

9. Referências bibliográficas

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual. Uma Psicologia da Visão Criadora.** Pioneira. São Paulo, 1980.

BATESON, G. **Steps to an Ecology of Mind.** London: Paladin Books, 1973.

BAUER, M., GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto imagem e som.** Petrópolis, Vozes: 2002.

BONSIEPE, G. **Design do material ao digital.** Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BRAGA, E. Cognição, informação e Design: Em direção a uma semântica ecológica.. In: **2º Congresso Internacional Design da Informação**, 2005, São Paulo. 2nd congresso internaconal Design da Informação, 2005.

CARDOSO, R (org.). **O Design brasileiro antes do Design.** São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CHARTIER, R. **Cultura Escrita, Literatura e História.** Porto Alegre: Artmed, 2001.

COELHO, Luiz Antonio Luzio. A reflexão pelo conceito. In: **Congresso Internacional do Design da Informação.** Sociedade Brasileira de Design da Informação/SBDI, 2003, Recife. Anais do Congresso Internacional do Design da Informação. Sociedade Brasileira de Design da Informação/SBDI. Recife: SBDI, 2003.

COUTINHO, S. G. ; FREIRE, Verônica Emília Campos. Design para Educação: uma avaliação do uso da imagem nos livros infantis de Língua Portuguesa. In: **15º ENANPAP - Encontro Nacional da ANPAP - Arte: Limites e Contaminações**, 2006, Salvador. Anais do 15 Encontro Nacional ANPAP, 2006.

COUTINHO, S. G.; MIRANDA, Eva Rolim; FORMIGA, Bárbara Gomes. Comunalidades no processo de desenho infantil em diferentes contextos sócio-educacionais. In: **1º Congresso Internacional de Design da Informação**, 2003, Recife. 1o Congresso Internacional de Design da Informação. Recife: SBDI, 2003.

COUTINHO, S.; SILVA, L. Linguagem visual em livros didáticos infantis. In: **15 ENANPAP - Encontro Nacional da ANPAP - Arte: Limites e Contaminações**, 2006, Salvador. Anais do 15 encontro Nacional da ANPAP, 2006.

COUTO, R, Ribeiro, F. **Ensino de Disciplinas de Projeto em Curso de Design sob o Enfoque do Design em Parceria**. PUC-Rio, 1991.

COUTO, R. **Memórias sobre o Design em parceria na Puc-Rio**. Rio de Janeiro: 2003.

COUTO, R. **Movimento Interdisciplinar de designers Brasileiros em Busca de Educação Avançada**. Rio de Janeiro, 1997. 220p. Tese de Doutorado Departameto de Educação, PUC-Rio.

CUNHA LIMA, E. L., CUNHA LIMA, G. Panorama de ensino de Design gráfico no Brasil In **O valor do Design**. São Paulo: Ed. SENAC S. P., 2003.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo. Martins Fontes, 2003.

ENGELHARDT, Y. The language of graphics: a framework for the analysis of the syntax and meaning In **maps, charts and diagrams**. Amsterdã: ILLC-publications, 2002.

ESCOREL, A. **O efeito multiplicador do Design**. São Paulo: Ed. SENAC S. P., 2000.

FANTIN, M. Novo olhar sobre a mídia-educação. In: **28a. Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação**, 2005, Caxambu. Anais da 28a.Reunião Anual da ANPED, 2005.

FERNANDES, E. **Linguagem e Surdez**. São Paulo: Artmed. 2003.

FERREIRO E. **Os Processos de Leitura e Escrita**. Novas Perspectivas - 3ª Edição 2003.

FINDELI, Alain. Rethinking Design education for the 21st century: theoretical, methodological, and ethical discussion In **Design issues**, volume 17, number 1, winter 2001.

FRANCO, M. Pedagogia da pesquisa-ação. In: **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. n.3, p. 483-502, 2005.

FRASCARA, J. **Diseño gráfico para la gente**. Buenos Aires: Infinito, 1997.

Frascara, J. **Diseño gráfico y comunicación**. Buenos Aires: Infinito, 1988.

Frascara, J. **El Diseño de comunicación**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2006.

GARCIA-CANCLINI, N. **Consumidores e Cidadãos - conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Ed UFRJ, 1997.

GOLDSMITH, E. **Comprehensibility of illustration - an analytical model**. IDJ Vol. 1, o. 4 - 1984.

GUILLERMO, Á. **Design: do virtual ao digital**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2002.

HOLLAND, DK. **Kepping Promisses: The impact of Brands on society**. In **Design Issues**. Canada: Allworth Press, 2001

HORN, R. (1999). **Information Design: emergence of a new profession**. In: **Information Design**, Jacobson, Robert (org.), MIT Press, Cambridge, London, pp.16-17.

HORN, R. **Visual language: global communication for the 21 th century**. Washington: Macrovu Inc, 1998.

JOHNSON, S. **Cultura da Interface: como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KLEIN, N. **No logo: el poder de las marcas**. Barcelona: Paidos, 2001.

KNEMEYER, N. (2003). **Information Design: The Understanding Discipline**. Disponível em: <<http://www.boxesandarrows.com/archives>>. Acesso em: 05/maio/2005.

LYOTARD, J. **A Condição Pósmoderna**. Lisboa: Gradita, 1989

MACCOY, Katherine. **Replicando la tradición del diseñador apolítico**. In **Fundamentos del Diseño**. Madrid: Blume, 1972.

MANDEL, T. **Interface and Interaction Prototyping and Design**, Disponível em: <<http://www.theomandel.com/services/interfacedesign.html>>. Acesso em 2007.

MARGOLIN, V. A 'Social Model' of Design: Issues of Practice and Research. In: **Design Issues** v.18 n. 4, april. 2002.

MARTINS, B. Analisis de la formación universitaria brasileña. **In: El Área de Conocimiento del Diseño Gráfico.** Sevilla, 2003. Disertación (Master en Educación Artística) Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla.

MATURANA, H & VARELA, F. **The tree of Knowledge.** Boston: Shambhala, 1992.

MOLES, Abraham A. **Publicidad y diseño.** Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2005.

MORRIS, William. **Arte y Sociedad Industrial.** Valença: Fernando Torres Editorial, 1975, p. 68.

NIELSEN, J & TAHIR, M. **Homepage usabilidade: 50 web sites desconstruídos.** Tradução de Teresa Cristina Felix de Souza. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

NIEMEYER, L. Estética e Design no Terceiro Milênio. **Revista Estudos em Design,** Rio de Janeiro, v. II, n. 1, p. 71-75, 1994.

OHTAKE, R. O que é ser designer gráfico hoje. **In: O valor do Design – Guia de Prática profissional do designer gráfico.** São Paulo: Senac / ADG, 2003. p 117-121.

PAPANEK, Victor. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change.** London: Thames and Hudson, 1972.

PEREIRA, C. Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem - O Desafio do RPG no INES. Rio de Janeiro, 2003. 225 p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Orientação da Profa. Dra. Rita Maria de Souza Couto.

PREECE, J. **Human-computer Interaction.** New York: Addison-Wesley, 1994.

PRINA, A. Design Menagement. **In: ICSID Congress,** 1997, Itália. Anais, Itália, 1997.

QUADROS, R. M. de. **Educação de Surdos, a aquisição da linguagem.** Porto Alegre: Artmed, 1997.

RITTO, A; D'ARINOS, L. O Design e as organizações em um ambiente de novos paradigmas **In: Estudos em Design,** volume 9, número 1/2, 2001, p 87-96.

SACKS, O. **Vendo Vozes. Uma viagem ao mundo dos surdos.** Tradução Laura Teixeira Motta. - São Paulo. Companhia das Letras. 1998.

SHANNON, C. & WEAVER, W. (1964). **Mathematical Theory of Communication.** Urbana, Ill.: University of Illinois.

SHEDROFF, N. (1994). **Information interaction Design: a unified theory of Design.** Disponível em: <<http://www.nathan.com/thoughts/unified/>>. Acesso em: 05/maio/2005.

SKLIAR, C. (Org.) **Educação & Exclusão.** Abordagens Sócio-antropológicas em Educação Especial. 3ª ed. Porto Alegre: Mediação. 1997.

SOUZA, P. **Notas para uma história do Design.** Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

TWYMAN, M. (1982). The Graphic Presentation of Language. In: **Information Design Journal**, vol.3 (1). Stony Stratford: Grillford Ltd, pp. 2-22.

TWYMAN, M. A schema For tha study of graphic language. In: **Processing of visible language**, editado por Paul Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouna. Nova York & londres: Plenum Press, vol. 117-150, 1979.

VARELA, F. et al. “Autopoiesis: the organization of living system, its characterization and a model”. In: **Biosystems** 5,1974: pp.187-196.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes. 1984.

WHITELEY, N. **Design For Society.** London: Reaktion Books, 1993.

WHITELEY, N. O designer valorizado In: **Revista Arcos**, volume 1, número único, 1998.

WINOGRAD, T. **Bringing Design to Software.** New York: ACM Press, 1996.

10. Anexos

10.1

Tabela comparativa das unidades de registro do capítulo 6

| | A | B | C | D |
|---|--|---|--|---|
| Âmbito da instituição / área de atuação / citação de projetos | <p>1ª) O Laboratório de Pedagogia do Design foi criado por volta do ano de 1997, derivando do Núcleo de Informação e Referência em Design.</p> <p>1b) Este Laboratório tem como objetivo trabalhar questões relacionadas ao Design no âmbito do Educação seja superior, fundamental ou média e trabalhar também a educação em design.</p> <p>5ª) Projetos que já foram desenvolvidos no Laboratório pelos próprios alunos de graduação, etc.: projetos não só ligados a pessoas portadoras de deficiência, mas projetos de inegável apelo social.</p> <p>5c) Tem projetos desenvolvidos por mestrados ou por alunos de graduação (como este da cega braile), relacionados à ampliação do sentimento de cidadania dentro do ambiente escolar...</p> <p>5d) O laboratório, vamos dizer assim... através do meu trabalho como professora que uso esse suporte metodológico, ele vem desenvolvendo uma série de projetos.</p> <p>5f) Eu dava preferência também a projetos que tivessem uma inserção dentro do ambiente de educação, por causa do próprio objetivo do Laboratório, para fortalecer uma linha de pesquisa</p> | <p>1ª) Um grupo de amigos de profissões das mais variadas cujo denominador comum é a concordância numa análise que vê o Brasil como um país fantástico e vê que as leis que existem para garantir a cidadania não são conhecidas.</p> <p>1c) Pouco a pouco uma experiência de vídeo na praça com a TV Maxambomba.</p> <p>3p) Por exemplo, esta é uma publicação Guia do Livronauta que é um projeto da Fase <ONG>.</p> <p>3u) Isto aqui foi um projeto, chama-se Show de Vida e Alegria.</p> <p>3c1)O Kit compreende 11 vídeos... Crescimento e desenvolvimento social, nutrição e tal...</p> <p>3g1)Então isso aqui é uma folha a parte que pode ser xerocada para o número de alunos e depois, dobradinha, volta para o Kit.</p> <p>4d) Trocando em Miúdos.</p> <p>4i) Mas o nome do projeto era "Infância desfavorecida em meio urbano</p> | <p>1ª)A Multi rio é uma empresa da prefeitura ligada à Secretaria de Educação. Nós somos o órgão multimídia da Secretaria Municipal de Educação. A gente desenvolve vários produtos, entre eles revistas, site, programa de televisão</p> <p>2ª)Tem muitos tipos de produtos que vão desde treinamentos, que são grupos de estudos, sites</p> <p>2b) O nosso portal tem conteúdo também, a gente gera aplicativos que a gente chama de conteúdos interativos; tem o site do RioMídia que é fantástico e gera um conteúdo enorme entre entrevistas, matérias...; Tem o site Século XIX que é um site de conteúdo de apoio aos professores</p> <p>2d) Na área de impressos a gente tem Revista que sai sempre com cartaz, tem o encarte Giramundo</p> <p>2g) Tem produtos como o Kit Creches</p> <p>2f) Tem o Kit Professor; Teve o BCN também</p> <p>2h) Tem o caderno do professor também</p> <p>2i) Encartes semestrais que a gente manda para os professores e eles vão anexando</p> <p>2l)Tem a Revista que eu acho que é o grande carro-chefe aqui da MultiRio</p> <p>2n) Fazemos o Guia da Infância e adolescência</p> <p>2q) tem a televisão que tem a diversidade de vários programas como Aventura Carioca, Encontros Com a Mídia</p> <p>2d1)Tem animações, tem blogs, tem de tudo</p> <p>3q) Tem o Monitomania que é muito bacana</p> | <p>1ª) Somos uma agência de publicidade para Utilidade Pública</p> <p>2a) Desenvolvemos projetos somente para Utilidade Pública: Direitos Humanos, Saúde e Meio Ambiente</p> <p>2b) Áreas de atuação:</p> <p>Mídia: filmes, etc; Editorial: Publicações, etc; Projetos especiais: exposições e etc; e Branding social: direcionar recursos de empresas para a Responsabilidade Social e Empresarial</p> <p>2c) Nossas Ações:</p> <p>Articulação de redes sociais (veículos de comunicação, ongs, entidades governamentais) para ações de causas públicas.</p> <p>Realização de eventos e projetos para entidades privadas e públicas, visando a divulgação e promoção adequada de seus valores e atitudes.</p> <p>Assessoria na formulação de peças publicitárias com conteúdo e valores sociais.</p> <p>Consultoria para investimento social</p> <p>Produtos editoriais</p> <p>Cursos, palestras e workshops</p> <p>3p) Filmes sobre direitos humanos</p> <p>5ª)Zap,</p> <p>5b) Criar Brasil</p> <p>5c) Cinema BR em movimento</p> |

| Demanda / cliente / patrocinador | | | | |
|----------------------------------|---|--|--|--|
| | <p>1d) Esta pesquisa nasceu a partir de um interesse de dissertação de um aluno. A partir daí eu fiquei muito interessada neste desafio...</p> <p>1e) Aí o projeto foi proposto a Faperj e recebeu uma bolsa Cientistas do Nosso Estado, foi proposto ao CNPQ e recebeu uma bolsa como pesquisador e nós começamos o projeto.</p> <p>5b) projetos que já foram desenvolvidos no Laboratório pelos próprios alunos de graduação</p> <p>5b) tem projetos desenvolvidos por mestrandos ou por alunos de graduação</p> <p>5e) eu dava preferência a pegar trabalhos que tinham a ver com Design em Parceria, com raríssimas exceções, porque é uma vocação exatamente do Laboratório</p> <p>6ª) a gente sabe que o INÉS tem um grande interesse</p> <p>6f) No início, quando o curso da PUC começou, ele começou quebrando o paradigma do designer de escritório chiquérrimo, pastinha, salto alto... ele começou a trabalhar com parcelas da sociedade que não eram atendidas por este tipo de... Então tivemos milhares de projetos como: projetos para os peixeiros do Posto 6, pessoas portadoras de deficiência, escolas municipais, pessoal de Vargem Grande... Digamos assim: coisas periféricas, que estavam à margem.</p> <p>6g) Com o passar dos anos este raio de ação começou a desviar, então por exemplo você tinha alunos que foram trabalhar com um grupo de surfistas, que é uma classe de elite, ou que iam trabalhar na Secretaria de Finanças do Estado... Então as coisas começaram a se infiltrar em outros contextos, que não só o contexto que estava à margem.</p> <p>6h) *mas quem vai produzir?</p> <p>É... isso as pessoas vêem como problema, eu não vejo como problema, eu vejo que é diferente, é uma outra coisa... Quando a gente desenvolve com alunos de graduação, a gente está dentro do ambiente da academia, não existe a necessidade de colocar aquele objeto em produção em larga escala ou baixa escala... Então, normalmente são produzidos objetos únicos que são feitos de uma maneira quase artesanal, então o que acontece na maior parte das vezes é que este objeto tem uma divulgação restrita, ele é divulgado dentro daquele ambiente... Ele não sai extra muros</p> <p>6i) Com o passar do tempo, muitos objetos que foram desenvolvidos assim receberam um tratamento para uma produção maior, e com o passar dos anos a gente tem visto que mesmo considerando que a gente tenha um ponto focal num aluno cego ou surdo, o objeto em si já suporta no projeto dele uma reprodução em escala maior para chegar a outro contexto diverso do qual foi projetado. Chegando aí ele automaticamente vai sofrer a adaptação a este contexto</p> <p>6j) Ele vai sofrer uma releitura a partir deste novo contexto. Mas aí alguém pode perguntar: se foi feito para determinado contexto como ele vai se adaptar a outro? Isso acontece se você deixar brechas embutidas no processo de projeto do objeto. Estas brechas permitem que o objeto seja redesenhado pelo outro lugar. Então, no nosso projeto nós temos tudo isso, todo este ambiente INÉS determinando os outputs do projeto, mas em compensação existem todas as brechas para quando este objeto for para o Rio Grande do Sul ou Rio Grande do Norte.</p> <p>6k) É assim porque desta maneira construímos um objeto que permite a aproximação de outros públicos.</p> | <p>3ª) <u>A decisão de trabalhar um tema pode ser uma iniciativa nossa, e a grande maioria tem sido iniciativa nossa. Você identifica, por exemplo, que existe um problema de preconceito racial no Brasil.</u></p> <p>3c) Então surgiu uma oportunidade... e nós fizemos um projeto. "Cantamos" a fundação FORD... e eles gostaram da nossa conversa <então vocês procuram um patrocinador; identificam um problema e procuram um patrocinador> Isso. Sempre; lógico; exatamente.</p> <p>3e) Nós fizemos um projeto onde entrou além da Fundação FORD a Fundação Palmares.</p> <p>3ª) Mas também pode acontecer da gente ser convocado a fazer...</p> <p>3s) Este projeto sobre trabalho infantil também foi uma encomendada OIT</p> <p>3x) É uma iniciativa nossa. Então nós bolamos o projeto, apresentamos o projeto para a Fundação Kellog.</p> <p>4f) estamos tentando hoje é encontrar um patrocinador que queira colocar o seu logo aí e que não só patrocine a distribuição disso mas também a capacitação dos professores para usar isso aí.</p> <p>4g) nós fizemos um trabalho sobre o estatuto da criança e do adolescente que foi, de uma certa forma, sob encomenda.</p> | <p>2z) Então toda a demanda vem dos professores e os profissionais de mídia tratam e concretizam</p> <p>3i) ... Isso aqui foi uma demanda que o pessoal do portal pediu para tratar da história de Plutão.</p> <p>2f1) O objetivo dos materiais é servir como um braço da Secretaria Municipal de Educação, ela é o nosso demandante, receptor e cliente. Todo o material é para servir de suporte a escola.</p> | <p>3g) Após identificar uma demanda, propomos os projetos para diferentes entidades. Já trabalhamos com: Governo Federal com spots para TV (AIDS, juventude, saúde...), Ministério Desenvolvimento Social, Ministério da Saúde, Ministério da Educação, Fundações (AECI), Organizações (SECS)...</p> <p>3s) Nosso processo de trabalho é por encomenda ou ainda podemos identificar uma demanda.</p> |

Finalidade / propósito / objetivo do material

1c) Este projeto do qual eu vou te falar está inserido dentro da grande questão do "design ligado à educação" no nível do ensino fundamental.

1f) ele basicamente tem por objetivo trabalhar um material didático concreto (um jogo concreto) e uma peça digital que possa enriquecer este processo de alfabetização bilíngüe.

2*) depois de nossos estudos decidiu-se configurar como um jogo.

2e) a finalidade do projeto é enriquecer o processo de alfabetização bilíngüe que o INES utiliza. Então, ele trabalha LIBRAS e português escrito, com ênfase maior na LIBRAS porque é a língua dos surdos

1b) A tarefa que nós nos demos foi trabalhar as informações que são necessárias para que a população brasileira possa dar uma passo ela mesma. Então é traduzir em linguagens audiovisuais uma série de informações precíseis e leis que todo mundo deveria conhecer se apropriar, para a partir daí...

1d) fizemos uma análise e percebemos que era mais importante a gente se aprofundar em menos lugares e saber o que estava acontecendo e neste processo entramos na escola e a escola é o grande É... O grande ... é o lugar ... é a instituição estratégica para as mudanças que devem acontecer na sociedade brasileira. Então a gente se empenhou em produzir cada vez mais materiais para serem usados na escola mais também podem ser usados fora da escola por instituições sociais e tal.

2*) E no CECIP nós produzimos materiais que nós chamamos educativos; Nós fazemos a capacitação de agentes sociais na utilização destes materiais. É... Nós concebemos e realizamos campanhas de interesse público; E nós somos também produtores de documentários e filmes sobre a realidade brasileira. Estas são as quatro atividades principais do CECIP.

3*) Você identifica, por exemplo, que existe um problema de preconceito racial no Brasil...

3i) a toda hora você tem uma sugestão de atividade. O professor tem sempre, dentro do assunto que ele está dando... Bom isto é uma atividade dentro da escola: você tem o professor capacitado, você tem uma matéria que responde a uma lei contra a discriminação racial e que também é uma lei que institui a disciplina História da Cultura Afro-brasileira. Então a gente fez um material para a escola.

3m) a idéia é que ... Ah... Conseguimos colocar na Globo, na TV Cultura de São Paulo, na TVE e conseguimos que a Globo divulgasse isso em horário nobre durante 1 mês ... Se a gente fosse calcular quanto teria custado tudo isso seria uma conta enorme, né...Então, a idéia é que um jovem que estivesse vendo a novela ou o telejornal ou o futebol e de repente desse de cara com um spot que era muito forte, brasileiro, né. Não era uma coisa agressiva...No dia seguinte iria tomar o metrô e ia ver o cartaz na estação, chegava na rua via no outdoor, chegava na escola tinha na parede e em sala de aula tinha o professor que podia mostrar... E com isso eu acho que se fecha o ciclo. No momento em que o vídeo provoca perguntas e é polêmico, o professor pode começar a trabalhar isso em sala de aula, as pesquisas que os alunos vão fazer com a sua família nos arredores... A sua história, que são negros mais vale para todo mundo porque nós fizemos isso pensando justamente em ganhar as pessoas que pensam justamente que aqui não existe racismo. Porque a gente fez para quem acha que está tudo bem, que isso aqui é ótimo, tem alguma coisa, mas não é tão grave... Então a gente acha que no momento em que estes meninos começam a se perguntar como é a sua origem, a sua história e etc, a realidade já não é mais a mesma...

3r) Este projeto sobre trabalho infantil também foi uma encomendada OIT.

3v) Show de Vida e Alegria que é de educação e saúde para adolescentes.

3c1) Então o Kit compreende 11 vídeos... Crescimento e desenvolvimento social, nutrição e tal...Os vídeos apresentam pequenas historinhas.

3e1) o professor recebe um manual todo ilustrado que tem dicas e coisas que ele precisa saber. Tem também as sugestões metodológicas com dicas de como o professor pode tratar cada assunto. São dinâmicas, tipos de brincadeiras, álbum de família, linha de vida, família imaginária, sentimento emoções, etc., e são dinâmicas que funcionam... Então, o professor tem a partir do vídeo que estimula os jovens, a discussão começa e aqui ele tem uma informação a mais... Ele tem a informação de como é que ele vai conduzir a coisa.

3g1) Então a idéia é pegar, por exemplo, gravidez na adolescência e fazer um cartaz para ter uma discussão em cima disso. E depois como fizemos uma série de folhetos para os alunos com uma linguagem mais "lida o vacilo mane...", "o barato pode sair caro" o que acontece com as várias drogas, álcool, cigarro, porque que as pessoas começam a usar drogas, e aqui tem onde procurar ajuda..

4c) Num projeto que é de educação infantil. Trocando em Miúdos, <isto é distribuído nas escolas?> A gente está tentando. Mas isso não basta ser distribuído porque precisa de uma capacitação..

4g) nós fizemos uma trabalho sobre o estatuto da criança e do adolescente.

4j) Então neste projeto nós dissemos o que nós interessa é fazer com que o ECA chegue as pessoas. Porque é uma lei maravilhosa, muito, muito sofisticada e é mau conhecida e atacadíssima porque toda hora as pessoas acham que é uma lei para proteger os delinquentes etc., e não é nada disso.

4m) Nós fizemos um vídeo para o chamado público em geral, uma espécie de Globo Repórter com cerca de 40 minutos, que fala para todo mundo e mostra porque é necessário haver uma lei especial para adolescente e mostra vários exemplos do que está sendo feito. Depois fizemos um produto destinado aos professores, outro destinado aos adolescentes e outro as crianças.

4q) Então por exemplo, o Direito a Vida e a Saúde, tem a definição do que é direito a vida e a saúde, quais são as violações que acontecem, quem é que viola, quase sempre é o Estado, mas há violações por omissão também, e depois conta um caso.

4s) . Depois fizemos o dos adolescentes que também tem esta historinha.

4t) E finalmente, fizemos para as crianças. Criamos um personagem que é o SuperECA... contamos várias historinhas e onde o direito não estava sendo respeitado, o SuperECA entra em ação e projeta o direito não respeitado levando a pessoa envolvida a soluçona-lo

1b) A gente desenvolve vários produtos, entre

eles revistas, site, programa de televisão, todos

como suporte pedagógico de produtos para a

prefeitura.

2*) Tem muitos tipos de produtos que vão desde treinamentos, que são grupos de estudos, sites, que ajudam alunos a fazerem monitoria em diversas matérias não só informática; O nosso portal tem conteúdo também.

2c) Tem o site Século XIX que é um site de conteúdo de apoio aos professores com grandes temas como samba, meio ambiente, internet, violência... Um material de suporte para a aula, com atividades, relatos de professores... Isso na área de Web.

2e) Giramundo que é um fascículo de atividades.

2j) A gente manda para as escolas através das CRES.

2m) Mais que a Escola, cada professor do município recebe uma revista dessa com um conteúdo riquíssimo.

2*) Guia da Infância e adolescência que é um folderzinho com os serviços em que a prefeitura pode ajudar.

2s) tem o programa de televisão Nós da Escola, tem a Revista Nós da Escola e a gente tem uma seção do site chamada nós da Escola que também trata de conteúdo para professores.

2b1) a gente está sempre fazendo atividades dentro de escolas, sempre tentando beneficiar aqueles que não estão sendo atendidos.

2c1) a gente mostra os produtos dos alunos na mídia.

3*) Tudo para estimular o professor a ver e gerar uma aula ou gerar uma atividade dentro de classe em cima deste conteúdo.

3r) É um site de monitoria onde o aluno vira monitor, isso é muito bacana. Então tem perguntas por área, por exemplo matemática, educação animada, criatividade e informática educativa... Então você pode perguntar sobre qualquer um destes assuntos e esta pergunta vai para o aluno e o aluno responde para o outro aluno.

2F1) O objetivo dos materiais:

É servir como um braço da Secretaria Municipal de Educação, ela é o nosso demandante, receptor e cliente. Todo o material é para servir de suporte a escola.

6B) A maioria das crianças de nossas escolas é muito carente, então nós sabemos a diferença que faz para uma criança um material bem cuidado, bem acabado, com um conceito de design por trás, pensado para ser um produto bacana, para a criança tem muito valor, pro professor tem muito valor.

1b) Comunicação que produz conhecimento, consciência e engajamento.

1c) Através do uso orientado da comunicação valorizamos as iniciativas de investimento e mobilização social de empresas, fundações, órgãos públicos, e entidades não-governamentais, fortalecendo os vínculos entre as causas promovidas e as formas de divulgá-las.

2c) Ações:

Articulação de redes sociais (veículos de comunicação, ongs, entidades governamentais) para ações de causas públicas.

Realização de eventos e projetos para entidades privadas e públicas, visando a divulgação e promoção adequada de seus valores e atitudes.

Assessoria na formulação de peças publicitárias com conteúdo e valores sociais.

Consultoria para investimento social

3b) Impacto visual das causas públicas é muito menor.

3c) Somos um escritório de comunicação para promover, orientar e divulgar causas públicas; valores e atitudes daqueles que se propõem mudanças positivas na sociedade brasileira.

3d) A empresa emprega a noção de responsabilidade social com o país e com seus parceiros ao trabalhar sempre com ações de custo otimizado e resultados que promovam o sentido de co-responsabilidade, participação e compartilhamento de valores comuns.

3j) Filmes: MARCO UNIVERSAL

Fazer com que o cidadão comum processe informações

traduzidas de uma forma interessante.

3i) Filosofia política: A veiculação na TV é cara – 30 min. No Jornal Nacional custam 500 mil. Nossa estratégia para diminuir gastos é fazer parcerias com artistas que cedem seus caches. As campanhas saem à preço de custo, pois a emissoras são obrigadas a ceder espaço porque o material vai assinado por ONGs.

3m) Filosofia estratégica: buscamos um valor justo: o que pode e

deve custar uma campanha de utilidade pública, porque este tipo

de campanha não podem custar o mesmo que uma da Coca-

cola.

3q) Todos da comunidade tem vontade de participar nas causas – só precisamos de INCENTIVO. E DIRECIONAMENTO.

3r) Campanhas da SOCIEDADE PARA A SOCIEDADE (não de governo, empresas, ongs) nem se fala em cache.

3t) AIDS com teatro de rua no nordeste: livro.

5c) PASSAR INFORMAÇÕES DE UTILIDADE PÚBLICA DE FORMA CULTURAL

5d) LEVAR FERAS DA PUBLICIDADE PARA A up

| | | | | |
|----------------|--|--|---|--|
| <p>público</p> | <p>1g) Ele está sendo feito em parceria com o INÊS (jogo).</p> <p>2b) Este desenvolvimento deste trabalho tem uma característica, básica, fundamental, necessária: a gente não entende que este trabalho possa ser desenvolvido sem a participação do público alvo que é o aluno surdo. Então ele tem uma metodologia que leva a este tipo de trabalho... enfoque metodológico.</p> <p>3ª) São dois professores da área de design.</p> | <p>3f) bolamos uma campanha em que fizemos um material para o professor e para o aluno na escola, fazer um vídeo que é uma novelinha para os alunos, vamos dar ao professor um manual... O Kit vai para o professor... Tem um manual que é sempre bem ilustrado.</p> | <p>2P) nosso público é formado de professores e alunos, mas o professor é um cidadão e o aluno também está na cidade... Então, a gente costuma falar que o público são cidadãos professores e alunos, todo mundo é focado porque nosso programa passa num canal aberto</p> <p>3p) 90% das escolas tem computador, as vezes 1 ou mais computadores. Mas só em torno de 60% tem conexão a internet. É uma coisa muito variada... Em algumas escolas o computador já está dentro das salas, em outras tem um núcleo de computadores... As escolas tem diferentes maneiras de gerir isso. Tem escolas que já estão utilizando o computador o tempo todo</p> <p>4b) Aqui não dá para fazer muita interação com criança... Até porque este material já vem para nós muito conceituado porque já foi feita a reunião de pauta com os professores... Então o material já vem mastigado mesmo... Então a gente já sabe aqui o estilo de cada designer... Tem o que trabalha melhor com lápis de cor...</p> | <p>3e) Trabalha com gente boa (Gringo, etc)</p> <p>3h) (fazem bem pq vivenciaram isso em suas carreiras precedentes)</p> |
|----------------|--|--|---|--|

Metodologia / como / parceria / participação / o outro / interdisciplinar

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>1g) Ele está sendo feito em parceria com o INES (pgo).</p> | <p>2b) Este desenvolvimento desse trabalho tem uma característica, básica, fundamental: necessária a gente não entende que trabalho possui ser desenvolvido sem a participação do público alvo que é o aluno. Então ele tem uma metodologia que leva a este tipo de trabalho... enfoque metodológico.</p> | <p>2b) Eu no CCEP sou Secretário Executivo, mas usi tempo praticamente e exclusivamente de tudo o que foi feito ali... É a parte em que eu me dirigi mais... Então eu faço a direção de arte e ilustro tudo o que o CCEP tem publicado.</p> | <p>2b) É o mesmo tema, mas as vezes o conteúdo é um pouco diferente. Isso e normal porque cada editoria tem muita liberdade aqui.</p> |
| <p>2b) Este desenvolvimento desse trabalho tem uma característica, básica, fundamental: necessária a gente não entende que trabalho possui ser desenvolvido sem a participação do público alvo que é o aluno. Então ele tem uma metodologia que leva a este tipo de trabalho... enfoque metodológico.</p> | <p>3f) São dois professores da área de design.</p> | <p>2c) E a MultiRio é formada por (sequido de falar mas isto é fundamental), professores e profissionais de mídia.</p> | <p>3f) (fazem bem pq vivenciam isso em suas carreiras precedentes)</p> |
| <p>3b) É formado também por alunos do curso de mestrado e doutorado em Design e alunos de graduação que se envolvem com a pesquisa de duas maneiras: como bolsistas de pesquisa ou como voluntários que agregam a pesquisa que tem interesse no tema. Isso é muito comum aqui na PUC nos laboratórios. São pessoas que trabalham na área de desenvolvimento de projetos em design. Uma coisa importante é o seguinte: é um projeto que não depende somente do aporte destas pessoas que tem familiaridade com projetos de design. É um projeto que tem um feição interdisciplinar muito grande até pelo próprio tema e pela dificuldade de você trabalhar um universo tão pouco conhecido. O designer não tem obrigação de dominar todos os universos possíveis do projeto que ele realiza então ele tem sempre que ter o aporte de pessoas de outras áreas, e é por isso que a gente tem o aporte da fonologia do INES, os professores do curso regular, fundamental, temos os aportes indiretos dos conhecimentos que os alunos acumulam nas suas disciplinas.</p> | <p>3b) Não temos uma campanha em que fizemos um material para o professor e para o aluno na escola, fazer um vídeo que é uma novidade para os alunos, vamos dar ao professor um manual... O kit vai para o professor... Tem um manual que é sempre bem ilustrado.</p> | <p>2*) Então, a demanda vem dos professores e a gente acrescenta um pouquinho... é a <u>capacitação dentro das áreas</u>. A gente procura estar sempre trabalhando junto às CREs - Coordenadoras Regionais de Ensino.</p> | <p>3f) AIDS com teatro de rua no nordeste. Ivo.</p> |
| <p>3c) na verdade é uma concentração de competências. É lógico que é fundamental pro desenvolvimento e para consecução do objetivo final que todas as pessoas que façam parte do grupo tenham familiaridade com a área do design, que é a área que está capacitando os sujeitos... É o design se desenvolvendo sobre uma outra área... É uma parceria que o design celebra com outra área. Não é uma coisa unilateral. O projeto é totalmente desenvolvido por eles.</p> | <p>3f) Então a demanda vem dos professores e a gente acrescenta um pouquinho... é a <u>capacitação dentro das áreas</u>. A gente procura estar sempre trabalhando junto às CREs - Coordenadoras Regionais de Ensino.</p> | <p>2c) Aqui é assim: tem aqueles três que são o pessoal do vídeo, os outros três são Web, e os outros 4 são do impresso. Tudo na mesma sala, isso é muito legal.</p> | <p>5) O Projeto ZAP consiste em selecionar um grupo de profissionais recém formados da área de Comunicação e do Design para receber uma capacitação com pessoas da área social de renomadas instituições, como a FGV. Num segundo momento, o grupo recebe outra capacitação reunindo-se com grandes profissionais da Comunicação e do Design. Por fim, o grupo é convocado a propor projetos de comunicação e design para abordar problemas sociais.</p> |
| <p>4f) (parceria Global) A gente utiliza o enfoque metodológico que aqui a gente chama de Design em Parceria. Ou seja, trabalhamos em conjunto, não com a pessoa que encomenda, não estamos em parceria com o INES - estamos em parceria com a pessoa que vai usar o objeto.</p> | <p>3f) e nós acabamos dentro do projeto fazendo uma publicação para eles...</p> | <p>3f) Em algumas coisas a gente participa desde o início... Por exemplo está saindo agora o UniDuniTV, um programa da televisão. A gente está participando de alguns quadros que a gente desenvolve aqui na computação gráfica, aqui no pessoal do vídeo...</p> | <p>5c) Cinema Br em Movimento envolve agentes comunitários em todo o Brasil que recebem 10 filmes nacionais - filmes bons - montam telas em praças, universidades, penitenciárias. Eles podem levar atores, diretores... Antes do filme exibem campanhas sobre problemas sociais e ainda para criação de sinopses, campanhas, etc. estão montados ao redor do espaço. Depois realizamos uma enquete sobre a programação, o que lembramos...</p> |
| <p>4f) (processo projetual) A gente desenvolve o trabalho a partir do estabelecimento de uma relação de busca, informação e de experimentação de soluções parciais, ou seja, é um contato onde você vai realizando o processo de projeto em etapas e vai recebendo o projeto não levadas em conta, você não tem decisões do tipo "um desenho vai ser assim porque está no dicionário de LIBRAS assim, ou porque o processo foi mais o o aluno fez o certo assim. A gente vai mais atento para que agora tivemos a consultoria de um surto para validar os desenhos que já vieram sendo produzidos por um processo de it e ver, e perguntar, e tentar se interior e buscar suporte bibliográfico.</p> | <p>3f) e nós acabamos dentro do projeto fazendo uma publicação para eles...</p> | <p>3f) Em algumas coisas a gente já tem uma rotina, por exemplo, as chaves do Século XXI... Mas os menus de 3 em 3 meses eles atualizam.</p> | <p>5d) Muitas vezes nosso objetivo é levar faxes da publicidade para desenvolver projetos de utilidade pública.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>5e) Algumas peças de design gráfico desenvolvemos aqui na própria agência. Possuímos dois designers para criação e diagramação.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>5f) Quando é um material muito específico, chamam alguém para desenvolvê-lo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>5g) Quando produzimos filmes, fazemos o roteiro e chamamos empresas como a Casa de Cão, ADS Studio etc. para produzir.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>5h) Devido à enorme diversidade nacional ficamos limitados a uma linguagem abrangente.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6a) Algumas peças de design gráfico desenvolvemos aqui na própria agência. Possuímos dois designers para criação e diagramação.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6b) Utilizamos um grupo focal para saber o que é importante para aquele grupo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6c) Debater com pessoas de um grupo específico.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6d) Informativas - informações conhecidas LUP</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6e) Recall</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6f) as cores que as campanhas</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6g) pontual</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6h) O que dá certo são as histórias, que são três campanhas sobre o mesmo tema, como esta do Dado Diabólico sobre doenças sexualmente transmissíveis.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6i) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6j) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6k) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6l) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6m) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6n) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6o) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6p) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6q) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6r) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6s) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6t) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |
| <p>4f) (rei / com processo de design) é um conjunto de ações que vão levando a configuração do objeto. O projeto dentro do Design em Parceria, é um projeto que tem esse processo de fim, naturalmente, e você tem, quando esse percurso, um processo de projeto que guarda uma relação com o processo de desenvolvimento de projetos em design.</p> | <p>4f) (importante toda hora contar uma historinha para especificar a coisa).</p> | <p>3f) Então, um ou dos outros desenhos sentam comigo ou com um editor do Século XXI, a gente discute o tema e apresenta soluções...</p> | <p>6u) Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nulo.</p> |

convergência / interprograma / Kit / série de programas

1f) ele basicamente tem por objetivo trabalhar um material didático concreto (um jogo concreto) e uma peça digital que possa enriquecer este processo de alfabetização bilíngüe.

2c) Desde o início este material se configurou como de dupla saída, meio digital e meio concreto.

2d) a gente deu pesos semelhantes as duas saídas.

3G) O Kit vai para o professor.

3j) e a experiência que eu acho inovadora foi a de fazermos um interprograma, um spot de 30 segundos para TV e rádio e fazermos cartazes, busdoors, metrodoors, e outdoors.

3f1) e aqui a gente fez as chamadas "mensagens ilustradas" onde estão todas as ilustrações que nós usamos nos vídeos e ensina a fazer uma álbum seriado. Então a idéia é pegar, por exemplo, gravidez na adolescência e fazer um cartaz para ter uma discussão em cima disso. E depois como fizemos uma série de folhetos para os alunos com uma linguagem mais "olha o vacilo mane...", "o barato pode sair caro"

4n) Isso tudo é acompanhado de publicações para cada segmento destes com linguagem adequada

2r) A gente lida com a convergência de mídias: web, TV e a mídia impressa. A gente tem um guarda chuva chamado Nós da Escola. Então tem o programa de televisão Nós da Escola, tem a Revista Nós da Escola e a gente tem uma seção do site chamada nós da Escola.

3d) as vezes a gente está fazendo uma coisa tipo o cartão de natal que vai virar uma peça de TV e um aplicativo Web... isso saiu do impresso. As vezes acontece o contrário... um aplicativo web vira uma peça de TV que vira um impresso....

3n) depois que a equipe web fez isso, vai para o pessoal da equipe TV fazer uma chamadinha na TV, fazemos também uma chamadinha na revista para dizer que está no ar.

3t) Os Kits.... São alguns programas que a gente distribui para serem utilizados nas salas de TV... É um DVD de um lado e um livrinho do outro. A TV é muito usada.

3n) Cada livro produzido tem um desdobramento. Produzimos eventos para interagir com o público fazendo-o complementar a mensagem.

3t) Fizemos um livro sobre AIDS e um evento com teatro de rua para divulgá-lo no nordeste.

5c) Queremos passar informações de utilidade pública de forma cultural. O Cinema Br em Movimento envolve agentes comunitários em todo o Brasil que recebem 10 filmes nacionais – filmes bons – montam telas em praças, universidades, penitenciárias. Eles podem levar atores, diretores... Antes do filme exibem campanhas sobre problemas sociais e stands para doação de sangue, camisinhas, etc. estão montados ao redor do espaço. Depois realizamos uma enquete sobre a gravidez, o que lembraram...

Retorno / avaliação

4j) VALIDAÇÃO Por que na verdade, quando você vai ao grupo é possível dizer que você vai tentar validar o que está fazendo; Mas não é só isso, você vai aperfeiçoar.

6ª) INTERESSE INÊS E PROFS. a gente sabe que o INÊS tem um grande interesse; A gente sabe que ele tem trânsito no Inês num momento muito oportuno porque o INÊS está fazendo uma licenciatura em Letras/Libras e é uma licenciatura que automaticamente vai passar pela questão do material didático, pela questão do projeto de um material didático específico para este tipo de aula... pelos contatos que já fizemos, tanto com o INÊS como em entrevistas quando o material foi apresentado aos professores da pré-escola, professores do fundamental, a gente percebeu que, guardadas proporções em relação ao redesenho de algumas coisas.

6b) DIVULGAR P. FOR A a gente já tem um retorno positivo e uma expectativa que foi criada em relação ao objeto; A gente já sabe que o INÊS tem interesse de divulgar o material extra muros, mandar para outras instituições o que é uma coisa positiva para a gente, é mais uma forma de validar o objeto... e a gente teve uma validação. Na verdade, o objetivo da gente era obter mais segurança quanto ao que estava sendo projetado; Mas na verdade a gente também conseguiu que o objeto recebesse uma crítica bastante eficiente dos consultores de LIBRAS porque eles não se restringiram apenas às cartas e aos desenhos.

6c) PARCERIA RETORNO. Então nós já temos tido muitos retornos antes do objeto estar na rua. Nós estamos tendo este retorno exatamente porque nós estamos pautando este projeto dentro da "parceria", a partir desta metodologia.

4v) Antes da edição final do material, nós chamamos novamente aquele pessoal para dizer se era isso mesmo. Fizemos novamente um seminário de 3 dias que foi genial, inclusive há depoimentos de pessoas dizendo que era a primeira vez que participava de seminários como este e depois viu acontecer concretamente alguma coisa. Então, admitimos que o material estava aprovado por todo mundo e representando o que as pessoas queriam, foi para a versão final.

6ª) No momento em que você inclui a ponta, você inclui as pessoas que tem o problema diariamente e que são as pessoas que vão utilizar, e você cria um ambiente em que estas pessoas podem efetivamente contribuir, se sentem a vontade e estimuladas a contribuir, o resultado disso é que você tem um processo em que o produto final certamente estará mais perto da realidade do que se você ficasse nas alturas...

6ª) Nós recebemos muitas visitas de alunos. E quando eles chegam aqui a gente percebe de cara o impacto dos produtos porque eles conhecem e utilizam e é patente como as pessoas gostam e precisam deste material... Os sites são super acessado. Por exemplo as chaves... Tem algumas atividades sugeridas... Tem a vitrine que são livros, discos e sites sugeridos... E a experiência, que são os professores que já retornam contando suas experiências.

6ª) Avaliar os resultados RECAL sai mais caro que as campanhas.

4e) A campanha para que as pessoas fizessem o teste de aids aumentou em 12% os testes. Enquanto a campanha estava no ar o resultado era nítido.