



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB N°: PJE2017Pe1100

*Informar o número de registro do projeto de ensino.*

**I. IDENTIFICAÇÃO**

**a) Título do Projeto:**

3ª Edição da Brainstorm S. A. – Semana Acadêmica do Design IFSul

**b) Resumo do Projeto:**

A Brainstorm S. A. é a Semana Acadêmica genuína do curso de Design do IFSul, sendo esta a sua terceira edição (20 a 24/11/2017). O evento conta com oficinas, palestras, exposições e workshops sobre design em seus diversos domínios, a se realizar nos três turnos (manhã, tarde e noite) durante uma semana.

**c) Classificação, Carga Horária, Equipe e Custo Global do Projeto:**

**Classificação e Carga Horária Total:**

( ) Curso/Mini-curso    ( ) Palestra    ( X ) Evento    ( ) Outro(Especificar).

Carga horária total do projeto: 50h

**Coordenador**

**Nome:** Alexandre Vergínio Assunção

**Lotação:** Pelotas / Design

DIRAP

Nº Entrada

DEAD

Entrada nesta data

Pelotas, 20/2/19

SIÁPE: 274663

Demais membros		
Nome	Função	CH Cumprida
Alexandre Vergínio Assunção ✓	Coordenador	20h
Mariana Piccoli ✓	Colaborador	20h
Lucas Pessoa Pereira ✓	Colaborador	20h
Jessica Rodrigues Esteves ✓	Colaborador	20h
Renata Barbosa Porcellis da Silva ✓	Colaborador	20h
Sandro Ismar Tavares Peres Júnior ✓	Colaborador	140h
Nathalia Coelho ✓	Colaborador	140h
Liader Soares ✓	Colaborador	140h
Renan Noble Marques ✓	Colaborador	140h

#### Custo Global do Projeto

399,30 (passagens)

## II. INTRODUÇÃO

A área do Design do IFSul – Campus Pelotas, historicamente, encontra-se em constante aprimoramento, seja no que concerne ao perfil de seus cursos, às instalações, ao corpo docente ou ao próprio currículo dos cursos. O currículo, conforme Silva (2011, p.15), “é sempre o resultado de uma seleção: de um universo mais amplo de conhecimentos e saberes seleciona-se aquela parte que vai constituir, precisamente, o currículo”. É preciso cuidado, contudo, para que esta seleção não se automatize e se cristalice, replicando antigos paradigmas e fórmulas ultrapassadas e descontextualizadas. Pelo contrário, o exercício desta ‘seleção’ deve ser sempre reflexivo e crítico, sugerindo opções coerentes com o contexto e com a necessidade de formação de um profissional que alie conhecimentos técnicos específicos, com capacidade de gestão, de crítica e que oriente o seu trabalho com

consciência, engajamento político-social, sensibilidade e visão coletiva decorrente da cultura (COUTO, 2008; CARDOSO, 2012; FRASCARA, 2004).

Visando o aprimoramento do conhecimento a ser construído no decorrer do curso este projeto objetiva, além de propiciar aos alunos o contato constante e diverso com o universo múltiplo do Design, também promover mais um âmbito de discussão, informação e reflexão sobre a área.

### III RESULTADOS OBTIDOS

Seguindo os princípios de ensino, pesquisa e extensão de qualidade a 3ª Edição da Brainstorm S. A. – Semana Acadêmica do Design IFSul procurou promover a integração, a interlocução e a interdisciplinaridade através da reunião de acadêmicos, docentes, profissionais e empresas, com debates, troca de conhecimentos e experiências; além disso, também buscou disseminar o ensino do Design aos alunos de outras instituições, profissionais da área e a comunidade em geral, com palestras, oficinas/workshops, iniciação científica e exposição de trabalhos acadêmicos, o que atraiu um público amplo e diversificado. As atividades desenvolvidas tiveram como finalidade o desenvolvimento profissional e acadêmico dos estudantes atuais do curso e de área e afins (além de alunos egressos e de outras instituições).

Nesta terceira edição, buscaram-se novos assuntos e diferentes perspectivas, visando ampliar o repertório dos participantes com novas referências, e assim, complementando, enriquecendo e potencializando a formação acadêmica, com discussões, reflexões e trocas de conhecimentos interdisciplinares e interinstitucionais acerca das áreas de Design Gráfico, Design Digital e Design de Produto. Também foi fomentado o incentivo a pesquisa e iniciação científica por meio de apresentações de artigos e trabalhos científicos.

(Explicitar de modo preciso e claro os resultados obtidos, comparando-os com o(s) objetivo(s) do projeto).

### IV FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

A 3ª Edição da Brainstorm S. A. – Semana Acadêmica do Design IFSul procurará disseminar o ensino do Design desta instituição aos alunos de outras instituições, profissionais da área e a comunidade em geral, com palestras, oficinas/workshops, iniciação científica e exposição de

trabalhos acadêmicos, visando ampliar o repertório dos participantes com novas referências, e assim, complementando, enriquecendo e potencializando a formação acadêmica.

#### V. CRONOGRAMA FINAL DE EXECUÇÃO

Atividades	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
1				x	x	x						
2						x	x	x	x	x	x	
3									x	x	x	

Descrição das atividades:

Atividade 1: Reuniões para definição de projeto (estrutura e “comissões” de trabalho); tramitação de projeto.

Atividade 2: Contatos e/ou reuniões para definição da programação do Evento; Busca por patrocinadores; Contatos com os participantes/convidados; Desenvolvimento do material de divulgação. Cada atividade tem sua determinada comissão para realizar a mesma

Atividade 3: Organização da semana; Preparação, acompanhamento e realização da BrainstormSA; Avaliação do evento. Cada atividade tem sua determinada comissão para realizar a mesma.

#### VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

COUTO, Rita Maria de Souza. **Escritos sobre Ensino de Design no Brasil**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2008.

FRASCARA, Jorge. **Communication design: principles, methods, and practice**. New York: Allworth Press, 2004.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade: Uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 3. Ed., 2011

#### ANEXOS (Listar os anexos)

1 - Programação

2 – Oficinas

3 - Fotos

4 -

**COORDENADOR DO PROJETO**

DATA: 15/02/2019

(Assinatura e Carimbo)

NOME

Alexandre Vergínio Assunção  
Coordenador do Curso de  
Bacharelado em Design  
SIAPE 027463  
IFSul - campus Petropolis

**PARECERES DO CAMPUS**

**PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: DE ACORDO.

Em reunião: 02/15/19

(Assinatura e Carimbo)

Coordenação

Alexandre Vergínio Assunção  
Coordenador do Curso de  
Bacharelado em Design  
SIAPE 0274663  
IFSul - Câmpus Pelotas

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: Favorável

Em reunião: 8/02/19

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

Júlio César Mesquita Ruzicki  
Chefe do Departamento de Ensino  
de Graduação e Pós graduação  
SIAPE 2674661  
IFSul Câmpus Pelotas

Rafael Krolow Santos Silva  
RAFAEL KROLOW SANTOS SILVA  
SIAPE: 1530342  
DIRETOR DE ENSINO  
IFSUL - CÂMPUS PELOTAS

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: DE ACORDO.

Em reunião: 26/02/19

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

Fabiano Konrad Redies  
Diretora de  
Administração e Planejamento  
SIAPE 2613710  
IFSul Câmpus Pelotas

**PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS**

aprovado ( ) reprovado

Parecer: Favorável

Em reunião: 27/02/2019

(Assinatura e Carimbo)

Carlos Jesus Anghinoni Corrêa  
Carlos Jesus Anghinoni Corrêa  
Diretor geral  
SIAPE 2109861  
IFSul Câmpus Pelotas

11 3  
4 5

**Diretor-geral**

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado ( ) reprovado

Parecer: *O referido projeto cumpriu com os objetivos propostos.*

Em reunião: 29/05/19

(Assinatura e Carimbo)



Pró-reitor de Ensino

**Veridiana Krolow Bosenbecker**  
Diretora de Políticas de Ensino e Inclusão  
IFSul - PROEN

# BRAINSTORM

## PALESTRAS



### SEG

20/11

### TER

21/11

### QUA

22/11

### QUI

23/11

### SEX

24/11

19:30	ABERTURA NO BAZAR DA CERVEJA	DOES IT WORK? _____ Thiago Reis Possible	_____ Garupa Design	MOBILIÁRIO DIGITAL E POSICIONAMENTO NO MERCADO _____ Daniel Schon	FAÇA UM DESIGN INTELIGENTE _____ Vinicius Costa Dex01
20:30	ABERTURA NO BAZAR DA CERVEJA	PALESTRA X _____ De dentro Para fora	PALESTRA X _____ De dentro Para fora	PALESTRA X _____ De dentro Para fora	PASSOS TORTOS: UMA EXPERIMENTAÇÃO POÉTICA-REFLEXIVA NA CIDADE DE PELOTAS _____ Luana Detoni Mariana Corteze
21:00	ABERTURA NO BAZAR DA CERVEJA	INTERVALO	INTERVALO	INTERVALO	INTERVALO
21:20	ABERTURA NO BAZAR DA CERVEJA	COMO NASCEM AS BOAS IDEIAS? _____ André Lima Agência Batuca	EMPREENDER OU NÃO EMPREENDER: EIS A QUESTÃO _____ Guilherme Parolin Henrique Dallmeyer Cusca Studio	20 APRENDIZADOS QUE TIVEMOS SOBRE MÍDIAS SOCIAIS EM 2017 _____ Marina Barros Incomum	PALESTRA X _____ De dentro Para fora
21:50	ABERTURA NO BAZAR DA CERVEJA				FAÇA A COISA CERTA COMO ENCARAR NOSSOS SONHOS DE FORMA MAIS REALISTA _____ Marcos Coelho

**MODELAGEM 3D  
FORA DO PC**

**LEONARDO  
BARILI  
BRANDI**

**COMO TORNAR  
SEU PROJETO  
EDITORIAL UMA  
EXPERIÊNCIA  
DE DESIGN**

**VIVIAN  
MACHADO  
MADRUGA**

**TIE DYE  
E STENCIL**

**ALICE  
ALMEIDA**

**WHATEVER.  
IDEAÇÃO E  
MÉTODOS  
CRIATIVOS**

**MARIANA LEITE DE  
ALMEIDA-MATHEUS  
FETTER PELUFFO**

**ANIMAÇÃO NO BRASIL:  
HISTÓRIA,  
FERRAMENTAS  
E TÉCNICAS**

**CAROLINE GARCIA DA ROSA  
IGOR LOPES DONINI**

**ZINES E  
COLAGEM  
COMO MEIO  
DE EXPRESSÃO**

**MARCOS  
COELHO**

**QUAL É O TEU  
BAGULHO?  
SOCIAL  
MEDIA!**

**NATHÁLIA  
OLIVEIRA  
DA SILVA**

**BRINCAR -  
MEMÓRIA E  
AUTO  
CRIAÇÃO**

**ISADORA  
DE LIMA  
CARDOSO**

**LOW-BIT ART:  
ILUSTRAÇÃO  
DIGITAL EM  
ESTILO  
PIXEL  
ART**

**KEROULAINÉ DE  
AVILA GOMES**

**OFICINA  
DE  
AQUARELA**

**CATERINE  
DA SILVA  
RIBEIRO**

**WORKSHOP  
DE PESQUISA E  
TESTE DE  
USABILIDADE**

**NATHALIA  
ALVES**

**LIFE IS  
A GLITCH**

**ENZO  
PATELLI**

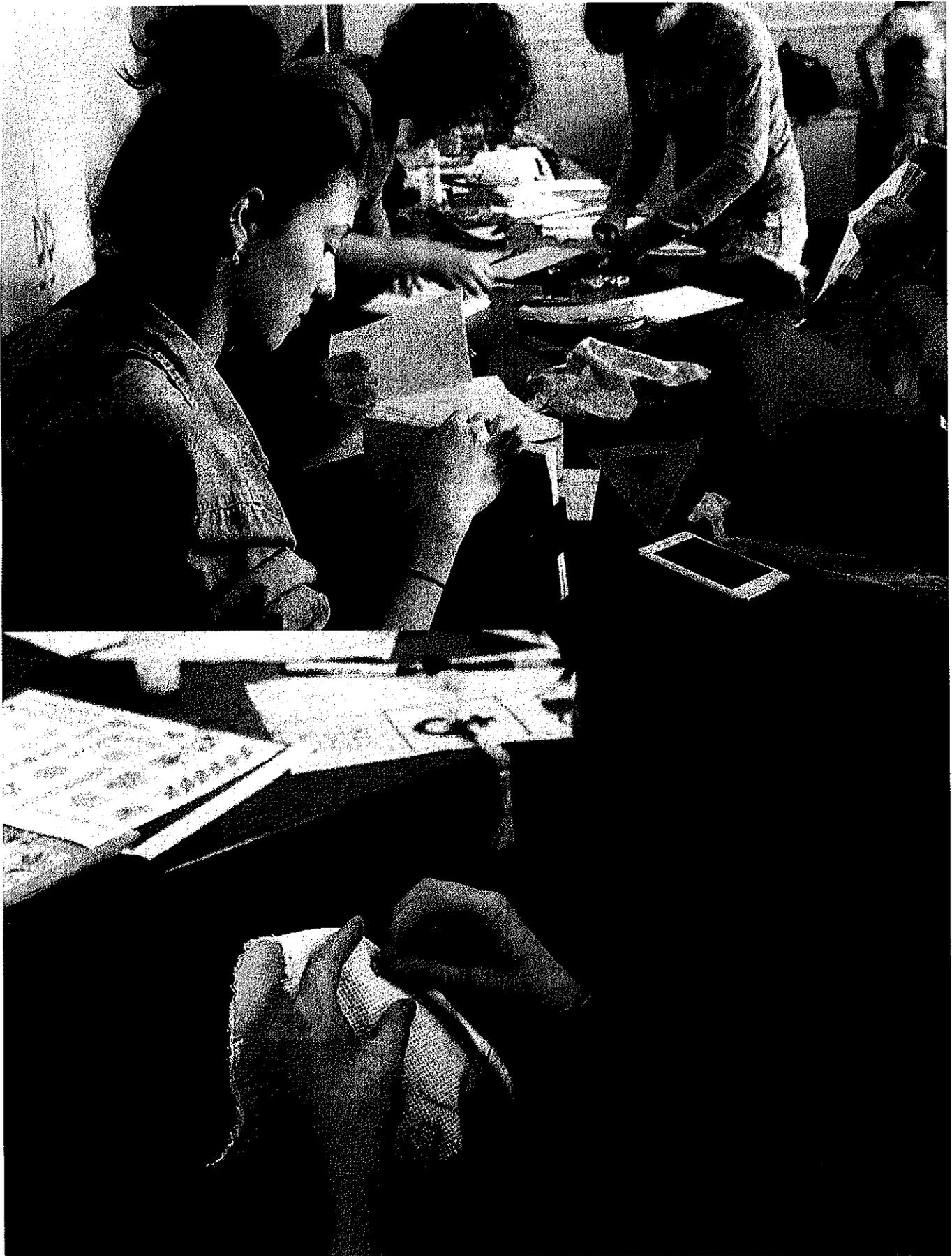
**DESENHANDO  
RÁPIDO EM 3D**

**LETIERRE  
MELLO  
DA SILVA**

**MAPEANDO  
JORNADAS  
DE USUARIOS**

**LUCAS  
LOPES**

ANEXO 2





ANEXO 3



