

**SUMÁRIO**

---

<b>PREFÁCIO</b>	
Marizilda Menezes e Marco Antonio Rossi	05

---

<b>ARTIGOS</b>	
----------------	--

---

<b>INTRODUÇÃO À VISUALIZAÇÃO EM VRML: UMA EXPERIÊNCIA ACADÊMICA DE UTILIZAÇÃO DE REALIDADE</b>	
Valéria Ilsa Rosa Carolina Bravo Pillon José Luís Farinatti Aymone Régio Pierre da Silva	07

---

<b>O USO DA METÁFORA NA INTERFACE GRÁFICA COMPUTACIONAL DE SISTEMAS OPERACIONAIS: ORIGENS E APLICAÇÃO CONTEMPORÂNEA</b>	
Danilo Braga Priscila Almeida Cunha Arantes Gisela Belluzzo de Campos	23

---

<b>TÉCNICA DE ILUSTRAÇÃO TRADICIONAL COM SOBREPOSIÇÃO DE ELEMENTOS: ESTUDO DE CASO DE RONALDO FRAGA</b>	
Julia Yuri Landim Goya Milton Koji Nakata	43

---

<b>UMA REFLEXÃO SOBRE OS FUNDAMENTOS DO DESENHO</b>	
Marina Bortoluz Polidoro	58

---

<b>OS MELHORES DO P&amp;D 2016</b>	
------------------------------------	--

---

<b>A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZADO</b>	
Isabelle Maria Farias de Lima Teixeira Narle Silva Teixeira	70

---

<b>A IMPRESSÃO 3D COMO POSSIBILIDADE PARA O RESTAURO E A FABRICAÇÃO DE TIPOS MÓVEIS</b>	
Rafael Neder Renan Torres Vieira	81

---

<b>ANIMAÇÃO ENQUANTO OBJETO DE APRENDIZAGEM: CONSIDERAÇÕES SOBRE OS MODELOS DE CONCEPÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM E O DESIGN DE ANIMAÇÕES EDUCACIONAIS</b>	
Marcia Maria Alves André Luiz Battaiola	94

---

<b>BRINQUEDOS ÓTICOS ANIMADOS E O ENSINO DE DESIGN</b>	
Gabriel Filipe Santiago Cruz Rita Maria de Souza Couto Flavia Nízia Fonseca Ribeiro	107

---

---

<b>CAMINHANDO NAS LENDAS: USO DO DESIGN <i>THINKING</i> PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGO DE TABULEIRO CULTURAL</b> Jennyfer Oliveira da Costa Marcella Sarah Filgueiras de Farias	<b>120</b>
<b>CONTAÇÃO DE ESTÓRIAS E PRODUÇÃO DE SEQUÊNCIAS NARRATIVAS NO FORMATO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</b> Marina de Lira Pessoa Mota Gregório Bacelar Lameira Silvio Barreto Campello Eva Rolim Miranda	<b>132</b>
<b>DESIGN DE SUPERFÍCIE TÊXTIL: TÉCNICA DE ENSINO DE ESTRUTURAS TÊXTEIS PLANAS</b> Wadson Gomes Amorim Maria Regina Álvares Correia Dias	<b>146</b>
<b>DESIGN E O PERCURSO FEMINISTA: O COLETIVO GRÁFICO FEMININO DE CHICAGO</b> Roberta Coelho Barros Paula Garcia Lima Thaís Cristina Martino Sehn	<b>159</b>
<b>ENSINO DE CALIGRAFIA CANÔNICA NO BRASIL: ANÁLISE DO MATERIAL DIDÁTICO E TÉCNICAS UTILIZADAS EM CURSOS INTRODUTÓRIOS</b> Carlos Eduardo Brito Novais Eva Rolim Miranda	<b>170</b>
<b>O ESTILO GRÁFICO DO ART NOUVEAU NOS JORNAIS DOS IMIGRANTES JAPONESES NO BRASIL</b> Larissa Casteliani Marinho Falcão	<b>182</b>
<b>O PENSAR HÍBRIDO CONTEMPORÂNEO NO DESIGN E NA FOTOGRAFIA: DIÁLOGOS ENTRE O ARTESANAL E O DIGITAL</b> Fernanda Henriques Laís Akemi Margadona Marcella Gadotti	<b>198</b>
<b>O POTENCIAL TRANSFORMADOR DO DESENHO EM EXPERIMENTOS COLABORATIVOS</b> Cristina Jardim Batista Luciana Keller Ponce da Motta Ligia Maria Sampaio de Medeiros	<b>209</b>
<b><i>PROPOSTA DE METODOLOGIA PARA O ENSINO E O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS BASEADA EM DESIGN THINKING</i></b> Isabel Cristina Siqueira da Silva João Ricardo Bittencourt	<b>222</b>
<b>RELEITURAS LÚDICAS APLICADAS AO PÚBLICO INFANTIL: NOTAS SOBRE UMA EXPERIÊNCIA PROJETUAL NO ENSINO DE DESIGN</b> Vania Bitencour Serrasqueiro Cassia Leticia Carrara Domiciano	<b>234</b>

---

---

**REVISTAS DIGITAIS PARA TABLET: QUESTÕES PARA O DESIGN EDITORIAL EM  
TEMPOS DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA**

**Pedro Biz  
Washington Dias Lessa** **245**

---

**SIMULADORES EDUCACIONAIS: DEFINIÇÕES E APROPRIAÇÕES COMO OBJETOS DE  
APRENDIZAGEM**

**Carolina Calomeno** **257**

---

**TAXONOMIA DA REPRESENTAÇÃO EM DESIGN**

**Airton Cattani  
Jacques Leenhardt** **270**

---