

Apresentações Finais de

Projeto de Graduação em Design Gráfico UDESC | 2018

Serão apresentados os projetos individuais de conclusão de curso dos alunos de Design Gráfico, desenvolvidos durante 2 semestres. Os temas dos projetos são de escolha dos próprios alunos e envolvem sistemas complexos comunicacionais resultando em artefatos gráficos e digitais. As apresentações serão abertas à comunidade.

Local | Auditório Maria Cristina Alves dos Santos Pessi - Bloco Amarelo CEART

Professores | Anelise Zimmermann e Maurício Dick

Horários das Apresentações e Acadêmicos

Horário Dia 20.11 Terça-feira	Horário Dia 21.11 Quarta-feira
8:15 Elys de Castro Garcia	8:15 Rafael Machado
8:32 Carlos André Marques de Andrade	8:32 Gabriela Colebrusco Peres
8:49 Leandro Rosa da Silva	8:49 Sarah Cristhina Pereira da Silva de Barros
9:06 Barbara Heliadora Cavalcante Fontenelle	9:06 Isabela Santos Hinckel
9:23 Carlos Eduardo Marin	9:23 Alice da Silva
9:40 Beatriz da Veiga Beltrame	9:40 Luis Felipe Silva
Intervalo: 9:55 – 10:25	
10:25 Manuela de Freitas Luz	10:25 Maria Lúcia Eiroff
10:42 Vinícios Gonçalves Ferreira	10:42 Lucas Taffarel Braga Torres
10:59 Ana Paula Koops Lordello	10:59 Bruna Medeiros Ventura
11:16 Jefferson Adriano Maier	11:16 Nickolas Kotaka Gomes
11:31 Mateus Vieira da Rosa	11:31 Fernanda de Souza Pimentel Teixeira
Encerramento	

Descrição dos Projetos

Ordem alfabética
por acadêmicas/os

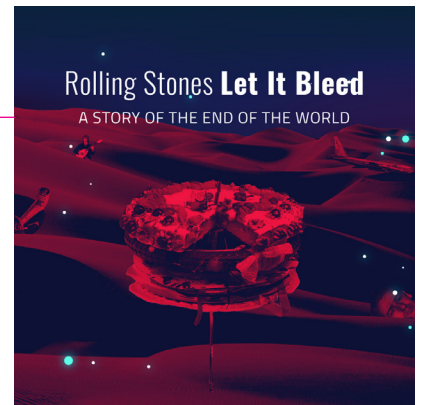
O Pescador e Sua Esposa | Alice da Silva

Descrição: Construção e conceituação de uma série animada destinada a crianças em situação de vulnerabilidade social. Apresentação do desenvolvimento visual de O Pescador e Sua Esposa, primeiro episódio do projeto proposto.



Let it Bleed: A Story of the End of the World | Barbara Heliadora Cavalcante Fontenelle

Descrição: O projeto celebra os 50 anos da obra dos Rolling Stones com o objetivo de desenvolver uma experiência digital de álbum de música, explorando as músicas conceitualmente nos sentimentos do mistério, nostalgia, êxtase, delírio e harmonia.



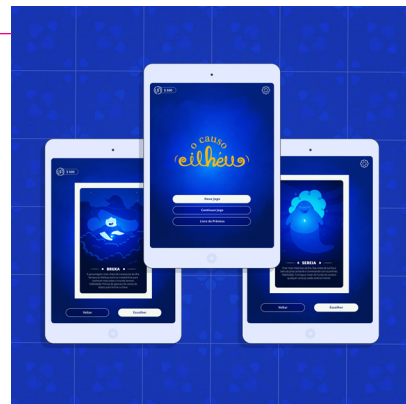
Una - Alma e inteligência na cozinha | Beatriz da Veiga Beltrame

Descrição: Una - Alma e inteligência na cozinha é o livro que reúne os princípios emocionais e racionais que nos levam a cozinhar. Em todas as receitas são explicados os fundamentos físicos e químicos necessários para a sua execução e as histórias que levaram a sua criação.



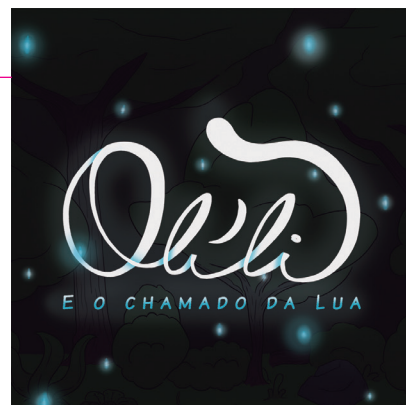
O Causo Ilhéu | Bruna Medeiros Ventura

Descrição: Projeto de um mobile game cooperativo de estratégia baseado em jogos de tabuleiro e adaptado para plataformas mobile, é destinado para o público infantil e com a temática inspirada na tradicional cultura açoriana da ilha de Florianópolis.



Olíli e o chamado da Lua | Carlos André Marques de Andrade

Descrição: O projeto é uma história em quadrinhos que aborda o folclore fantástico da bruxa do ponto de vista de uma menina criada na cidade, Olívia, que é surpreendida com segredos de sua família e precisa lidar com responsabilidades que surgem com essa descoberta.



Coleção de cadernos com sobre a Imigração Japonesa para o Brasil | Carlos Eduardo Marin



Kýma – Festival Consciente | Iys de Castro Garcia

Descrição: A conceituação por trás de um festival de música.

Da identidade visual até o palco principal, os principais elementos gráficos para a criação de um evento musical voltado para a conscientização sobre a poluição marinha.



Anfêmero | Fernanda de Souza Pimentel Teixeira

Descrição: Anfêmero consiste em um box com quatro objetos modelados em papel, que contam crônicas sobre as relações das pessoas com as estações do ano. O projeto se estende ainda ao Instagram, onde pode haver interação com os leitores e criação de novos enredos.



Contos que Ninguém Contou | Gabriela Colebrusco Peres

Descrição: “Contos que Ninguém Contou” é um projeto de livro ilustrado de contos de fada. Voltado ao público infantojuvenil, traz histórias multiculturais que exaltam o protagonismo, o poder e a diversidade da mulher.



Banal | Leandro Rosa da Silva

Descrição: Banal é um livro de bolso que pretende proporcionar uma reflexão sobre as relações do cotidiano onde mesmo as coisas consideradas banais as quais não damos muita importância têm alguma profundidade. Nos tornamos animais por motivos banais!?



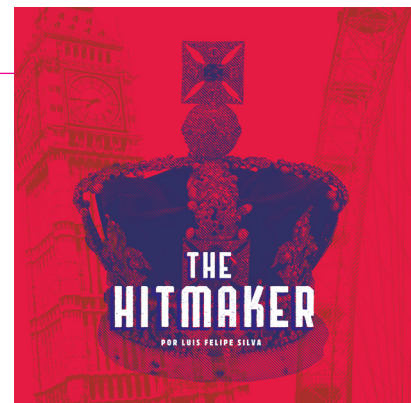
“Norse Mythology by Neil Gaiman – The Game” | Lucas Taffarel Braga Torres

Descrição: O projeto visa proporcionar uma experiência acerca do mundo da Mitologia Nórdica, baseando-se no livro do renomado autor Neil Gaiman sobre o tema. Foi desenvolvido um jogo eletrônico baseado no primeiro conto do livro, que mostra como foi o surgimento do mundo nórdico.



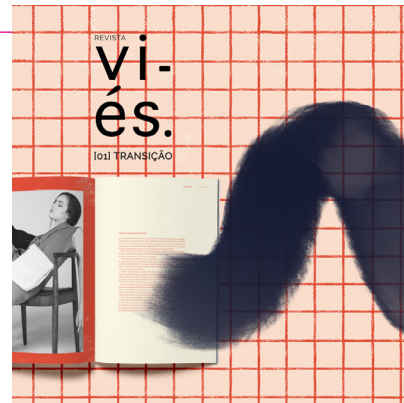
The Hitmaker | Luis Felipe Silva

Descrição: O mundo de música pop britânico inserido num jogo de tabuleiro: uma corrida entre empresários para que seus artistas melhorem suas habilidades, componham e gravem músicas, divulguem os singles e emplaquem nos charts.



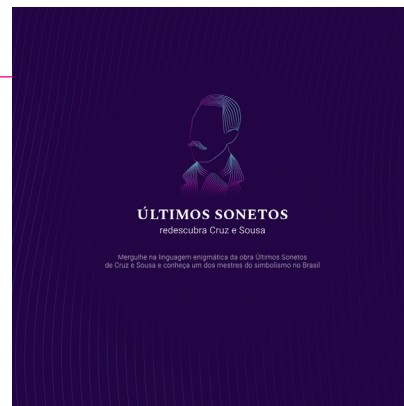
Revista Viés | Manuela de Freitas Luz

Descrição: Revista Viés - moda, cultura e comportamento: o projeto propõe um novo olhar para a moda, a partir de uma experiência física e visual singular. Através do tema transição, busca a combinação de múltiplos conteúdos que provocam a reflexão, o questionamento e inspiram o seu leitor.



Últimos Sonetos | Maria Lúcia Eiroff

Descrição: Últimos Sonetos é um site interativo sobre a obra homônima de Cruz e Sousa, que se propõe resgatar a relevância do autor para a literatura brasileira e criar uma nova experiência de leitura, no ambiente digital.



Riscatela | Mateus Vieira da Rosa

Descrição: O Riscatela é uma aventura online que desafia a criatividade das crianças através do desenho. No site elas poderão jogar e participar de atividades interativas, criar e compartilhar seus desenhos com outras crianças e descobrir novas maneiras de criar e se expressar.



Branding Movimento Negro Unificado Santa Catarina | Nickolas Kotaka Gomes

Descrição: Um projeto de branding voltado para a Coordenação de Santa Catarina do Movimento Negro Unificado, entidade nacional de caráter político, democrática, independente e autônoma, organização de luta criada para a defesa e libertação do povo negro.



Segunda-Feira Estúdio de Branding | Rafael Machado

Descrição: Segunda-Feira é um estúdio de Branding, Design de Interiores e Paisagismo que proporciona aos projetos de marca desde da sua concepção à aplicação no espaço físico.



Jardim de Poesias | Sarah Cristhina Pereira da Silva de Barros

Descrição: Agonia, liberdade, vazio. Melancolia, prazer, solidão. Com textos de Djúlia Schneider, Jardim de Poesias é um livro de 30 poesias ilustradas com colagens que percorrem esses sentimentos.



Redesign Kid Chameleon | Vinícios Gonçalves Ferreira

Descrição: A proposta desse projeto é criar o redesign de um jogo antigo. Kid Chameleon foi lançado em 1992 pela SEGA para Mega Drive. O jogo é considerado um dos mais difíceis até hoje. Foi pensado nesse projeto criar uma gameplay de uma fase totalmente redesenhada e também as capas físicas do jogo.

