na EaD

Este livro traz idéias e exemplos da CRIATIVIDADE aplicada, orientando profissionais, alunos e professores; evidencia o potencial criador das pessoas no campo das Artes Plásticas e mostra como expandir a criatividade natural. A CRIATIVIDADE, embora estudada sistematicamente desde os anos 40, não tem ainda aplicados os seus princípios no ensino brasileiro, ao contrário da indústria, do marketing e do comércio. Ninguém aceitaria em Matemática, por exemplo, que o ensino começasse a partir de problemas complexos e sem estudo de suas bases. Mas, nas Artes Plásticas isto ocorre frequentemente, a tal ponto que muito poucos percebem o insólito da situação. Com "A Invenção do Projeto" surge uma nova e promissora maneira de ensinar e de estudar o assunto.

Artwork by Bruno Munari.

In the early 1960s Italian design legend Bruno Munari published his visual case studies on shapes: Circle, Square, and, a decade later, Triangle. Using examples from ancient Greece and Egypt, as well as works by Buckminster Fuller, Le Corbusier, and Alvar Aalto, Munari invests the three shapes with specific qualities: the circle relates to the divine, the square signifies safety and enclosure, and the triangle provides a key connective form for designers. One of the great designers of the twentieth century, Munari contributed to the fields of painting, sculpture, design, and photography while teaching throughout his seventy-year career. After World War II he began to focus on book design, creating children's books known for their simplicity and playfulness.

Este livro aborda os estudos da escrita, desde sua invenção até sua evolução. Numa linguagem clara e direta, serve para leigos e profissionais que queiram saber um pouco mais sobre a invenção decisiva do homem e que o levou a organizar sua sociedade.

Invento & inovação tecnológica

The World's Most Vulnerable Animals

Escola de Artes Decorativas Soares dos Reis - O Ensino Técnico Artístico no Porto durante o Estado Novo (1948-1973)

Proceedings of the 16th International Conference on Electronic Publishing

Furoshiki

Second Edition

Geraldo Ataliba escreveu doze livros, dentre os quais, os consagrados “ Hipótese de Incidência Tributária ” e “ República e Constituição ” . Todos eles tendo por ênfase o Direito Público e, em especial, o Direito Tributário. Sua obra foi produzida nas décadas de 1960 a 1980 e permanece vibrante e presente em nossos dias. O presente livro busca rever todas essas doze obras. Não se trata de uma atualização de seus livros (até porque impossível!), mas uma releitura deles, com algumas adaptações para os dias atuais, diante de mudanças da legislação. A obra, como um todo, permanece intacta, apenas foram revisitadas, numa releitura dentro da nova realidade jurídica brasileira.

Acesso Gratuito: Baixe / Leia / Compartilhe

Basics Design 01: Format is an indispensable guide to exploring how a design's printed or digital information is received.

After more than eight years of intensive research this is the

Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation

Projetando a Modelagem do Vestuário

GERALDO ATALIBA: RELEITURA DA OBRA DE UM GÊNIO

Design

ferramentas, estratégias e ética para a complexidade

Livro de destaques: Feira de Iniciação Científica 2016

Nessa era exponencial em que se vive, somos espectadores da Quarta Revolução Industrial: a revolução das máquinas. Inclusive no campo da educação as mudanças são inevitáveis, pois o mundo acaba por abandonar a sua linearidade e assumir a sua exponencialidade e, neste contexto, a desatualização torna-se cada vez mais constante, sendo que o que hoje pode ser sinônimo de sucesso pode não o ser amanhã. Nesse cenário, o mais importante para a nossa carreira profissional não é mais estar centrado unicamente em processos puramente analíticos, mas exige-se que os professores também sejam capazes de desenvolver as dimensões inovadoras, criativas e emocionais.

This volume is concerned with the human factors, ergonomics, and safety issues related to the design of products, processes, and systems, as well as operation and management of business enterprises in both manufacturing and service sectors of contemporary industry. The book is organized into ten sections that focus on the following subject matters: I: Enterprise Management II: Human Factors in Manufacturing III: Processes and Services IV: Design of Work Systems V. Working Environment VI. Product and System Safety VII. Safety Design Issues VIII. Safety Management IX. Hazard Communication X. Occupational Risk Prevention This book will be of special value to researchers and practitioners involved in the design of products, processes, systems, and services, which are marketed and utilized by a variety of organizations around the world. Seven other titles in the Advances in Human Factors and Ergonomics Series are: Advances in Human Factors and Ergonomics in Healthcare Advances in Applied Digital Human Modeling Advances in Cross-Cultural Decision Making Advances in Cognitive Ergonomics Advances in Occupational, Social and Organizational Ergonomics Advances in Ergonomics Modeling & Usability Evaluation Advances in Neuroergonomics and Human Factors of Special Populations

This book reports on interdisciplinary research and practices in communication, interior, fashion and product design, highlighting strategies for systematizing the design approach in a global, digital world. It gathers a selection of chapters written by the authors of the best articles presented at the 7th EIMAD conference, held online on May 14-15, 2020, from Portugal. The works were chosen for their particular link to contemporary concerns in terms of identity, health and well-being, social inclusion, sustainability, education and environment and, among others. They cover and bridges between important aspects of design education, research and practice, as well as creativity and emerging technology, offering a timely perspective and a source of inspiration to researchers, professionals and educators in design, product development and related fields.

The three-volume set LNCS 10288, 10289, and 10290 constitutes the proceedings of the 6th International Conference on Design, User Experience, and Usability, DUXU 2017, held as part of the 19th International Conference on Human-Computer Interaction, HCII 2017, in Vancouver, BC, Canada, in July 2017, jointly with 14 other thematically similar conferences. The total of 1228 papers presented at the HCII 2017 conferences were carefully reviewed and selected from 4340 submissions. These papers address the latest research and development efforts and highlight the human aspects of design and use of computing systems. The papers accepted for presentation thoroughly cover the entire field of Human-Computer Interaction, addressing major advances in knowledge and effective use of computers in a variety of application areas. The total of 168 contributions included in the DUXU proceedings were carefully reviewed and selected for inclusion in this three-volume set. LNCS 10288: The 56 papers included in this volume are organized in topical sections on design thinking and design philosophy; aesthetics and perception in design; user experience evaluation methods and tools; user centered design in the software development lifecycle; DUXU education and training. LNCS 10289: The 56 papers included in this volume are organized in topical sections on persuasive and emotional design; mobile DUXU; designing the playing experience; designing the virtual, augmented and tangible experience; wearables and fashion technology. LNCS 10290: The 56 papers included in this volume are organized in topical sections on information design; understanding the user; DUXU for children and young users; DUXU for art, culture, tourism and environment; DUXU practice and case studies.

Perspectives on Design II

Advances in Design and Digital Communication II

Das coisas nascem coisas

Carnaval Na Terra Do Divino

Little Green Riding Hood

Advances in Human Factors, Ergonomics, and Safety in Manufacturing and Service Industries

A universidade deve sua existência à construção do conhecimento. A divulgação, a discussão e o conseqüente aprimoramento deste conhecimento têm espaço reconhecido e consolidado em eventos como a Feira de Iniciação Científica (FIC), um dos quatro eventos que compõem o Programa Inovamundi da Universidade Feevale. A FIC 2016 manteve a quantidade e a diversidade de trabalhos científicos de anos anteriores e manteve a busca pelo aprimoramento de todos processos a fim de qualificar constantemente o evento. Nesse ano, foram submetidos à avaliação 849 resumos científicos. A análise classificatória selecionou 828 trabalhos que foram apresentados em forma de sessões temáticas e no formato de pôsteres virtuais. Destes, 60 foram inscritos por acadêmicos de 22 diferentes Instituições de ensino brasileiras. No que tange às áreas do conhecimento, 283 trabalhos aceitos pertencem às Ciências da Saúde, 174 às Ciências Exatas e Tecnológicas, 174 às Ciências Humanas, Letras e Artes e 197 às Ciências Sociais Aplicadas.

This book reports on research findings and practical lessons featuring advances in the areas of digital and interaction design, graphic design and branding, design education, society and communication in design practice, and related ones. Gathering the proceedings of the 5th International Conference on Digital Design and Communication, Digicom 2021, held on November 4–6, 2021, in Barcelos, Portugal, and continuing the tradition of the previous book, it describes new design strategies and solutions to foster digital communication within and between the society, institutions and brands. By highlighting innovative ideas and reporting on multidisciplinary projects, it offers a source of inspiration for designers of all kinds, including graphic and web designers, UI, UX and social media designers, and to researchers, advertisers, artists, and brand and corporate communication managers alike.

Das coisas nascem coisas

A playful and vibrant guide to drawing the sun In Drawing the Sun, Bruno Munari suggests: "When drawing the sun, try to have on hand colored paper, chalk, felt-tip markers, crayons, pencils, ballpoint pens--you can draw a sun with any one of them. Also remember that sunset and dawn are the back and front of the same phenomenon: when we are looking at the sunset, the people over there are looking at the dawn."

A Invenção do Projeto

Research, Education and Practice

The Fine Art of the Gesture

A educação em tempos da revolução das máquinas

Flicts

Design Management