



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE - FURG
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PLANO DE TRABALHO PARA PROJETO DE CULTURA

1 - DADOS CADASTRAIS

1.1 - Coordenador do Projeto Cleusa Maria Lucas de Oliveira
1.2 - Unidade Acadêmica Edgraf - Editora, Livraria e Gráfica
1.2.1 - Unidades Envolvidas Edgraf - Editora, Livraria e Gráfica
1.3 - Número da Ata de Aprovação na Unidade Não informada no SISPROJ
1.4 - Identificador do Projeto no SisProj CULT - 911
1.5 - Origem das receitas Não Informado no SISPROJ
1.5.1 - Valor Total do Projeto Não informado no SISPROJ
1.6 - Instituições Externas e/ou Parceiras Não informado no SISPROJ
1.7 - Projeto Via Faurg Não

2 - DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

2.1 - Título do Projeto Incubadora de Artes Gráficas	2.2 - Período de Execução	
	2.2.1 - Início 01/08/2021	2.2.2 - Fim
2.3 - Objetivo do Projeto		
2.3.1 - Objetivo Geral Apoiar as ações desenvolvidas pela Editora e Gráfica da FURG (EDGRAF), através do desenvolvimento de projetos gráficos editoriais e da criação e publicação de conteúdo visual e informativo na página e redes sociais da editora.		
2.3.2 - Objetivo Específico <ul style="list-style-type: none">- Potencializar, através da prática artística e profissional, o processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos trabalhados nas disciplinas da área do design gráfico, artes gráficas e comunicação visual;- Desenvolver projetos gráficos editoriais para a EDGRAF;- Atualizar a página web oficial da EDGRAF;- Criar conteúdo visual para divulgação das publicações da EDGRAF;- Manter um canal de comunicação padronizado e periódico com usuários da Internet, através		

das redes sociais mais utilizadas no presente momento, a saber, Facebook e Instagram, para a divulgação de conteúdos relacionados EDGRAF;

- Qualificar e aperfeiçoar o estudante-bolsista e voluntários através da práxis, aliando a prática do planejamento e execução de projetos de artísticos editoriais com a leitura e pesquisa de referenciais teóricos;
- Organizar uma exposição com os projetos gráficos editoriais desenvolvidos;
- Divulgar os resultados do projeto através da elaboração de relatórios, publicações e participações em eventos;
- Apoiar o NAVE - Núcleo Artes Visuais em Estudo e o grupo de estudo de design gráfico e sua aplicação nas artes visuais, aberto aos discentes e docentes dos cursos de Artes Visuais, comunidade acadêmica e comunidade externa ambos vinculados ao grupo de pesquisa Artes Visuais em Estudo - AVE (CNPq/FURG).

2.4 - Justificativa

A Editora da FURG constitui parte da Editora e Gráfica da FURG (EDGRAF), Unidade Administrativa vinculada à Pró-Reitora de Extensão e Cultura (PROEXC) da Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Instituída no ano de 1983, atualmente a Editora é composta pela coordenação de editoração e pelos setores de diagramação, revisão e tradução (língua inglesa), além da secretaria geral da EDGRAF. O objetivo da Editora da FURG consiste na prossecução da Política Editorial da Universidade e sua missão é ser o veículo da difusão editorial do conhecimento científico, artístico e cultural produzido pela FURG.

Portanto, o trabalho realizado pela EDGRAF coaduna com as atividades desenvolvidas pelas disciplinas da área de artes gráficas e design gráfico dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da universidade, de forma que esta parceria pode resultar muito profícua, permitindo uma ampliação do entendimento do livro como um suporte versátil que permite uma investigação estética baseada tanto em seu formato e nos materiais que o compõe, através de um projeto gráfico editorial cuidadoso, como para além disso, pode também possibilitar pesquisas mais diversas do campo artístico em relação a seu conteúdo, em que imagens e textos podem gerar novas narrativas e transformar-se em um campo exitoso para projetos artísticos, como a produção de livros de artista.

O projeto também prevê a atualização da página web da Editora, bem como a criação e manutenção de um canal de comunicação padronizado e periódico com usuários da Internet, através das redes sociais mais utilizadas no presente momento, a saber, Facebook e Instagram. Desta forma, o projeto de cultura Incubadora de Artes Gráficas tem como objetivo possibilitar aos alunos dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da FURG experimentar o universo do trabalho EDGRAF, nas suas etapas de pré-impressão, impressão, pós-impressão e publicidade, experimentando e aprendendo através da prática e da criação artística as etapas de diagramação, tratamento de imagens, design/ilustração de capas, projeto gráfico editorial, impressão, encadernação e divulgação. Ao promover vivências artístico-culturais aos estudantes envolvidos (bolsista e voluntários), o projeto pretende enriquecer a formação acadêmica através da experiência artística e profissional, de maneira a resultar no impacto positivo na formação destes estudantes, possibilitando um melhor conhecimento da realidade deste campo específico de trabalho, ampliando a sua área de atuação, de forma a estarem capacitados para atuarem também no âmbito da editoração e comunicação visual. Estes estudantes, portanto, aprofundarão seus conhecimentos em artes gráficas, design gráfico, comunicação e programação visual, unindo teoria e prática, numa práxis que busca a vivência de arte e cultura ligada à realidade de uma editora. O projeto também prevê a participação do bolsista e voluntários nas ações artísticas do NAVE - Núcleo Artes Visuais Estudo e do grupo de estudo criado para discussão de textos relacionados às artes gráficas, design gráfico, programação e comunicação visual e sua aplicação nas artes visuais, aberto aos discentes dos cursos de Artes Visuais, comunidade acadêmica e comunidade externa. Tanto o NAVE como o grupo de estudo estão vinculado ao grupo de pesquisa Artes Visuais em Estudo - AVE (CNPq/FURG).

Por fim, este projeto de cultura também visa fomentar um melhor aproveitamento dos estudantes de Artes Visuais interessados em aprofundar seus conhecimentos na área das artes gráficas,

design gráfico e comunicação visual, potencializando o processo de ensino-aprendizado individualizado e a aplicação prática dos conteúdos, bem como qualificar e aperfeiçoar o estudante-bolsista e voluntários através da práxis, aliando a prática do planejamento e execução de projetos de gráficos editoriais com a leitura e pesquisa de referenciais teóricos. Importante destacar que este projeto é uma continuidade e ampliação do projeto Incubadora de Publicações Gráficas, que tem sido imprescindível para o trabalho da Editora, visto que, desde seu início em 2019, tem contribuído enormemente na demanda do fluxo de publicações com a produção de capas bem elaboradas graficamente, atendendo os desejos e interesses tanto da equipe técnica como, e principalmente, dos autores. Nesta edição, ao ampliar sua proposta também para as plataformas digitais, de maneira a contemplar a atualização da página web da Editora e a criação de canais nas redes sociais para divulgação de suas ações e publicações e aumentando desta forma o seu alcance, tem seu título modificado para Incubadora de Artes Gráficas de maneira a demonstrar de maneira mais clara e objetiva a sua abrangência.

2.5 - Fundamentação Teórica

Por design gráfico entende-se o processo de unir textos e imagens com o objetivo de produzir ideias e informações, sendo um campo de atuação variado onde é possível desenvolver diversas atividades: da ilustração à identidade visual, da animação à produção multimídia. Segundo Richard Hollis (2000, p. 4), as três funções mais antigas e básicas, desde as artes gráficas, cabíveis ao design gráfico são: identificar - dizer o que é; informar e instruir - indicar uma direção, posição, escala; e apresentar e promover - chamar a atenção e transmitir uma mensagem. Portanto, um projeto gráfico voltado às artes visuais dirige-se à um determinado público, foi solicitado por um artista ou grupo de artistas (ou instituição que reúne artistas), tem por finalidade identificar, divulgar, preservar ou dar forma à algo e pode ser considerado um elo intermediador entre os artistas e o público espectador daquela manifestação artística em particular.

De acordo com levantamento realizado a partir da análise da mostra e do catálogo da 9ª Bienal Brasileira de Design Gráfico, foi possível afirmar que existe uma notável participação de projetos de design gráfico voltados ao circuito cultural-artístico, visto que do total de 282 projetos analisados, cerca de 96 destes disseminavam algum tipo de conteúdo relacionado ao circuito cultural-artístico, o que representa 34,04%, pouco mais de 1/3 do total de trabalhos expostos (Piaia, 2013, p.40).

A conclusão dessa pesquisa nos indica a importância do artista visual ter conhecimentos consolidados na área do design gráfico, visto que ambas áreas se interrelacionam ativamente na produção de sentido, de modo que o poder da criação e a emoção são fundamentais no trabalho tanto de designers quanto de artistas (BELCHIOR & RIBEIRO, 2014, p.69), e as fronteiras entre arte e design muitas vezes se apagam:

A legibilidade e a função imediata cedem lugar para a linguagem gráfica em que o significado se apoia na própria linguagem. Não se trata de acrescentar um elemento decorativo e usar muitas cores ou efeitos especiais, mas de usar a tecnologia e os materiais com inteligência, isso é perceptível em vários desses projetos. Ter um traço diferenciado que pode provocar o estranhamento necessário para a construção do conhecimento do novo. Fazem-nos querer tocar, sentir, ver, ouvir, entender, compartilhar. Parece inevitável, diante desses trabalhos, uma avaliação imediata e subjetiva "do tipo gosto ou não gosto". Os vínculos afetivos despertados por resultados inesperados precisam conviver com as relações de mercado e os resultados, geralmente mais objetivos e pragmáticos. Sem dúvida, experimentações projetuais não se aplicam a qualquer produto ou cliente, mas são importantes para aqueles que trabalham com inovação (ROSSI apud CONSOLO, 2009, p. 170).

Portanto, o design quando se aproxima da arte, é inconformista e transgressor, e a arte ao incorporar as técnicas e princípios do design, amplia suas possibilidades poéticas. De forma, através deste projeto de cultura, o aprofundamento das teorias e técnicas do design gráfico e comunicação visual e sua aplicação prática pelos discentes dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais participantes deste projeto torna-se de grande relevância.

2.6 - Metodologia

Este projeto de cultura prevê o desenvolvimento projetos gráficos editoriais e de divulgação para a Editora e Gráfica da FURG (EDGRAF), com envolvimento dos estudantes participantes (bolsista e voluntários) nas diferentes etapas do universo do trabalho das publicações gráficas, experimentando e aprendendo as diferentes etapas de pré-impressão, impressão, pós-impressão e publicidade.

Além disso, pretende-se apoiar o NAVE - Núcleo Artes Visuais em Estudo e o grupo de estudo, ambos vinculados ao grupo de pesquisa Artes Visuais em Estudo - AVE (CNPq/FURG), formado por discentes e docentes das Artes Visuais para a discussão de textos relacionados às artes gráficas, design gráfico, comunicação e programação visual e sua relação com as artes visuais, com encontros periódicos.

Espera-se que o estudante-bolsista colabore no planejamento e execução das atividades a serem desenvolvidas e realize leituras e pesquisas teórico-práticas relativas aos às áreas de conhecimento de abrangência do projeto.

Em decorrência da pandemia ocasionada pelo novo Coronavírus e em concordância com o Plano de Contingência da FURG, as atividades do projeto de planejamento e execução de projetos gráficos, bem como as reuniões da equipe, podem ser realizadas totalmente de modo remoto. Além disso, nesta edição o projeto prevê a atualização da página web da Editora e a criação de canais nas redes sociais para divulgação de suas ações e publicações, atividades que também podem ser executadas totalmente de maneira virtual.

As atividades a serem desenvolvidas pelo aluno-bolsista são (12h/semanais):

- Reuniões semanais com o coordenador para planejamento e execução dos projetos gráficos editoriais e de divulgação;
- Planejamento e execução de projetos gráficos editoriais;
- Elaboração de um projeto de identidade visual para a página web e redes sociais da EDGRAF;
- Atualização da página web da EDGRAF;
- Criação e publicação de conteúdos visuais nas redes sociais da EDGRAF;
- Pesquisa e leitura de referenciais teórico-práticos;
- Participação nos encontros periódicos do grupo de estudo;
- Encontros com a equipe do NAVE para discussão dos projetos desenvolvidos e apoio às ações do núcleo;
- Apresentação dos resultados do projeto na forma de comunicações, artigos, exposições, oficinas etc.;
- Organização de uma exposição on-line com os projetos gráficos editoriais produzidos;
- Participação obrigatória na Mostra de Produção Universitária (MPU);
- Elaboração do relatório parcial e final das atividades do projeto.

2.7 - Observações

2.8 - Referências Bibliográficas

AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. Disponível em:< <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br>>. Acesso em: 07 de abril de 2019.

BELCHIOR, Camilo & RIBEIRO, Rita A. C. Design & Arte: entre os limites e as interseções. Contagem, MG: Ed. do Autor, 2014.

CONSOLO, Cecilia (Org). Anatomia do design. Uma análise do design gráfico brasileiro. São Paulo: Blucher, 2009.

HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

PIAIA, J. A participação de projetos de design gráfico voltados à disseminação de produtos do circuito cultural artístico na 9a Bienal de Design Gráfico. In: Cultura Visual, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 27-42.

2.9 - Equipe Executora

Nome	Participação
------	--------------

2.9 - Equipe Executora	
Nome	Participação
FABIANE PIANOWSKI Docente - ILA	Co-orientador - 01/08/2021, sem data final definida - 2 Horas semanais
A INDICAR	Bolsista - 01/08/2021, sem data final definida - 12 Horas semanais
CLEUSA MARIA LUCAS DE OLIVEIRA Técnico - EdGraf	Coordenador - 01/08/2021, sem data final definida - 4 Horas semanais

3 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta	Meta e etapas não definidas para a(s) atividade(s) abaixo		
Etapas			
Atividade	Planejamento e execução de projetos gráficos editoriais		
Descrição da atividade	Planejamento e execução de projetos gráficos editoriais	Ação Relacionada Cultura	
Equipe	A Indicar (Bolsista), Cleusa Maria Lucas de Oliveira (Coordenador)		
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022	
Atividade	Reuniões de planejamento		
Descrição da atividade	Reuniões semanais com o coordenador para planejamento e execução dos projetos gráficos editoriais e de divulgação	Ação Relacionada Cultura	
Equipe	Cleusa Maria Lucas de Oliveira (Coordenador), A Indicar (Bolsista)		
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022	
Atividade	Identidade visual página web		
Descrição da atividade	Elaboração de um projeto de identidade visual para a página web e redes sociais da EDGRAF	Ação Relacionada Cultura	
Equipe	A Indicar (Bolsista), Cleusa Maria Lucas de Oliveira (Coordenador), Fabiane Pianowski (Co-orientador)		
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 01/11/2021	

3 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividade	Divulgação ações e publicações	
Descrição da atividade	Criação e publicação de conteúdos visuais nas redes sociais da EDGRAF	Ação Relacionada Extensão
Equipe	A Indicar (Bolsista)	
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022
Atividade	Grupo de Estudo	
Descrição da atividade	Participação nos encontros periódicos do grupo de estudo	Ação Relacionada Ensino
Equipe	Fabiane Pianowski (Co-orientador), A Indicar (Bolsista)	
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022
Atividade	Participação NAVE	
Descrição da atividade	Encontros com a equipe do NAVE para discussão dos projetos desenvolvidos e apoio às ações do núcleo	Ação Relacionada Cultura
Equipe	A Indicar (Bolsista), Fabiane Pianowski (Co-orientador)	
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022
Atividade	Publicação resultados	
Descrição da atividade	Apresentação dos resultados do projeto na forma de comunicações, artigos, exposições, oficinas etc	Ação Relacionada Extensão
Equipe	A Indicar (Bolsista), Cleusa Maria Lucas de Oliveira (Coordenador), Fabiane Pianowski (Co-orientador)	
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022
Atividade	Atualização da página web da EDGRAF	
Descrição da atividade	Atualização da página web da EDGRAF	Ação Relacionada Extensão
Equipe	A Indicar (Bolsista)	
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022

3 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividade	Pesquisa e leitura de referenciais teórico-práticos	
Descrição da atividade	Pesquisa e leitura de referenciais teórico-práticos	Ação Relacionada Ensino
Equipe	A Indicar (Bolsista), Fabiane Pianowski (Co-orientador)	
Indicador físico	Início 01/08/2021	Fim 31/07/2022
Atividade	MPU	
Descrição da atividade	Participação obrigatória na Mostra de Produção Universitária (MPU);	Ação Relacionada Ensino
Equipe	A Indicar (Bolsista), Cleusa Maria Lucas de Oliveira (Coordenador), Fabiane Pianowski (Co-orientador)	
Indicador físico	Início 15/09/2021	Fim 15/11/2021
Atividade	Relatório Parcial	
Descrição da atividade	Elaboração do relatório parcial das atividades do projeto	Ação Relacionada Cultura
Equipe	A Indicar (Bolsista)	
Indicador físico	Início 01/02/2022	Fim 28/02/2022
Atividade	Exposição projetos gráficos	
Descrição da atividade	Organização de uma exposição on-line com os projetos gráficos editoriais produzidos	Ação Relacionada Extensão
Equipe	A Indicar (Bolsista), Cleusa Maria Lucas de Oliveira (Coordenador), Fabiane Pianowski (Co-orientador)	
Indicador físico	Início 01/05/2022	Fim 31/07/2022
Atividade	Relatório Final	
Descrição da atividade	Elaboração do relatório final das atividades do projeto	Ação Relacionada Cultura
Equipe	A Indicar (Bolsista), Cleusa Maria Lucas de Oliveira (Coordenador)	
Indicador físico	Início 01/07/2022	Fim 31/07/2022

4 - PLANO DE APLICAÇÃO

Não possui despesas cadastradas.

5 - DETALHAMENTO DA DESPESA - QUADRO RESUMO

3390.14 - Diárias	
Não possui diárias cadastradas.	
3390.18 - Bolsas - Estudantes	
Não possui bolsa de estudante cadastrada.	
3390.20 - Bolsas - Pesquisadores	
Não possui bolsa de pesquisador cadastrada.	
3390.30 - Material de Consumo	
Não possui materiais de consumo cadastrados.	
3390.33 - Passagens e Despesas com Locomoção	
Não possui passagens cadastradas.	
3390.36 - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Física	
Não possui serviços de terceiros - pessoa física cadastrados.	
3390.39 - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica	
Não possui serviços de terceiros - pessoa jurídica cadastrados.	
3391.47 - Encargos Sociais	
Não possui serviços de terceiros - pessoa física cadastrados.	
Outras Despesas	
Não possui outras despesas cadastradas.	
TOTAL DESPESAS CORRENTES	0,00
4490.51 - Obras e Instalações	
Não possui obras e instalações cadastradas.	
4490.52 - Equipamentos e Material Permanente	
Não possui equipamentos e/ou material permanente cadastrado.	
TOTAL DESPESAS CAPITAL	0,00
Ressarcimentos	
Não possui ressarcimentos cadastrados.	
VALOR TOTAL DO PLANO DE TRABALHO (CUSTEIO + CAPITAL + RESSARCIMENTOS)	0,00

(*) conforme deliberação do COEPEA vigente

CLEUSA MARIA LUCAS DE OLIVEIRA
Responsável