

XI semana de design

7, 8 e 9 de junho

Auditório da UniverCidade
Unidade Ipanema

UNIVER
CIDADE
A FRENTE DO SEU TEMPO

7/6 TERÇA

8h O melhor do TCC

Apresentações de trabalhos de conclusão de curso de Desenho Industrial

Victor Athayde

Garrafão de água mineral

Anna Maria Oliveira

PARALAdundê: a poesia da música – projeto gráfico editorial

11h Globosat

Trabalhando com tendências e pesquisa em design

Eduardo Felipe Menezes

Coordenador de criação de arte na Globosat e aluno do curso de Desenho Industrial da UniverCidade

19h Design e Usabilidade da Informação Geográfica e Estatística

Profissionais do IBGE apresentam as suas pesquisas de mestrado sobre os temas visualização da informação, usabilidade de interfaces móveis e história do design.

Luiz Agner

Professor, pesquisador e designer; doutor em Design pela PUC-Rio e autor do livro "Ergodesign e Arquitetura de Informação".

Marcos Balster

Designer gráfico; tecnólogo em informações geográficas e estatísticas; mestre em Design pela PUC-Rio

Licia Rubinstein

Mestre em Design pela PUC-Rio, designer e fotógrafa do IBGE.

Patricia Tavares

Analista de sistemas do IBGE e mestranda em Sistemas de Informação pela UNIRIO.

8/6 QUARTA

8h Euroshop 2011

O que tem de novo no design para o varejo, promoções e eventos. A sinergia e importância do design para aumentar o potencial de vendas e ativar clientes.

Benedito Cantanhede

23 anos de experiência do mercado de comunicação, marketing e design. Atualmente é professor dos cursos de publicidade e marketing da Universidade, SENAC e FGV e responsável pela área de desenvolvimento de produtos e serviços da GL Events Brasil.

11h Tecnologias de materialização 3D (3D printing e additive technologies)

Jorge Lopes

PhD em Design Products pelo Royal College of Art em Londres, Pesquisador do Laboratório de modelos 3D do Instituto Nacional de Tecnologia /MCT, Professor vinculado ao Laboratório de Modelagem e Simulação 3D do Departamento de Artes e Design da PUC Rio e Pesquisador Colaborador do Laboratório de Processamento de Imagens Digitais do Museu Nacional da UFRJ.

19h On-air look Futura: em busca de uma identidade nacional

O processo de criação de projetos de identidade corporativa na área do motion graphics e suas relações com o campo do design.

Axel Sande

Coordenador de projetos do Gabinete de Artes. Designer, professor e artista gráfico. Mestre em Design pela ESDI/ UERJ, palestrante e autor de artigos sobre design da informação. Membro da ADG - Associação dos designers gráficos do Brasil e da Society of Illustrators de NY.

9/6 QUINTA

8h Como proteger meu design?

Uma introdução às formas de proteção do design no Brasil

Edson Rufino de Souza

Mestre em Design pela ESDI / UERJ (2008) e professor de pós-graduação na ESPM, na PUC-Rio e no Senac Rio, além de professor licenciado na UniverCidade. É também pesquisador de Desenho Industrial no Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

11h TED – Tecnologia, entretenimento, design

CONHECIMENTO, TECNOLOGIA E TED

O processo de desenvolvimento da razão e emoção - O terceiro caminho de pensamento; O nascimento das idéias; Ambientes para geração do conhecimento; TED como inovação;

Andre Bello

Pos-graduado em Marketing Estratégico e formado em Desenho Industrial/Projeto de Produto pela Faculdade da Cidade; Adepto, entusiasta e eterno aprendiz da metodologia Design Thinking.

O QUE É O TED E COMO CHEGUEI A HOSTER TEDXRIO

Desafio e processo de licença; A importância do conteúdo;

Marconi Pereira

Pos-graduado em Gestão de Conhecimento pelo CRIE/Coppe/UFRJ; Formado em Tecnólogo em Processamento de Dados pela Faculdade da Cidade; 15 anos de atuação em gestão de redes de comunicação e segurança de informação; 3 filhos.

A IMPORTÂNCIA INSTITUCIONAL E SOCIAL DO TEDXRIO

Como o movimento TEDxRio no ambiente institucional; Processo estratégico, marketing e branding; Resultados da marca;

Fernando Tche Gouvea

Formado em Marketing pela UniverCidade, tem MBA em Gestão de Negócios pelo IBMEC, Pós-Graduação em Business Development pelo IEDE da Espanha. Com 10 anos no mercado de telecomunicações, tem experiência em marketing, Planejamento, Branding, Eventos, Publicidade, Produto, Pricing, Promoções, Capacitação de força de vendas e Trade.

O PODER DAS CONEXÕES NO PROCESSO TEDXRIO

Como as parcerias definiram o porte e poder do evento;

Rossana Giseteira

Publicitária, multitarefa. Mais de 15 anos dedicados às áreas de mídia e comunicação para o mercado de consumo e telecomunicações.

TESTEMUNHO DE UMA VOLUNTÁRIA

O processo, acompanhamento e impressões do movimento e do dia do evento;

Andreia Meyreles

Formada em Comunicação, fez parte da equipe de estratégia da Ana Couto Branding & Design atuando em projetos de planejamento estratégico. Também atuou na Ponto de Referência, empresa de consultoria com foco em comunicação, atendimento e integração. Hoje trabalha na área de planejamento da Saravah B+C+D.

PROVOCAÇÕES CRIATIVAS

Desafios de produção; Como foi o evento TEDxRio; Próximos eventos - TEDxYouth@Rio e TEDxRio 2012; A necessidade de sair da zona de conforto.

Marco Brandão

Formado em "Graphic Design", com MBA em Estratégias de Comunicação e Publicidade em Barcelona e MBA em Gestão de Projetos no Ibmecc-RJ.

19h Globosat

METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO DE USABILIDADE NA GLOBO.COM

Os desafios de montar um laboratório de usabilidade e aplicar técnicas para avaliação de produtos de internet desenvolvidos em métodos ágeis

Christiane Melcher

Especialista responsável pelo laboratório de usabilidade e pela célula de pesquisas com usuários da Globo.com, tendo atuado anteriormente como arquiteta de informação. Professora de cursos de pós-graduação da ESPM e PUC-Rio, é mestranda em Design, pós-graduada em Ergonomia e Usabilidade pela PUC-Rio e graduada em Desenho Industrial pela Univer Cidade.

ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO E DESIGN DE INTERFACES NOS PRODUTOS INTERATIVOS DA GLOBOSAT

Como funciona a metodologia de projeto de uma equipe de UX (User eXperience)

Eduardo Rangel Brandão

Coordenador de UX (User eXperience) da equipe de novas mídias da Globosat, mestre em usabilidade e professor em cursos de pós-graduação da PUC-Rio e da ESPM. Trabalhou nas empresas Globo.com, Starmedia, Cadê?, MTEC Informática, Rio Datacenter e Agência Click.

WORKSHOP

Ilustração digital de personagens

Na primeira aula discutiremos persona, movimento, croqui, concepção, moodboard, e os desenhos terão direcionamento livre e abrangente. Na segunda aula, os alunos trarão seus resultados e com papel vegetal criarão a personagem em três vistas. Eles escanearão os trabalhos e tratarão no illustrator e photoshop.

Renata Vilanova

Ilustradora e designer, Doutoranda em Design pela PUC-Rio. Desenvolve trabalhos na linha editorial, digital, moda, jornalística. Seu trabalho está direcionado para a concepção de uma identidade visual de cada personagem criado.

7, 8 e 9 de junho de 18h a 21h

Sala B-508 e no laboratório B- 407