

SUMÁRIO

	Prefácio	
	Regilene Sarzi Ribeiro	05
<hr/>		
	Artigos	
<hr/>		
PRINCÍPIOS DE DESIGN PARA INTERFACES VISUAIS DE APRESENTAÇÕES MULTIMÍDIA NO ENSINO	Marcos Roberto Ramos Berenice Santos Gonçalves Ricardo Triska	06
<hr/>		
PARADIGMAS E CONCEITOS INTERDISCIPLINARES ENTRE O DESIGN E A COMUNICAÇÃO	Juliana Pontes Ribeiro	19
<hr/>		
REPRESENTAÇÃO GRÁFICA PARA PROPRIEDADE INTELECTUAL: PANORAMA E BENEFÍCIOS NO ENSINO DE DESIGN NO BRASIL	Felipe Luis Palombini Mariana Kuhl Cidade	33
<hr/>		
ATLAS MNEMOSYNE – UMA NOVA PROPOSTA PARA A PESQUISA VISUAL	Daniela Queiroz Campos	50
<hr/>		
ICONOGRAFIA DOS TABULEIROS DE IFÁ	Jair Delfino Henrique Cunha Junior	62
<hr/>		
O PAPEL DA RETÓRICA EM INTERVENÇÕES GRÁFICAS URBANAS	Vivian Suarez Martins Gisela Belluzzo de Campos	84
<hr/>		
INSTAGRAM E VINE: PROPRIEDADES E POTENCIALIDADES ESTÉTICAS DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS NOS AMBIENTES DIGITAIS	André Luiz Sens Hamilton Garcia Nogueira Alice T. Cybis Pereira Berenice Santos Gonçalves	97
<hr/>		
A ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS EDUCATIVOS: REFLEXÕES E INTERVENÇÕES SOBRE IMAGENS ESTEREÓTIPIADAS	João Paulo Baliscei Vinícius Stein Eva Alves Lacerda	109
<hr/>		

USO DA DIGITALIZAÇÃO 3D E DA PARAMETRIZAÇÃO DE MEDIDAS ANTRÓPOMÉTRICAS PARA PRODUÇÃO DE MOLDES PERSONALIZADOS PARA O VESTUÁRIO Thays Neves Costa Clariana Fischer Brendler Fábio Gonçalves Teixeira Régio Pierre da Silva Tânia Luisa Koltermann da Silva	122
ACESSIBILIDADE PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA NO TRANSPORTE PÚBLICO: UMA ANÁLISE DA Trensurb de Porto Alegre Valéria I. Rosa Carolina B. Pillon Manuela V. Thomas Régio Pierre da Silva José Luís Farinatti Aymone	143
DESIGN DE INTERFACE DIGITAL PARA UM JOGO COM PROPOSTAS EDUCATIVAS: ESTIMULANDO HABILIDADES FONOLÓGICAS Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini Mariana Hortolani Rodrigues Alexandre Alberto P. Montilha Alan Vitor Ostanik	160
A GRAVURA COMO OBJETO TECNO-ESTÉTICO Andréia Machado Oliveira Helena A. R. Kanaan Tania Mara Galli Fonseca	181
O DESIGN DA ARMADURA DO HOMEM DE FERRO: ESTUDO DAS RELAÇÕES DE INTERFERÊNCIA ENTRE ILUSTRAÇÃO E TECNOLOGIA E SUAS CONSEQUÊNCIAS NA CONSTRUÇÃO DO MITO DO HERÓI Walter Flávio Costa Milton Koji Nakata	196
A PUBLICIDADE COMO FERRAMENTA DA METODOLOGIA DO TXM: CASE JOHN---JOHN Leandro Werner Ribeiro Luiz Salomão Ribas Gomez	216
A NARRATIVA DA MARCA: O STORYTELLING COMO FACE DA AUTENTICIDADE Daniela Szabluk Júlio van der Linden Maurício M. e Silva Bernardes	228

O USO DE INFORMAÇÕES SOBRE A EXPERIÊNCIA DAS MÃES COMO FONTE DE INSIGHTS PARA O DESENVOLVIMENTO DE BRINQUEDOS: UMA PERSPECTIVA DO DESIGN	
Monica Greggianin Viviane Peçaibes Leandro Miletto Tonetto Filipe C. Xavier da Costa	242

RECOMENDAÇÕES PARA O DESIGN DE JOGOS ENQUANTO INTERVENÇÕES NEUROPSICOLÓGICAS PARA CRIANÇAS COM DISCALCULIA DO DESENVOLVIMENTO	
Matheus Araujo Cezarotto André Luiz Battaiola	259

GESTÃO DE DESIGN COM BASE NAS RECOMENDAÇÕES DA PARTE 10 DA NORMA ISO 9241	
Giorgio Gilwan da Silva Eugenio Andrés Díaz Merino Giselle S. A. Díaz Merino Marilia Matos Gonçalves	280

Dissertações e Teses em Design

O DESIGN NA COMUNICAÇÃO DA IDENTIDADE CULTURAL DA CAPOEIRA: ESTUDO DE CASO EM NATAL/RN	
Lorraine Oliveira Tabosa do Egito Daniel Raposo Martins Marizilda dos Santos Menezes	299
