



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz

Vice-Presidência de Ensino,
Informação e Comunicação

PROGRAMAÇÃO DAS OFICINAS PREPARATÓRIAS PARA CANDIDATOS AOS EDITAIS DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS E RECURSOS COMUNICACIONAIS (JOGOS DIGITAIS E APLICATIVOS MOVEIS)

Data: 31/10/2017

Horário: 9h às 17h

Local: Hotel Novo Mundo (Praia do Flamengo, 20 - Flamengo, Rio de Janeiro – RJ – CEP: 22210-030)

9h - Abertura da Oficina

Manoel Barral – Vice-presidente de Educação, Informação e Comunicação da Fiocruz

9h20 - Recursos educacionais e formatos abertos: conceitos, tipologias e diferentes tipos de uso

Miguel Said Vieira – Universidade Federal do ABC

9h50 - Política de Acesso Aberto ao Conhecimento da Fiocruz, direitos autorais e termos para recursos educacionais e audiovisuais

Allan Rocha – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ)

10h20 - Recursos comunicacionais e sentidos da saúde

Flávia Carvalho - Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnologia em Saúde (Icict/Fiocruz)

10h40 - Jogos digitais e saúde

Marcelo de Vasconcellos e Flávia Garcia de Carvalho - Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnologia em Saúde (Icict/Fiocruz)

11h – Debate

11h20 - Apresentação do Edital

11h30 – Esclarecimento de dúvidas

11h45 - Rodada de apresentação dos participantes

12h30 - Almoço

14h – Oficinas (divisão dos grupos de acordo com as modalidades de interesse na inscrição)

OFICINA 1: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA)

14h – Oficina sobre os diferentes produtos no edital (curso, módulo, e-book, videoaula, aplicativos, jogos educacionais e infográficos dinâmicos)

Atividade dinâmica apresentando os diferentes recursos.

Equipe do **Campus Virtual Fiocruz**: Ana Paula Mendonça, Rosane Mendes, Eduardo Xavier e Marcio Gandarra

16h – Projetos e esclarecimento de dúvidas

Cada participante pode falar de seu projeto ou produto e em seguida, e os profissionais responsáveis pela oficina vão esclarecer dúvidas.

17h - Encerramento

OFICINA 2: RECURSOS COMUNICACIONAIS – JOGOS DIGITAIS

14h – Oficina sobre jogos digitais

Guilherme Xavier

16h – Projetos e esclarecimento de dúvidas

Cada participante pode falar de seu projeto ou produto e em seguida, e os profissionais responsáveis pela oficina vão esclarecer dúvidas.

17h - Encerramento

OFICINA 3 - RECURSOS COMUNICACIONAIS – APLICATIVOS MOVEIS

14h - Oficina sobre aplicativos moveis

Fábio Duarte

16h – Projetos e esclarecimento de dúvidas

Cada participante pode falar de seu projeto ou produto e em seguida, e os profissionais responsáveis pela oficina vão esclarecer dúvidas.

17h - Encerramento

PALESTRANTES

Allan Rocha

Professor e pesquisador em direito civil, direitos autorais e propriedade intelectual no curso de graduação em direito, no Instituto Três Rios (UFRRJ). Professor e pesquisador em direitos autorais e políticas culturais no Programa de Pós-graduação (*Stricto sensu*) em Políticas Públicas, Estratégias e Desenvolvimento (PPED), no Instituto de Economia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professor de direitos autorais e propriedade intelectual em cursos de pós-graduação *Lato sensu* da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ) e da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj). Doutor em direito civil na Uerj. Consultor da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz).

Fábio Martinelli Duarte

É engenheiro de computação com extensão em marketing, atua como gerente de produtos digitais e de e-commerce, desde 2007. É especialista em concepção e desenvolvimento de produto, concepção de interfaces, análise de usabilidade, gerência de projetos, gerência de desenvolvimento de software/design, programação client-side de web, inserção de novas tecnologias e produtos inovadores no mercado, planos de marketing. Trabalha na Divisão de Knowledge VTEX.

Flávia Garcia de Carvalho

Doutoranda do Programa de Pós-graduação *Stricto sensu* em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) do Icict/Fiocruz, mestre pelo PPGICS com a dissertação *Sentidos da saúde em jogos digitais*. Linha de concentração: Informação, Comunicação e Mediações em Saúde. É integrante dos grupos de pesquisa Jogos e Saúde e Comunicação e Saúde. Graduada em design gráfico e artes visuais. Trabalha no Serviço de Mídias do Icict/Fiocruz.

Guilherme Xavier

É mestre e doutor em design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ), pesquisador vinculado ao Grupo de Estudos Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação (DeSSIn) e supervisor do eixo temático design e tecnologia pelo Laboratório Linguagem, Interação e Construção de sentidos/Design (LINC) do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Com interesse no estudo de jogos analógicos e digitais em suas dimensões produtivas, projetuais, visuais, interativas, sociais e históricas, atua como professor de disciplinas acadêmicas relacionadas a projetos, imagem e mídia digital. É ludólogo e game designer da Donsoft Entertainment; consultor para estratégias de integração entre entretenimento e atividades educacionais, instrucionais, laborais e artísticas; autor e palestrante na área de entretenimento eletrônico. Investiga e produz ficção científica, tendo nesse gênero literário oportunidade de ensaiar perspectivas projetivas sobre tendências para as esferas sociais, técnicas e ambientais.

Miguel Said Vieira

Doutor em educação, na Universidade de São Paulo (USP). Bacharel em comunicação social - editoração e em filosofia, também pela USP; e especialista em gestão da propriedade

intelectual pelo convênio Universidad Bolivariana de Venezuela, Servicio Autónomo de Propiedad Intelectual e Oficina Cubana de la Propiedad Industrial. É editor profissional, tendo participado da edição de diversos livros didáticos aprovados no Programa Nacional de Livros Didáticos (PNLD), do relatório final da Comissão Nacional da Verdade; da série de livros de Elio Gaspari sobre a ditadura, entre outras publicações. Seus principais interesses de pesquisa são: teorias e práticas de bens comuns, produção colaborativa, mercantilização, propriedade intelectual, filosofia e sociologia da ciência, tecnologias educacionais, softwares livres.