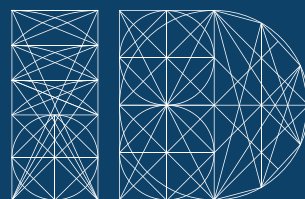


GUIA DE OFICINAS



**INTEGRA
DESIGN**

semana acadêmica
UFPeI / IFSul

REALIZAÇÃO



CENTRO ACADÊMICO DO DESIGN



**CENTRO DE
ARTES**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Coordenadoria de Design
IFSUL

APOIO CULTURAL



UFPEL

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS



**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE**

SEGUNDA (14/05)

Oficinas que têm início na segunda-feira

14
VAGAS

Introdução ao after effects

ANA HERMMANN

SEGUNDA E QUARTA DE MANHÃ (8:00 às 11:40)

sala 205, Centro de Artes/UFPEL

Mostrar a área de trabalho do programa, uso dos keyframes, os efeitos principais e mais interessantes, uso de máscaras e como renderizar o vídeo.

14
VAGAS

Introdução à tipografia: aplicações no design editorial

LUCAS PEREIRA RAFAEL PEDUZZI

SEGUNDA, TERÇA E QUARTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 206, Centro de Artes/UFPEL

Apresentação de parte teórica da tipografia, com exposição e análise de cases, culminando na produção de miniprojeto editorial, procurando abordar os conceitos vistos na oficina.

12
VAGAS

Creative Commons

MARINA REIS THIAGO RODRIGUES

SEGUNDA E TERÇA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 204, Centro de Artes/UFPEL

Essa oficina abordará o uso de material com licença Creative Commons para a produção de trabalhos que combinem o design e audiovisual, destacando a produção de vinhetas para a Semana Acadêmica Integra Design. São uma forma do estudante produzir trabalhos utilizando material livre de direitos autorais, possibilitando que ele desenvolva e vincule sua criação sem infringir leis e direitos alheios.

14
VAGAS

Corel e Illustrator: diferenças, semelhanças e compatibilidade

RAFAEL NOBRE RAFAELA AZEVEDO

SEGUNDA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 205, Centro de Artes/UFPEL

A oficina tratará de esclarecer algumas dúvidas acerca dos dois softwares. Será apresentada as semelhanças e diferenças entre os programas, demonstrando ferramenta por ferramenta, as limitações e compatibilidades com outros softwares e o uso deles no mercado. O público principal são alunos nos primeiros semestres do curso, que não tem muita familiaridade com os programas, ou alunos que querem aprender como utilizar estes programas.

15
VAGAS

Stencil

MATHEUS LANZETTA RICARDO VILELA

SEGUNDA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 229, IF-SUL

A oficina abordará as possibilidades de uso do stencil, a prática do corte e a pintura com a técnica do spray, sendo mais voltada para arte de rua.

Os participantes deverão trazer lápis, borracha, estilete com suporte pra lâmina 9mm e cola de bastão.

TERÇA (15/05)

Oficinas que têm início na terça-feira

10
VAGAS

Uma Introdução à História em Quadrinhos

KAREN RADÜNZ

TERÇA E QUARTA DE MANHÃ (08:00 às 11:40)

sala 233, IF-SUL

A oficina, em sua fase teórica, abordará uma breve explanação sobre o surgimento e desenvolvimento da história em quadrinhos, elementos de uma narrativa, tipos de novelas gráficas, roteiros e argumentos entre outros assuntos pertinentes. Em sua fase prática, haverá uma proposta de exercício rápido e uma proposta final, que consistirá na produção de uma breve história em quadrinhos.

Levar material de colorização (lápis de cor, canetinha, pastel, tinta); material de desenho (lápis grafite, borracha, caneta nanquim); folhas sulfite

20
VAGAS

Jogos e brinquedos

TIAGO RIBEIRO

TERÇA DE MANHÃ (8:00 às 11:40)

sala 229, IF-SUL

A oficina busca apresentar conceitos e fundamentos dos jogos e brinquedos, definir suas características, mostrar as distinções entre jogos e brinquedos e promover uma reflexão sobre os aspectos teóricos que moldam a criação de jogos.

Os participantes deverão levar folha sulfite a4, lápis, borracha e/ou caneta.

14
VAGAS

Flash: animação em timeline e noções de animação básica em actionscript

DÉBORA TAVARES CRISTIANO LOPES

TERÇA E QUARTA DE MANHÃ (08:00 às 11:40)

sala 207, Centro de Artes/UFPEL

A oficina pretende apresentar aos participantes o software Adobe Flash, desde suas ferramentas básicas até às ferramentas que possibilitam o desenvolvimento de animações 2D em timeline e uma noção de animação básica em actionscript. Este conhecimento pode ser útil para a criação de protótipos de trabalhos realizados em aula, banners animados, hotsites em flash, etc.

10
VAGAS

Banners em Flash

VANESSA GEHRKE

TERÇA E QUINTA DE MANHÃ (8:00 às 11:40)

sala 206, Centro de Artes/UFPEL

Métodos básicos para criação de banners animados com Flash.

20
VAGAS

Mundos Fantásticos

TIAGO RIBEIRO

TERÇA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 229, IF-SUL

A oficina busca promover uma reflexão sobre o universo do fantástico e da ficção, sua relevância e pertinência nos processos criativos; bem como fomentar a criação de mundos fantásticos.

Os participantes deverão levar folha sulfite a4, lápis, borracha e/ou caneta.

10
VAGAS

Arte Final – Se não pode vencê-la, junte-se a ela!

MANUELA DOERR

TERÇA E QUARTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 151b, IF-SUL

A oficina irá mostrar a importância da arte final antes dos processos de impressão. Fazer exercícios práticos mostrando as principais diferenças de fechamento de arquivo para cada tipo de impressão em cada programa utilizado, sendo estes: Corel, Photoshop, InDesign, Illustrator, Flash. A ideia é mostrar como se fecha arquivos tanto para impressão como para web.

15
VAGAS

Desenho

ROGER PITTSCH

TERÇA E QUARTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 227, IF-SUL

Trata-se de uma oficina que trata de fundamentos do desenho a mão, mas que também vai se adequar as necessidades dos alunos, conforme dúvidas forem surgindo. *Levar materiais de desenho e folhas variadas.*

10
VAGAS

Ilustração para ilustrar o que quiser

KAREN RADÜNZ FELIPE ROMMEL

TERÇA E QUARTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 233, IF-SUL

A oficina aborda resumidamente os diversos estilos de ilustração bem como suas possíveis aplicações. Ao final, propõe-se o livre desenvolvimento de um trabalho prático relativo ao estilo de ilustração que o participante escolher.

Levar Material de colorização (lápis de cor, canetinha, pastel, tinta); Material de desenho (lápis grafite, borracha, caneta nanquim); folhas sulfite.

15
VAGAS

Encadernação Manual

PRISCILA SIQUEIRA

TERÇA E QUARTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 223, IF-SUL

Confecção de 3 sketchbooks, utilizando 3 técnicas diferentes de encadernação manual. Levar o seguinte material:

- 80 folhas A4 (de gramatura baixa, máximo 120gr/m², do tipo/cor de sua preferência)
- papel paraná (mais ou menos do tamanho de duas A3)
- tecido para capa (um pedaço de 30x40 por aluno)
- cola
- linha (de nylon ou pespontar)
- agulha
- 1 pct de gaze
- régua
- estilete
- tesoura
- pincel (para cola)
- prendedor de papel (blinder)

10
VAGAS

Interfaces interativas em Flash

DIEGO PINHEIRO URRUTIA

SEGUNDA E QUARTA DE MANHÃ (9:00 às 11:30)

Unidade Microlins, Av. Bento Gonçalves, 29

Oficina voltada as possibilidades interativas do software Adobe Flash, interfaces de comunicação para web e jogos, hot sites e sites portfólio, sua usabilidade em cursos online e ensino a distancia..

QUARTA (16/05)

Oficinas que têm início na quarta-feira

10
VAGAS

Cartazes de Cinema - História e produção

RENATO CABRAL

QUARTA E QUINTA DE MANHÃ (08:00 às 11:40)

sala 204, Centro de Artes/UFPEL

A oficina inicialmente abordará de forma teórica pontos a respeito da composição de cartazes de cinema em diferentes épocas e por diferentes designers. Na segunda parte, deixará a cargo dos participantes criarem cartazes para filmes dentro do que foi abordado.

14
VAGAS

3D max: aprendendo a modelar do zero

ARTUR SILVA RICARDO VILELA

QUARTA E SEXTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 205, Centro de Artes/UFPEL

A oficina dará noções básicas de 3D max, ensinando como tornar formas rígidas mais orgânicas, com o intuito de que os participantes saiam dela com um móvel ou uma peça de casa feitos!

14
VAGAS

InDesign para nossa alegria

KARINA WEBER CAMILA WOHLMUTH

QUARTA DE MANHÃ (08:00 às 11:40) E QUINTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 206 (quarta) e 207 (quinta), Centro de Artes/UFPEL

Noções básicas do software, suas ferramentas. Abordaremos sobre diagramação e a criação de revista, jornal e livro. Faremos com que os participantes da oficina criem uma pequena revista com tema a ser escolhido pelos próprios participantes da oficina.

QUINTA (17/05)

Oficinas que têm início na quinta-feira

14
VAGAS

Tipografia: Prática Caligráfica e Aplicação Digital

LUIZ MARCEL PAULO MAGALHÃES

QUINTA E SEXTA DE MANHÃ (08:00 às 11:40)

sala 211 (quinta) e 207 (sexta), Centro de Artes/UFPEL

Compartilhar as experiências em desenho e tipografia, unindo à aplicação digital (edição tipográfica) para utilização em diferentes mídias.

Levar Papel Jornal (A3), Nanquim, Pincel, Caneta e/ou pincel atômico

14
VAGAS

História dos Games e Influência no Design

BRUCE WILLIAM LUCAS FLACH

QUINTA E SEXTA DE MANHÃ (08:00 às 11:40)

sala 205, Centro de Artes/UFPEL

Os assuntos abordados serão: no primeiro dia de oficina, história e evolução dos games; no segundo dia, será abordada a influência dos games no design atual, mostrando exemplos de designers e ilustradores que utilizam temas, elementos e estética de games em seus trabalhos.

14
VAGAS

WTF Illustrator?

LEONARDO BOURSCHEID

QUINTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 205, Centro de Artes/UFPEL

O workshop será focado em ilustração vetorial: planejando e organizando o projeto, configurando o projeto, workspace, estilo, brush ou bézier?, clip mask, brushes, degradês, mesh, efeitos de transparências, filtros, texturas, guias, diagramação, pathfinder, zoom in e zoom out?, salvando e exportando o projeto, configurando um portfólio.

20
VAGAS

Arquitetura de Informação

EDYD JUNGES

QUINTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 313, Centro de Artes/UFPEL

Edyd é consultor no Instituto Faber-Ludens, bacharel em Publicidade e Propaganda e Especialista em Design de Interação pelo Instituto Faber-Ludens. Desenvolve projetos nas áreas de Arquitetura da informação, Usabilidade, User experience, Webstandards e HTML 5 e é convidado da Integra Design. A oficina de Arquitetura de Informação tem caráter teórico prático e propõe uma brincadeira com a organização de informações através de alguns materiais.

SEXTA (17/05)

Oficinas que têm início na sexta-feira

10
VAGAS

SketchUp

LISANDRA GUTERRES

SEXTA DE TARDE (14:00 às 17:40)

sala 204, Centro de Artes/UFPEL

A oficina será sobre o programa gráfico Sketchup, esse é um programa gratuito do Google, em que ha possibilidade de criar objetos em 3D. Para a construção dos objetos será explicado brevemente o sistema de vistas ortográficas e após será dado um tutorial das ferramentas do programa, e também será explicado como se faz a criação de grupos para possibilitar as modificações no objeto gerado, o download de objetos no armazem 3D do google, além disso, também será explicado o processo de renderização e a aplicação de sombras.