

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INDÚSTRIA CRIATIVA

MESTRADO PROFISSIONAL

Trabalhos de Conclusão – 2021



Trabalho de Conclusão

Título: A ARTE DE PLANEJAR COM TICS: CONSTRUÇÃO DE UM MODELO PARA PROMOVER A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Autor: HANANDA FARIAS

Abreviatura: FARIAS, H.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 12/01/2021

Resumo: As inserções da Tecnologia na Educação circulam há muito tempo e observa-se as dificuldades que rodeiam e percorrem o caminho dos estudos na Educação Básica. Com esse problema macro é que esta pesquisa toma corpo e forma. O objetivo geral dessa pesquisa é propor e validar um modelo para a inserção das TICs (Tecnologia da Informação e Comunicação) de forma a desenvolver uma aprendizagem significativa aos alunos. A metodologia utilizada foi a pesquisa aplicada e bibliográfica, em que também se realizou uma revisão sistemática para embasar a proposta. Também se analisou trabalhos correlatos com modelos a serem utilizados no processo de ensino e aprendizagem. A abordagem escolhida foi a qualitativa e quantitativa. O modelo foi composto nas raízes da Educação, Tecnologia, bem como elenca-se os princípios da base da Indústria Criativa. Os juízes responderam às questões sobre a avaliação da proposta, através de um formulário GoogleForms, contendo respostas fechadas e uma aberta. Após as análises dos respondentes, verificou-se que o modelo proposto foi validado com sucesso, tendo respaldo teórico dado pelos autores citados nesta pesquisa. Como trabalhos futuros, espera-se realizar a validação com alunos em aulas presenciais.

Palavras-Chave: Aprendizagem Ativa; Educação; Modelo; Tecnologia

Abstract: The insertion of Technology in Education circulates for a long time and the difficulties can be observed and it surrounds the paths of studies in the basic education. As it is a macro problem so this research is about how it works. The general aim of this research is to propose and validate the ICTs (Information and Communications Technology) model of insertion to develop a significant learning for students. The method utilized was an applied and bibliographic research moreover was done a systematic review to substantiate the proposal. The associated models were analysed with models to be used in the learning and teaching processes. The chosen approach were the qualitative and quantitative ones. The model was based on the roots of the education, technology, as 2esp are the principles of the base of the creative industry. The judges answered questions about the evaluation of the proposal, using a GoogleForms, holding a close and na open answer. After those analyses of the 2espondentes it was verified that the proposed model was validated with sucess, representing all the theoretical backing given by the authors mentioned in this research. As the future tasks, it is expected to make a validation with the students in the presencial classes.

Keywords: Active Learning; Education; Model; Technology

Orientador: MARTA ROSECLER BEZ

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://pergamum.feevale.br)



Trabalho de Conclusão

Título: A RELAÇÃO ENTRE MOVIMENTOS SOCIAIS E O MAINSTREAM: UM ESTUDO SOBRE O FUNK CARIOCA

Autor: CAMILA MELO FERRARELI

Abreviatura: FERRARELI, C. M.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 17/02/2021

Resumo: A música é um dos setores de maior valor financeiro dentro da Indústria Criativa, o que faz com que esse mercado trabalhe com diversas questões para manter o seu crescimento. Um desses pontos são os movimentos sociais, os quais muitas vezes são expressos de forma artística e geram um novo gênero musical. Esses, por sua vez, crescem dentro da comunidade e acabam expandindo suas fronteiras para o mercado nacional. Dessa forma, o mainstream e os movimentos sociais andam juntos a fim de criar uma nova onda mercadológica, momento em que permite que um gênero específico experimente o sucesso absoluto. Reconhecer esse processo como algo natural do mercado é entender um movimento econômico e de desenvolvimento social. A partir deste cenário, o objetivo deste estudo é evidenciar parâmetros de percepção de novos gêneros musicais em ciclo a partir de movimentos sociais. O estudo desenvolveu a base teórica a partir dos agentes envolvidos nesse contexto e buscou por fontes que representassem esses agentes, sendo esses as gravadoras, a cena independente, os artistas e a comunidade, sob a visão de autores como Canclini (1997), Throsby (2002), Vianna (1987) e De Marchi (2015). A coleta de dados foi realizada através entrevistas semiestruturadas, e os resultados foram analisados com base no método de análise textual discursiva, o qual gerou as categorias de análise que apresentaram os resultados finais. A partir de um estudo de caso do funk, os resultados obtidos mostraram que a cena independente e a comunidade são os principais pilares a serem observados quando se busca por uma nova onda mercadológica de um gênero musical. Quanto à aplicabilidade do estudo, entende-se que este parte de um princípio de renovação da indústria, auxiliando, principalmente, as gravadoras a entenderem esse processo. Ainda, o entendimento deste ciclo contribui para o desenvolvimento econômico e cultural da música brasileira.

Palavras-Chave: Música; Indústria Criativa; Mainstream; Movimentos sociais

Abstract: Music is one of the sectors with the greatest financial value in Creative Industry, which makes this market work with several issues to maintain its growth. One of these points is the social movements, which are often expressed in an artistic way and generate a new musical genre. These movements grow within the community and end up expanding their borders to the national market. In this way, the mainstream and social movements go together in order to create a new marketing wave, a moment in which it allows a specific genre to experience absolute success. To recognize this process as something natural in the market is to understand an economic and social development movement. Based on this scenario, the objective of this study is to highlight parameters of perception of new musical genres in cycle from social movements. The study developed the theoretical basis from the agents involved in this context and searched for sources that represented these agents, being those the record companies, the independent scene, the artists and the community. The data was collected through semi-structured interviews, and the results were analyzed based on the discursive textual analysis method, which generated the analysis categories that presented the final results. Based on a Brazilian funk case study, the results help to understand this cycle, contributing to the economic and cultural development of Brazilian music.

Keywords: Music; Creative Industries; Mainstream; Social Movements

Orientador: CRISTIANO MAX PEREIRA PINHEIRO

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://www.feevale.br/pergamum)



Trabalho de Conclusão

Título: ANÁLISE DA GESTÃO DE POLÍTICAS CULTURAIS, A PARTIR DO SISTEMA MUNICIPAL DE CULTURA DE NOVO HAMBURGO/RS

Autor: ALEX JONATAN LASSAKOSKI

Abreviatura: LASSAKOSKI, A. J.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 20/12/2021

Resumo: O tema da presente dissertação versa sobre a implementação de políticas públicas de cultura. O problema principal de pesquisa que norteou o desenvolvimento deste trabalho é: Como ocorreu a constituição, a organização e a aplicação de recursos da gestão pública de cultura em Novo Hamburgo/RS? Entre as questões secundárias de pesquisa às quais se busca resposta estão: Quais as barreiras e dificuldades para a efetividade das políticas públicas de cultura? Como se constitui a relação entre poder público e sociedade civil, na implementação sistêmica das políticas culturais? Como acontece a gestão pública municipal de cultura em relação ao panorama dos investimentos municipais na cultura em Novo Hamburgo? Esta dissertação tem como objetivo geral analisar a gestão das políticas culturais na cidade de Novo Hamburgo/RS, a partir do Sistema Municipal de Cultura, desde a sua constituição, organização, financiamento e forma de funcionamento atual. Quanto aos objetivos específicos busca-se: a) identificar os princípios do Sistema Municipal de Cultura, bem como seu funcionamento; b) analisar a gestão pública municipal da cultura e a aplicação de recursos municipais na área; c) investigar os mecanismos públicos de financiamento à cultura, no âmbito municipal. Em relação a metodologia, utilizou-se pesquisa exploratória descritiva de natureza básica, com abordagem qualitativa, coleta de dados por meio de observação participante e levantamento documental, a partir do que recomendam autores como: Prodanov e Freitas (2013), Gil (2008), Bardin (2016), Kluckhohn (2018), Yin (2001), entre outros. Os resultados deste estudo demonstraram-se positivos, a partir das melhorias contínuas implementadas em termos da constituição do Sistema Municipal de Cultura, da ampliação da participação social, por meio dos fóruns setoriais e do Conselho Municipal de Política Cultural – CMPC, da reestruturação administrativa, da qualificação dos servidores, por meio de capacitações, da qualificação técnica dos equipamentos culturais, dos programas, das ações, dos projetos implementados e das condições físicas e materiais para as atividades executadas, além da ampliação da aplicação de recursos e dos investimentos realizados para o financiamento à cultura, possibilitando a melhoria e a eficiência dos serviços prestados aos cidadãos.

Palavras-Chave: Cultura; Políticas Culturais. Gestão Pública. Novo Hamburgo

Abstract: The main subject of this dissertation considers the implementation of public cultural policies. The main research problem that guided the development of this work is: How did the constitution, organization and application of resources of public administration of culture occur in Novo Hamburgo/RS? Among the secondary research questions to which an answer is sought are: What are the barriers and difficulties for the effectiveness of public cultural policies? How is the relationship between public power and civil society constituted in the systemic implementation of cultural policies? How does the municipal public administration of culture takes place in relation to the panorama of municipal investments in culture in Novo Hamburgo? This dissertation has as main objective to analyze the management of cultural policies in the city of Novo Hamburgo/RS, from the Municipal Culture System, since its constitution, organization, financing and current way of functioning. As for the specific objectives, it seeks to: a) identify the principles of the Municipal Culture System, as well as its functioning; b) analyze the municipal public management of culture and the application of municipal resources in the area; c) investigate the public mechanisms for financing culture at the municipal level. Regarding the methodology, descriptive exploratory research of a basic nature was used, with a qualitative approach, data collection through participant observation and documental survey, based on what authors such as: Prodanov and Freitas (2013), Gil (2008) recommend, Bardin (2016), Kluckhohn (2018), Yin (2001), among others. The



results of this study were positive, based on the continuous improvements implemented in terms of the constitution of the Municipal Culture System, the expansion of social participation, through sectorial forums and the Municipal Council for Cultural Policy - CMPC, administrative restructuring, the qualification of work force through training, the technical improvement of cultural equipments, programs, implemented projects and gain at the physical and material conditions for the activities performed, in addition to expanding the application of resources and investments made for the funding for culture, enabling the improvement and efficiency of services provided to citizens.

Keywords: Culture; Culture Policy. Public Administration. Novo Hamburgo

Orientador: MARY SANDRA GUERRA ASHTON

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](http://pergamum.feevale.br)



Trabalho de Conclusão

Título: ANÁLISE DAS PRÁTICAS DE INOVAÇÃO EM PORTOS BRASILEIROS E SUA COMPARAÇÃO COM O BENCHMARK INTERNACIONAL

Autor: ALEXANDRE QUERINO DA ROSA

Abreviatura: ROSA, A. Q.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 26/02/2021

Resumo: Com a aceleração do processo de globalização e a descentralização das cadeias de suprimentos, a cada dia, a importância do processo de desenvolvimento de novas práticas de inovação no universo dos negócios fica mais necessária, sendo que os meios de distribuição, por atuarem como facilitadores e serem fatores muitas vezes determinantes para o sucesso dos negócios, devem acompanhar essa evolução. Nesse intuito, de entender as melhores práticas de inovação nos portos, que se caracteriza o objetivo da presente investigação: avaliar as práticas de inovação em portos brasileiros e sua comparação com benchmark internacional. Desse momento, partiu-se em busca dos portos brasileiros para considerar, no estudo e após, uma análise detalhada sobre os modelos de administração portuária brasileira. Considerou-se que estariam no escopo do estudo um porto sob a administração pública estadual, nesse caso foi considerado o porto de Paranaguá; um porto da administração federal, nesse caso o porto de Vitória; e um terminal de uso privado, nesse caso o porto de Itapoá, buscando assim verificar, em profundidade, através de pesquisas e entrevistas, a existência das práticas de inovação nestes portos e a sua comparação com as práticas de inovação aplicadas em um benchmark internacional. A busca pelo benchmark internacional veio através de pesquisas sobre o tema e a importância deste para desenvolvimento. Assim, chegou-se à conclusão que o benchmark seria o porto de Valência, que, através da Fundação Valenciaport, seu braço de pesquisas e desenvolvimento da gestão da inovação, superou as barreiras da gestão pública e marcos regulatórios para se tornar uma referência em práticas de inovação.

Palavras-Chave: Inovação; Práticas de Inovação; Portos

Abstract: With the acceleration of the globalization process and the decentralization of supply chains, every day the importance of the process of developing new innovation practices in the business universe becomes more necessary, and the means of distribution, for acting as facilitators and being often determinant factors for business success, must accompany this evolution. In this sense, to understand the best innovation practices in ports, which is the objective of this investigation, which is to evaluate innovation practices in Brazilian ports and their comparison with international benchmarks. From this moment, we started in search of Brazilian ports to consider in the study and after a detailed analysis of the models of Brazilian port administration, it was considered that the port would be a port under the state public administration, in this case it was considered the port Paranaguá, a port of the federal administration, in this case the port of Vitória, and a terminal for private use, in this case the port of Itapoá, thus seeking to verify, through research and in-depth interviews, the existence of innovation practices in these ports and its comparison with innovation practices applied in an international benchmark. The search for the international benchmark came through research on the theme and its importance for development, it was concluded that the benchmark would be the port of Valencia, which through the Valenciaport Foundation, its research and development arm of innovation management, overcame public management barriers and regulatory frameworks to become a reference in innovation.

Keywords: Innovation; Innovation practices; Ports

Orientador: DUSAN SCHREIBER

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://www.feevale.br/pergamum)



Trabalho de Conclusão

Título: ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO POR MEIO DE NARRATIVAS

Autor: FERNANDA DOMINGUES DOMINGUES

Abreviatura: DOMINGUES, F. D.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 22/12/2021

Resumo: A criação e compartilhamento do conhecimento representam um desafio relevante para as organizações, notadamente para as de base tecnológica. Apesar dos avanços na ciência e na tecnologia, o conhecimento continua sendo uma característica inata do ser humano. Porém, devido às características idiossincráticas da população humana, o processo de criar e compartilhar o conhecimento é complexo, pois é mediado pelo comportamento, que sofre a influência do meio social e de processos cognitivos individuais. Com o intuito de contribuir para o tema, foi realizado o presente trabalho de pesquisa, com o objetivo de analisar como as narrativas podem ser utilizadas para a criação e o compartilhamento do conhecimento na empresa. Para alcançar o referido objetivo, a pesquisa iniciou com a revisão teórica, que respaldou a etapa de planejamento do processo de coleta de dados empíricos, que ocorreu por meio de entrevista com sete colaboradores de uma empresa de base tecnológica, ocupantes de cargos de gestão e coordenação, levantamento documental e observação não participante sistemática. A literatura revisada sobre o tema sugere que as narrativas podem ser utilizadas em diversos momentos da transmissão do conhecimento, seja através de palestras, workshops, treinamentos, entre outros. Assim, as histórias tornam-se um recurso estratégico efetivo para uma empresa, desde que ela perceba a importância entre contar histórias, criar e compartilhar conhecimento. No entanto, os resultados da pesquisa evidenciaram que, na empresa analisada, o recurso de narrativas é subutilizado, configurando uma oportunidade para a gestão do conhecimento nessa organização, que poderá servir de benchmark para outras organizações, para explorar o potencial da narrativa no âmbito organizacional.

Palavras-Chave: Compartilhamento; Conhecimento; Narrativas

Abstract: The creation and sharing of knowledge represents a relevant challenge for organizations, especially for technology-based ones. Despite advances in science and technology, knowledge remains an innate characteristic of human beings. However, due to the idiosyncratic characteristics of the human population, the process of creating and sharing knowledge is complex, as it is mediated by behavior, which is influenced by the social environment and individual cognitive processes. In order to contribute to the theme, this research work was carried out, with the objective of analyzing how narratives can be used for the creation and sharing of knowledge in the company. To achieve this objective, the research started with the theoretical review, which supported the planning stage of the empirical data collection process, which took place through an interview with seven employees of a technology-based company, occupying management and coordination, document survey and systematic non-participant observation. The literature reviewed on the subject suggests that narratives can be used at different moments of knowledge transmission, whether through lectures, workshops, training, among others. Thus, stories become an effective strategic resource for a company, as long as it realizes the importance of storytelling, creating and sharing knowledge. However, the research results showed that, in the analyzed company, the narrative resource is underused, configuring an opportunity for knowledge management in this organization, which could serve as a benchmark for other organizations, to explore the potential of narrative in the organizational scope.

Orientador: DUSAN SCHREIBER

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://www.feevale.br/pergamum)



Trabalho de Conclusão

Título: BASE: MODELO PARA AVALIAR O SENTIMENTO DE PERTENCIMENTO EM GRUPOS, A PARTIR DO UX DESIGN

Autor: EDUARDO THOME

Abreviatura: THOME, E.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 09/12/2021

Resumo: Esta pesquisa se estrutura em dois temas centrais: o sentimento de pertencimento a determinados grupos e o design de experiência do usuário (UX Design). Pensando em unir essas duas realidades, o presente estudo tem como objetivo geral a criação de um modelo para avaliar o sentimento de pertencimento em grupos, a partir do design de experiência do usuário. A metodologia utilizada foi a Design Science Research (DSR), orientada pelo Design Thinking, que possui abordagem focada no ser humano. O cone do pertencimento que compõe o processo BASE, modelo construído a partir da fundamentação teórica e de pesquisas com usuários, foi validado com líderes e participantes de quatro grupos de diferentes segmentos e localidades, sendo eles: Rotaract Club de Dois Irmãos/RS, POC's Volley de Caxias do Sul/RS, Grupo de Escoteiros 19 de Julho de Sapiranga/RS e Grupo de Pesquisa em Computação Aplicada da Universidade Feevale de Novo Hamburgo/RS. Como resultado, foi possível validar o modelo criado, tendo em vista que os elementos que estruturam o cone do pertencimento se mostraram bem desenvolvidos nos grupos estudados, validando a relação deles com a pertença, dentro do cenário e contexto desses grupos. A partir disso, conclui-se que o UX Design pode apresentar bom desempenho e conexão junto de pesquisas científicas, principalmente no que diz respeito a importância da aproximação dos usuários e dos grupos ao longo de todo o percurso da pesquisa e do projeto, permitindo uma melhor compreensão do problema e da validação do modelo.

Palavras-Chave: Experiência do usuário;BASE;Laços sociais;Grupo;Pertencimento;UX Design

Abstract: This research is structured around two central themes: the feeling of belonging to certain groups and user experience design (UX Design). Thinking about uniting these two realities, the present study has as general objective the creation of a model to appraise the feeling of belonging in groups, based on the user experience design. The methodology used was Design Science Research (DSR), guided by Design Thinking, which has an approach focused on human. The cone of belonging that makes up the BASE process, a model built from theoretical foundations and user research, was validated by leaders and participants from four groups from different segments and locations, namely: Rotaract Club from Dois Irmãos/RS, POC's Volley from Caxias do Sul/RS, Group of Scouts 19 de Julho from Sapiranga/RS and Research Group on Applied Computing of the Feevale University from Novo Hamburgo/RS. As a result, it was possible to validate the model created, considering that the elements that structure the cone of belonging proved to be well developed in the studied groups, validating their relationship with belonging, within the setting and context of these groups. From this, it is concluded that UX Design can show good performance and connection with scientific research, especially with regard to the importance of bringing users and groups together throughout the course of the research and project, allowing a better understanding of the problem and validation of the model.

Keywords: Belonging;UX Design;User experience;BASE;Social ties;Group.

Orientador: MARTA ROSECLER BEZ EL BOUKHARI

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://pergamum.feevale.br)



Trabalho de Conclusão

Título: COCRIAÇÃO DE VALOR EM PLATAFORMAS DIGITAIS: UM ESTUDO NA INDÚSTRIA CRIATIVA

Autor: FABIO KOSSMANN

Abreviatura: KOSSMANN, F.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 17/03/2021

Resumo: de serviço streaming de músicas, este estudo tem como objetivo compreender como ocorre a cocriação de valor entre os múltiplos atores do ecossistema da indústria criativa da música, na plataforma SoundCloud. Foram identificadas algumas características das interações dos diversos atores usuários da plataforma e como estas interações podem influenciar no resultado da cocriação de valor. O estudo analisou o papel destas interações entre os múltiplos-atores que interferem no processo de cocriação de valor na plataforma de streaming SoundCloud, no contexto da cadeia de valor da música (produção, promoção, distribuição e consumo). Especificamente, o estudo examinou o efeito de fatores relacionados ao engajamento dos atores (artista/DJ, fãs, gravadora/produtora, artistas parceiros) apresentando resultados sobre os níveis (cognitivo, emocional e comportamental), as dimensões (valência, forma, escopo, natureza do impacto e objetivos do cliente) e sobre o tipo comportamento (aumentando, codesenvolvendo, influenciando e mobilizando). Os resultados demonstraram a plataforma SoundCloud é utilizada majoritariamente por profissionais da indústria musical que buscam ampliar repertório de conteúdo, fãs, clientes, trabalhos em eventos, artistas parceiros, sendo em muitas vezes a principal fonte de recurso financeiro de DJs, por exemplo. Provavelmente pela natureza de múltiplos papéis desempenhados pelos atores envolvidos neste estudo, assim, é necessário mais aprofundamento. Apesar da teoria identificar elementos subjetivos que influenciam no resultado da cocriação, este estudo demonstrou a carência teórica e a dificuldade para interpretar e construir narrativa clara sobre este processo intrínseco e subjetivo. O estudo também identificou que o consumidor final daquele conteúdo que foi publicado na plataforma, não será necessariamente um usuário da plataforma. A análise também apresentou resultados sobre a integração e troca de recursos (heteropáticos e homeopáticos) entre os usuários. Trata-se de pesquisa qualitativa, exploratória descritiva, na forma de netnografia, com dados coletados por meio de observação direta, não participante e estruturada, envolvendo artistas (DJs), produtores de eventos, artistas parceiros (fotógrafo), produtor musical (gravadora) relacionados com o perfil do DJ de psytrance Roma Dias. Os resultados indicam que diferentes fatores influenciam no resultado de cocriação de valor em toda a cadeia de valor da música; que o engajamento positivo cocria valor especialmente para artistas novos, através da divulgação multiplataformas de seu conteúdo. Desta forma o estudo apresenta evidências da importância do papel das interações entre os atores para gerar e perceber estes benefícios que cocriam valor. Além disto o estudo propôs uma reflexão sobre o impacto das tecnologias emergentes para os setores criativos. A pesquisa possibilitou ampliar o conhecimento sobre o processo de cocriação de valor através de uma abordagem netnográfica para possibilitar a compreensão das ações dos atores no contexto de conteúdo sonoro digital. Neste estudo também foi proposto um modelo teórico sobre o processo de cocriação de valor nas plataformas digitais de streaming que pode ser melhorado e utilizado para pesquisas futuras que busquem qualificar o entendimento da LDS no contexto das plataformas digitais e setores criativos.

Palavras-Chave: Lógica Dominante de Serviço; Plataformas Digitais; Cocriação de valor; SoundCloud; Indústria Criativa

Abstract: Using the premises of the Dominant Service Logic and the concepts of digital music streaming service platforms, this study aims to understand how value co-creation occurs between the multiple actors in the ecosystem of the creative music industry, on the SoundCloud platform. Some characteristics of the interactions of the different actors using the platform were identified and how these interactions can influence the result of the co-creation of value. The study analyzed the role of these interactions between multiple actors that interfere in the process of co-creating value in the SoundCloud streaming platform, in the context of the music value chain (production, promotion, distribution and



consumption). Specifically, the study examined the effect of factors related to the engagement of the actors (artist / DJ, fans, record company / producer, partner artists) presenting results on the levels (cognitive, emotional and behavioral), the dimensions (valence, form, scope, nature of the impact and objectives of the 10ontexto) 10ontext the type of behavior (increasing, co-developing, influencing and mobilizing). The results showed that the SoundCloud platform is used mainly by professionals in the music industry who seek to expand the repertoire of 10ontexto, fans, customers, work at events, partner artists, and in many cases the main source of financial resources for DJs, for example. Probably due to the nature of multiple roles played by the actors involved in this study, therefore, further research is needed. Despite the theory identifying subjective elements that influence the 10 ontexto10 co-creation, this study demonstrated the theoretical lack and the difficulty to interpret and build a clear narrative about this intrinsic and subjective process. The study also identified that the final consumer of that 10ontexto that was published on the platform, will not necessarily be a user of the platform. The analysis also showed results on the integration and 10ontexto of resources (heteropathic and homeopathic) among users. It is a qualitative, exploratory – descriptive research, in the 10ontexto netnography, with data collected through direct, non-participant and structured observation, involving artists (DJs), event producers, partner artists (photographer), music producer (record label) related to the profile of the psytrance DJ Roma Dias. The results indicate that 10ontexto10 factors influence the 10ontexto10 cocreation of value throughout the value chain of music; that positive engagement creates value especially for new artists, through the multiplatform dissemination of their 10ontexto. In this way, the study 10ontexto10 evidence of the importance of the role of interactions between the actors to generate and perceive these benefits that create value. In addition, the study proposed a reflection on the 10ontexto10 emerging 10ontexto10f10s for the creative sectors. The research made it possible to expand knowledge about the 10ontexto10f co-creating value through a netnographic approach to enable the understanding of the actions of the actors in the 10ontexto of digital sound 10ontexto. This study also proposed a theoretical model on the 10ontexto10f co-creating value on digital streaming platforms that can be improved and used for future research that seeks to qualify the understanding of LDS in the 10ontexto of digital platforms and creative sectors.

Keywords: Dominant Service Logic; Digital Platforms; Value co-creation; SoundCloud; Creative Industry

Orientador: SERJE SCHMIDT

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://acervo.feevale.br/pergamum)



Trabalho de Conclusão

Título: CRIATIVIDADE: UMA ANÁLISE DO AMBIENTE PRESENCIAL E REMOTO NO PROCESSO CRIATIVO DOS ESTUDANTES DE NÍVEL TÉCNICO

Autor: MAURICIO HERGEMOLLER

Abreviatura: HERGEMOLLER, M.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 24/02/2021

Resumo: A temática dessa pesquisa estabelece uma relação dos conceitos de processos criativos com o ambiente universitário enquanto lugar de criação e de inovação. A pandemia da COVID-19 trouxe um cenário de distanciamento social e alterou o ambiente de aprendizagem em muitas escolas e universidades. Os alunos e educadores passaram a substituir o ambiente presencial, milenar e já consolidado, pelo ensino remoto, contemporâneo e emergente, explorando assim novos espaços para construção do conhecimento. A relevância dessa pesquisa se dá pela conexão com a Indústria Criativa, não só pelas TIC's, mas principalmente por reconhecer a formação acadêmica como fonte propulsora para o desenvolvimento econômico e social. A valorização do ambiente universitário enquanto professor e pesquisador, a carência de estudos científicos acerca da virtualização do ensino provocada pela pandemia e a mudança no ambiente de criação dos estudantes, também são fatores relevantes para esta pesquisa. A partir desse cenário foi estabelecido o seguinte problema de pesquisa: como se constitui o ambiente de aprendizagem presencial e remoto e de que modo ele atua sobre o processo criativo dos estudantes de nível técnico? Para responder essa questão o objetivo geral busca analisar o ambiente de aprendizagem presencial e remoto e os seus reflexos no processo criativo dos estudantes do ensino técnico. Os objetivos específicos são: revisar os conceitos de indústria criativa, criatividade, processos criativos, ensino (presencial e remoto) e ensino para a criatividade; caracterizar o ambiente de criação da disciplina de Tratamento de Imagens Digitais do curso técnico em Comunicação Visual da Univates; entrevistar os estudantes do ensino presencial e remoto da disciplina de Tratamento de Imagens Digitais; analisar o discurso dos entrevistados; analisar e comparar as práticas, modelos e processos adotados pelos entrevistados. Em relação a metodologia utilizou-se revisão bibliográfica, pesquisa documental e pesquisa participante com abordagem qualitativa. A coleta de dados se deu por meio de roteiro de entrevista semiestruturado aplicada aos estudantes do curso Técnico em Comunicação Visual da Univates, delimitando-se ao grupo de alunos da disciplina de Tratamento de Imagens Digitais em dois momentos: aulas presenciais, antes da pandemia e aulas remotas, durante a pandemia. Os resultados mostram que o ambiente criativo de fato influencia o processo criativo e o produto, mas não a pessoa criativa. O ambiente proporcionado pelas instituições de ensino, seja por meio presencial ou remoto, tem um papel fundamental no apoio as organizações a fim de promover a criatividade.

Palavras-Chave: Processos criativos; Ambiente de criação; Ensino presencial; Ensino remoto; Ensino técnico

Abstract: The theme of this research establishes a relationship between the concepts of creative processes and the university environment as a place of creation and innovation. The COVID-19 pandemic brought about a scenario of social detachment and altered the learning environment in many schools and universities. Students and educators began to replace the face-to-face, age-old and already consolidated environment, with remote, contemporary and emerging teaching, thus exploring new spaces for the construction of knowledge. The relevance of this research is given by the connection with the Creative Industry, not only by ICT's, but mainly by recognizing academic training as a driving force for economic and social development. The appreciation of the university environment as a teacher and researcher, the lack of scientific studies on the virtualization of teaching caused by the pandemic and the change in the environment of creation of students, are also relevant factors for this research. Based on this scenario, the following research problem was established: how is the presential and remote learning environment constituted and how does it act on the creative process of technical-level students? In order to answer this question, the general objective seeks to analyze the



presential and remote learning environment and its reflexes in the creative process of technical education students. The specific objectives are: to review the concepts of creative industry, creativity, creative processes, teaching (in person and remote) and teaching for creativity; to characterize the environment for creating the discipline of Digital Image Treatment of the technical course in Visual Communication at Univates; interview the students of on-site and remote education in the discipline of Digital Image Treatment; analyze the speech of the interviewees; analyze and compare the practices, models and processes adopted by the interviewees. Regarding the methodology, bibliographic review, documentary research and participatory research with a qualitative approach were used. Data collection took place through a semi-structured interview script applied to students of the Technical course in Visual Communication at Univates, delimiting the group of students in the discipline of Digital Image Treatment in two moments: face-to-face classes, before the pandemic and remote classes, during the pandemic. The results show that the creative environment does influence the creative process and the product, but not the creative person. The environment provided by educational institutions, whether in person or remotely, plays a fundamental role in supporting organizations to promote creativity.

Keywords: Creative processes; Creative environment; Classroom teaching; Remote teaching; Technical education

Orientador: MARY SANDRA GUERRA ASHTON

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://www.feevale.br/pergamum)



Trabalho de Conclusão

Título: DISTANCIAMENTO MUSICAL: A INFLUÊNCIA DA PANDEMIA DO NOVO CORONAVÍRUS NO PROCESSO CRIATIVO DO MÚSICO INDEPENDENTE

Autor: EMERSON ALVES DOS REIS

Abreviatura: REIS, E. A.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 27/07/2021

Resumo: O Brasil é um dos países que mais fatura com sua indústria fonográfica. Apesar disso, existe uma categoria, chamada de músicos independentes, que permanecem à margem dessa indústria próspera. Além das dificuldades enfrentadas por esses músicos, um novo vírus surgiu com força em 2020, ampliando os desafios enfrentados por toda a população, fazendo com que essa categoria precisasse se reinventar. A pandemia do novo Coronavírus fez com que as apresentações ao vivo fossem suspensas, fazendo com que não ocorressem concertos musicais de maneira presencial. Os reflexos da pandemia não foram apenas práticos, mas também emocionais. Nesse sentido, o presente trabalho de pesquisa tem como objetivo compreender a influência da pandemia do novo Coronavírus na rotina e no processo criativo do músico independente. Primeiramente, em uma etapa exploratória, foi realizada uma pesquisa bibliométrica que mostrou haver um baixo número de produções científicas que abordam a criatividade e a música independente, de maneira correlacionada. Após isso, um estudo de casos múltiplos foi realizado através de análise de três projetos musicais: um músico individual, uma dupla e um grupo musical com seis integrantes. Com isso, chegou-se à conclusão de que a pandemia afetou tanto a rotina como a parte emocional e as questões econômicas dos músicos independentes. Isso se refletiu no processo criativo dos atores estudados, fazendo com que tivessem que criar produtos culturais, mesmo em meio às adversidades. Ao analisar outros artistas independentes, os atores estudados disseram que muitos deles já abandonaram a música por dificuldades envolvendo a área financeira. Nesse sentido, foi possível notar que existem algumas políticas públicas, mas que acabam sendo deficitárias, principalmente pela complexidade dos editais e pela falta de habilidade de alguns artistas em se adequar às exigências. Foi possível perceber também que durante o período de restrições, os músicos utilizaram as tecnologias digitais para manter contato com o público. Entretanto, o esforço de tempo e o custo financeiro necessário a esse tipo de apresentação, acaba não sendo recompensado. Através dessa pesquisa é possível concluir que a pandemia evidenciou e agravou um problema que já existia antes dela acontecer: o músico independente é um ator periférico na música brasileira, sem apoio de políticas públicas e muito mais suscetível às variáveis ambientais que os afetam.

Palavras-Chave: Música; criatividade, música independente, pandemia, processo criativo.

Abstract: Brazil is one of the countries in the world that makes the most of its Phonographic Industry. However, there is a category, called independent musicians, that remains far removed from this thriving industry. In addition to the difficulties faced by these musicians, a new virus came out powerfully in 2020, increasing the challenges faced by the entire population, making it necessary for this category to reinvent itself. The pandemic of the New Coronavirus suspended live performances, so that no face-to-face musical performances occurred. The consequences of this pandemic were not only practical, but also emotional. In this ways, the present research aims to understand the influence of the pandemic of the New Coronavirus on the routine and creative process of the independent musician. First, in an exploratory stage, a bibliometric research was carried out showing a small number of scientific works that address creativity and independent music, in a correlated way. After that, a multiple case study was conducted through the analysis of three musical projects: an individual musician, a duo and a six members musical group. Thus, it was concluded that the pandemic affected both the routine and the emotional aspect and the economic issues of independent musicians. This was reflected in the creative process of the actors studied, causing them to produce new cultural products, even in the midst of all adversity. When analyzing other independent artists, the actors studied said that many of them have already forsaken music due to difficulties involving the financial area. Hence, it was possible to notice that



there are some public policies that end up being deficient, specially due to the complexity of the notices and the lack of ability of some artists to adapt to the requirements. It was also possible to notice that during the restrictions period musicians used the digital technologies to keep in touch with the public. However, the time spent and the financial cost required for this kind of performance end up not being rewarded. It is possible to conclude through this research that the pandemic emphasized and aggravated a problem that already existed before it came up: the independent musicians are minor actors in Brazilian music, without the support of public policies and much more susceptible to the environmental variables that affect them.

Keywords: music;creativity, independent music, pandemic, creative process

Orientador: VANIA GISELE BESSI

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://www.feevale.br/pergamum)



Trabalho de Conclusão

Título: DIVERSIDADE ÉTNICO-RACIAL E INDÚSTRIA CRIATIVA: ESTUDO SOBRE AFROCRIATIVOS DO COLETIVO GPNIC NO RIO GRANDE DO SUL

Autor: FELIPE SILVA DA ROCHA

Abreviatura: ROCHA, F. S.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 27/08/2021

Resumo: O objetivo geral desta pesquisa é analisar a trajetória pessoal e profissional de profissionais negros e negras do coletivo GPNIC - Grupo de Profissionais Negros na Indústria Criativa, aqui denominados de afrocriativos que lançam mão da etnicidade como elemento de afirmação identitária no ecossistema criativo, considerando a demarcação de uma necessidade de visibilidade e ressignificação de existência e atuação de profissionais negros e negras na Indústria Criativa. Como objetivos específicos, proponho: a) investigar como os afrocriativos participantes do coletivo GPNIC entendem seu papel na Indústria Criativa. b) identificar suas compreensões acerca da inclusão étnico-racial nos espaços de produção da Indústria Criativa. c) verificar se os produtos finais apresentam referências étnico-raciais e / ou de afirmação étnica. Proponho uma conexão entre o pensamento de perto e de dentro de Magnani (2002), com a perspectiva de andar e ver proposta por (Silva, 2009). Como metodologia, buscou-se uma aproximação etnográfica virtual na plataforma WhatsApp e dentro do grupo do Coletivo GPNIC, onde foram localizados cinco afrocriativos das áreas do design, arquitetura, moda e publicidade, editorial e audiovisual, representando os setores criativos de consumo e mídias estabelecidos pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro - Firjan (2018). O trabalho traz uma contextualização dos estudos e definições dos conceitos acerca da Economia Criativa, Indústria Criativa e a Criatividade pontuando algumas questões desde um cenário global às orientações nacionais e regionais do segmento, além de propor uma reflexão sobre os profissionais negros na Indústria Criativa. São abordados temas como a diversidade cultural e étnico-racial, a diversidade no contexto da Indústria Criativa e uma proposição para utilização do conceito de afrocriatividade como estratégia de visibilidade para profissionais negros neste segmento e baseado nas interações realizadas com os interlocutores da pesquisa. O estudo ainda se coloca proposição para o aprofundamento de novas reflexões nos ambientes acadêmicos para que pesquisadores possam pensar em novas estratégias de visibilidade para profissionais negros neste segmento.

Palavras-Chave: Indústria Criativa; Afrocriatividade; Afrocriativos

Abstract: The general objective of this research is to analyze the personal and professional trajectory of black professionals from the Group of Black Professionals in the Creative Industry (GPNIC collective), here called afrocriativos (Afro-creatives) who make use of ethnicity as an element of identity affirmation in the creative environment, considering the demarcation of a need for visibility and re-signification of existence and performance of black professionals in the Creative Industry. As specific objectives, I propose: a) to investigate how the Afro-creative members of the GPNIC collective understand their role in the Creative Industry; b) identify their understandings about ethnic-racial inclusion in spaces of production of the Creative Industry. I propose a connection between thinking up de perto e de dentro by Magnani (2002), with the perspective of andar e ver proposed by (Silva, 2009). As a methodology, a virtual ethnographic approach was sought on the WhatsApp platform and within the GPNIC Collective, where five afrocriativos (Afro-creatives) from the areas of design, architecture, fashion and advertising, editorial and audiovisual were located, representing the creative sectors of consumption and media established by Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (2018). The work brings a contextualization of the studies and definitions of concepts about the Creative Economy, Creative Industry and Creativity, highlighting some issues from a global scenario to national and regional guidelines for the segment, in addition to proposing a reflection on black professionals in the Creative Industry. Topics such as cultural and ethnic racial diversity, diversity in the context of the Creative Industry and a proposal to use the concept of afrocriatividade (afro-creativity) as a visibility strategy for black professionals in this segment and based on



interactions with the research partners are addressed. The study also proposes to deepen new reflections in academic environments so that researchers can think of new visibility strategies for black professionals in this segment.

Keywords: Creative Industry; Afro-creativity; Afro-creatives

Orientador: MARGARETE FAGUNDES NUNES

Acesso ao documento: <https://pergamum.feevale.br/acervo/286887>



Trabalho de Conclusão

Título: ENGAJAMENTO E INOVAÇÃO EM GESTÃO NO CONTEXTO DE TELETRABALHO: UM OLHAR A PARTIR DA PANDEMIA CAUSADA PELA COVID-19

Autor: CAREN MARIA DA ROSA RINKER

Abreviatura: DA ROSA RINKER, CAREN MARIA

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 02/12/2021

Resumo: As organizações viveram muitas transformações até a chegada do século XXI e, em um contexto de pandemia causada pelo vírus SARS-COV-2, diante de uma crise mundial sem precedentes, novamente as empresas foram desafiadas à mudança. Diante da Pandemia e da necessidade de manter o distanciamento social, aliado à necessidade de continuidade das atividades, as Instituições Comunitárias de Ensino Superior – ICES voltaram-se para uma atuação mediada pelas TICs, em um novo contexto de trabalho, o teletrabalho. Nesse contexto, com a migração para a atuação em domicílio, o engajamento das equipes pode ter se tornado ainda mais importante, bem como a mudança de processos e da forma de realizar gestão. Diante disso, este estudo tem como objetivo principal analisar quais ações foram realizadas pelos gestores administrativos de ICES do Rio Grande do Sul para promover o engajamento de seus funcionários, diante da atuação em teletrabalho no contexto da Pandemia da COVID-19. Para atingir esse objetivo, definiram-se quatro objetivos específicos e realizou-se uma pesquisa qualitativa, através de um estudo de casos múltiplos, sendo entrevistados 8 (oito) gestores de áreas técnico-administrativas de ICES, bem como 2 (dois) gestores de setores de Recursos Humanos e, ainda, 1 (uma) representante do Sindicato SINTEP VALES. As entrevistas ocorreram em plataforma on-line e, através da análise dos resultados, foi possível identificar que os principais desafios decorrentes da migração para a atuação em teletrabalho foram em relação ao uso de tecnologias de informação e comunicação – TICs fora do ambiente organizacional, bem como problemas com internet e de comunicação entre gestores e equipes. Constatou-se que ocorreu inovação nos processos e mudanças na forma de realizar a gestão de equipes. Pôde-se, também, identificar que os gestores entrevistados realizaram ações de comunicação, como feedbacks, e uma escuta ativa, buscando uma aproximação com as suas equipes, além de demonstrarem flexibilidade para atuar em um novo contexto de trabalho, pensando no cuidado quanto à sobrecarga e aos excessos de atividades ao longo do trabalho em domicílio. Por fim, pôde-se compreender, ainda, como o setor de Recursos Humanos das ICES atuou para apoiar os gestores durante a migração para o teletrabalho.

Palavras-Chave: Engajamento; Gestão. Inovação. Teletrabalho.

Abstract: Organizations have gone through a lot of transformations until the arrival of the XXI century and in a pandemic context caused by the SARS-COV-2 virus, in face of an unprecedented world crisis, companies were again challenged to change. In light of the pandemic and the need to maintain social distancing, associated with the need to continue activities, Higher Education Community Institutions - HEIs turned to an ICT mediated performance, in a new work context, teleworking. And with the migration to working from home, the teams' engagement might have become a constant need, as well as the change of processes and form of performing management may have been important factors after this migration too. In face of this, this study's main objective was to analyze which actions were taken by administrative managers of HEIs in Rio Grande do Sul to promote employee engagement, considering teleworking in the Covid-19 pandemic context. To achieve this objective, four specific objectives were defined and a qualitative research was conducted through a multiple case study, having interviewed 8 (eight) technical-administrative managers of HEIs, as well as 2 (two) Human Resources managers and 1 (one) SINTEP VALES Union representative. The interviews took place in an online platform and, through the analysis of the results, it was possible to identify that the main challenges due to the migration to telecommuting were related to the use of information and communication technologies – ICTs outside of the work environment, as well as problems with the internet or with communication between the managers and teams. It was found that innovation in processes and changes in the form of performing



team management occurred. It can also be identified that the interviewed managers carried out communication actions, such as feedback and active listening, seeking to get closer to their teams, and also had the flexibility to act in a new work context. All these actions, considering the care regarding the overload and excess of activities during the work at home. Finally, it is also possible to understand how the HEIs Human Resources sector acted to support managers during migration.

Orientador: VANIA GISELE BESSI

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](#)



Trabalho de Conclusão

Título: EXPRESSÕES CULTURAIS, EMPREENDEDORISMO FEMININO E DESENVOLVIMENTO SOCIOECONÔMICO: ANÁLISE DA PARTICIPAÇÃO DA MULHER NO ARTESANATO, GASTRONOMIA E FOLCLORE EM IGREJINHA/RS

Autor: SANDRA ANDREA DA COSTA

Abreviatura: COSTA, S. A.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 31/08/2021

Resumo: A temática deste estudo gira em torno das expressões culturais, do empreendedorismo feminino e do desenvolvimento socioeconômico observado em Igrejinha/RS. Cidade de colonização alemã e que mantém as tradições e influências culturais dos imigrantes, em especial nos campos do artesanato, da gastronomia e do folclore. Neste contexto, esta pesquisa tem como objetivo geral analisar as ações empreendedoras das mulheres de Igrejinha nos campos do artesanato, da gastronomia e do folclore, bem como o reflexo no seu desenvolvimento socioeconômico. Os objetivos específicos são: compreender as bases e princípios teóricos e conceituais acerca dos termos de referência: artesanato, gastronomia, folclore, empreendedorismo feminino e desenvolvimento socioeconômico; investigar junto a um grupo de mulheres que atuam no artesanato, na gastronomia e no folclore em Igrejinha sobre sua participação em ações empreendedoras e seu desenvolvimento âmbito socioeconômico; investigar junto a gestores públicos de Igrejinha sobre as políticas públicas e incentivos para o empreendedorismo feminino; Para o desenvolvimento deste estudo se utilizou a pesquisa exploratória descritiva de natureza básica com análise dos resultados de cunho qualitativa. A pesquisa se deu por meio de revisão de literatura para os capítulos teóricos, levantamento em site oficial e pesquisa documental para a caracterização de Igrejinha, e pesquisa de campo por meio de aplicação de entrevistas para dois públicos: para as mulheres que atuam nos campos referenciados e para gestores públicos municipais. Entre os resultados salienta-se ações empreendedoras femininas nos campos do artesanato, gastronomia e folclore, que em sua grande maioria gerou desenvolvimento socioeconômico para as mulheres envolvidas nestas atividades. Entretanto, nestes campos de atuação (artesanato, gastronomia e folclore) compreendeu-se a necessidade de ações específicas e políticas públicas de incentivo e que contribuam para o fortalecimento e ampliação da participação feminina. Ainda, a necessidade de um olhar mais atento por parte do poder público para atividades de expressões culturais como contributo à manutenção e preservação da tradição trazida pelos colonizadores alemães.

Palavras-Chave: Artesanato; Gastronomia. Folclore. Empreendedorismo Feminino. Desenvolvimento Econômico.

Abstract: The theme of this study revolves around cultural expressions, female entrepreneurship and socioeconomic development observed in Igrejinha/RS. City of German colonization and which maintains the traditions and cultural influences of immigrants, especially in the fields of handicraft, gastronomy and folklore, as well as women's performance as a professional activity linked to culture. In this context, this research aims to analyze the entrepreneurial actions of women from Igrejinha in the fields of handicraft, gastronomy, and folklore, as well as the reflection on their socioeconomic development. The specific objectives are: to understand the theoretical and conceptual bases and principles about the terms of reference: handicraft, gastronomy, folklore, female entrepreneurship and socioeconomic development; to investigate with a group of women who work in handicraft, gastronomy and folklore in Igrejinha about their participation in entrepreneurial actions and their socioeconomic development; investigate with public managers of Igrejinha about public policies and incentives for female entrepreneurship; For the development of this study, descriptive exploratory research of a basic nature was used, with analysis of the results of a qualitative nature. The research took place through a literature review for the theoretical chapters, a survey on the official website and documental research for the characterization of Igrejinha, and field research through the application of interviews to two audiences: for women who work in the referenced fields and for municipal public managers. Among the results, female entrepreneurial actions



stand out in the fields of handicraft, gastronomy, and folklore, which mostly generated socioeconomic development for the women involved in these activities. However, in these fields of activity (crafts, gastronomy, and folklore) the need for specific actions and public policies to encourage and contribute to the strengthening and expansion of female participation was evident. Also, the need for a closer look on the part of the public authorities for activities of cultural expressions as a contribution to the maintenance and preservation of the tradition brought by the German colonizers.

Keywords: Craftsmanship; Gastronomy. Folklore. Female Entrepreneurship. Economic Development.

Orientador: MARY SANDRA GUERRA ASHTON

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](http://Pergamum - Acervo Online (feevale.br))



Trabalho de Conclusão

Título: GENTE É PRA BRILHAR: INOVAÇÃO SOCIAL COMO ENFRENTAMENTO À PANDEMIA DA FOME

Autor: FRANCIELE LEMOS RECHE

Abreviatura: RECHE, F. L.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 16/12/2021

Resumo: A fome, enquanto um fenômeno complexo e que já apresentava sinais de crescimento nos últimos anos na realidade brasileira, tornou-se ainda mais grave com a pandemia do Covid-19. Ainda assim, a comida é um direito constitucional que permanece despercebido nas discussões sobre prioridades de políticas públicas.

Essa pesquisa objetiva compreender como a inovação social pode se constituir em uma alternativa de enfrentamento à fome, advinda da pandemia da Covid-19. Guiamo-nos pelo campo da Indústria Criativa, nas experiências alimentares compartilhadas em oficinas de alimentação em um grupo de mulheres dentro da ocupação Steigleder, na cidade de São Leopoldo/RS. Tencionamos as possibilidades de estudo nesse campo, desdobrando suas oportunidades para então entrarmos em suas particularidades como grupo que, além da luta pela moradia digna, se uniu em torno da erradicação da fome e da emancipação. Nesse sentido, primeiramente realizamos um estudo teórico em torno da fome, do direito alimentar, da desigualdade e emancipação, bem como as abordagens para seus enfrentamentos por meio da Indústria Criativa, Inovação Social e soluções habilitantes. Essa proposta utiliza, principalmente, o método da pesquisa-ação, com coleta de dados a partir de grupo focal e o círculo de cultura, associada ao diário de campo. O resultado da pesquisa nos mostra o grupo de mulheres Sonhos e Sabores em um caminho avançado para a independência alimentar e em situação de segurança alimentar e nutricional. A Inovação Social, então, mostra-se como uma alternativa para enfrentamento à fome e para a emancipação, mas conclui-se que a fome é um problema de política pública. Programas de políticas públicas são o fundamental para o combate a fome. A comida é um direito, e enquanto tiver pessoas vivendo em situação de insegurança alimentar, é por resultado de escolhas econômicas e políticas.

Palavras-Chave: Fome;Inovação Social;Políticas Públicas;Mulheres.

Abstract: Hunger, as a complex phenomenon that has already shown signs of growth in recent years in Brazil, has become even more serious with the Covid-19 pandemic. Still, food is a constitutional right that remains unnoticed in discussions about public policy priorities. This research aims to understand how social innovation can be an alternative to fight hunger, arising from the Covid-19 pandemic. Guided by the creative industry field, I focus on food experiences shared in food workshops in a group of women within the Steigleder occupation in São Leopoldo/RS. We intend to study possibilities in this field, unfolding its opportunities so that we can enter into its particularities as a group that, in addition to the struggle for decent housing, united around the eradication of hunger and emancipation. In this sense, a theoretical reference study on hunger, the right to food, inequality, and emancipation was carried out, as well as studies for their confrontation through the creative industry, social innovation, and enabling solutions. This proposal mainly uses the research-action methodology, in which we were able to use the focus group and the culture circle as a methodological strategy for data collection, as we believe they are relevant in approaches together with the field diary. The result of the research shows us the women belonging to the group of Sonhos e Sabores in an advanced path towards food independence and in a situation of food security. Social innovation then appears as an alternative to fighting hunger and promote emancipation, but the conclusion is that hunger is a public policy problem. Public policy programs are fundamental to fighting hunger. Food is a right, and if we live in food insecurity, it is the result of economic and political choices.

Keywords: Hunger;Social Inovation;Public policies;Women.



Orientador: VANIA GISELE BESSI

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](http://Pergamum - Acervo Online (feevale.br))



Trabalho de Conclusão

Título: J.R.R. TOLKIEN, O SENHOR DA CULTURA POP: A CONSTRUÇÃO DA FRANQUIA TERRA-MÉDIA NA INDÚSTRIA CRIATIVA

Autor: TARCISIO DE NOL PIRES AZAMBUJA BERTIM

Abreviatura: BERTIM, T. N. P. A.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 01/07/2021

Resumo: O objetivo do trabalho é entender como se constrói e perpetua uma franquia ficcional de sucesso na indústria criativa a partir do fenômeno J.R.R. Tolkien, escritor de O Hobbit e O Senhor dos Anéis. Analisa-se então a trajetória de suas obras pertencentes ao mundo ficcional por ele criado, a Terra-Média, levando em conta os desdobramentos mercadológicos e transmidiáticos de produtos adaptados, licenciados e inspirados pela ficção criada pelo autor, incluindo a reverberação no mercado brasileiro. Para tanto, foi feita uma pesquisa bibliográfica delimitando o que é e quais atividades compõem a indústria criativa, bem como os conceitos que definem a criação de mundos ficcionais e a dinâmica de exploração comercial destas obras como franquias. Além disso, valeu-se de pesquisa documental para fazer o levantamento das obras da franquia Terra-Média década a década em seu idioma original e no Brasil, para analisá-las metodologicamente a partir da análise textual discursiva, identificando suas características e correlacionando teoricamente com a bibliografia apresentada. Assim, foi possível perceber que, desde as primeiras décadas de lançamento, as obras de Tolkien ocupam espaço no mainstream da cultura popular devido a conjuntos de fatores da ordem de produção artística e estratégias mercadológicas, sendo que sua adaptação ao longo dos anos às novas tecnologias e formas de consumo foram fatores preponderantes para sua longevidade e influência.

Palavras-Chave: J.R.R. Tolkien;franquia, cultura pop, mundos ficcionais, Indústria Criativa.

Abstract: The objective of this work is to understand how to build and perpetuate a successful fictional franchise in the creative industries based on the cultural phenomenon J.R.R. Tolkien, The Hobbit and The Lord of the Rings writer. Thus, the path of the works that are part of the fictional world he created, the Middle-earth, are then analyzed, taking into account the market and transmedia developments of products which were adapted, licensed and inspired by the novel created by the author, including the reverberation in the Brazilian market. Therefore, a bibliographical research was carried out delimiting what is and what activities belongs to the creative industries as well as the concepts that define the creation of fictional worlds and the dynamics of commercial exploration of these works as franchises. In addition, documentary research was used to survey the works of Middle-earth franchise decade by decade in their original language and in Brazil, in order to analyze them methodologically from discursive textual analysis, identifying their characteristics and theoretically correlating them with the bibliography presented. Thus, it was possible to notice that, since the first decades of release, Tolkien's works are mainstream popular culture due to combinations of artistic production factors and marketing strategies, and their adaptation over the years to new technologies and forms of consumption were preponderant factors for its longevity and influence.

Keywords: J.R.R. Tolkien;franchise, pop culture, fictional worlds, Creative Industries

Orientador: VANESSA AMALIA DALPIZOL VALIATI

Acesso ao documento: <https://pergamum.feevale.br/acervo/282733>



Trabalho de Conclusão

Título: O SER CRIATIVO: UMA ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO NO DIA A DIA DE MICROEMPREENDEDORES DE MODA NO CENÁRIO DO RIO GRANDE DO SUL

Autor: MILENA CHERUTTI

Abreviatura: CHERUTTI, M.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 29/06/2021

Resumo: A temática da presente pesquisa envolve o estudo de processos criativos em moda, os quais permeiam o âmbito da intuição e, possuem como ponto de partida a resolução de problemas. No que tange à qualificação da questão norteadora, buscar-se-á compreender como microempreendedores individuais em moda utilizam da criatividade para seus processos de criação e desenvolvimento de produtos/serviços? Em vista disso, tem-se como objetivo geral apresentar um panorama que possa auxiliar as práticas criativas de microempreendedores individuais no âmbito da moda, visto que os prazos estão cada vez mais curtos, exigindo maior agilidade e dinamicidade em relação ao processo criativo e produtivo de produtos de moda. Como procedimentos metodológicos, utilizou-se da revisão bibliográfica e levantamento (survey), com o intuito de conhecer alguns dados demográficos acerca do público empreendedor em moda no Rio Grande do Sul, além de auxiliar para a seleção de MEIs em moda a serem entrevistados na etapa qualitativa desta pesquisa, analisadas através da abordagem textual discursiva (ATD). Foram analisados dados acerca das 103 respostas obtidas com o questionário, possibilitando uma visão do cenário de mercado de MEIs gaúchos e, como resultado da análise das cinco entrevistas realizadas pode-se apresentar um panorama que pode auxiliar novos empreendedores em suas jornadas, através da compreensão de diferentes formas de ver os processos de criação na área da moda. Portanto, conclui-se que o processo de criação é bastante intrínseco e atrelado às vivências do criativo, não podendo ser traçada uma metodologia específica para microempreendedores individuais, visto que, processos rígidos acabam por bloquear a criatividade ao invés de gerar insights. Além disso, a pesquisa avançou em termos práticos, possibilitando à pesquisadora aplicar os conhecimentos adquiridos na criação de uma marca de moda autoral, tornando-se, também, uma microempreendedora individual gaúcha.

Palavras-Chave: Processo criativo; Moda. Economia Criativa. Microempreendedores Individuais. Rio Grande do Sul.

Abstract: The theme of this research involves the study of creative processes in fashion, which permeates the scope of intuition and have problem solving as a starting point. When it comes to the qualification of the guiding question, will be seek to understand how individual micro entrepreneurs in fashion use creativity for their processes of creating and developing products/services? In view of that, the general objective is to present a panorama that can assist the creative practices of individual microentrepreneurs in fashion area, since deadlines are increasingly shorter, requiring greater agility and dynamism in relation to the creative and productive process of fashion products. As methodological procedures, we used the bibliographic review and survey (survey), in order to know some demographic data about the entrepreneurial audience in fashion in Rio Grande do Sul, in addition to assisting in the selection of MEIs in fashion to be interviewed in qualitative stage of this research, analyzed through the textual discursive approach (TDA). Data about the 103 responses obtained with the questionnaire were analyzed, enabling a view of the market scenario of MEIs in the state of Rio Grande do Sul and, as a result of the analysis of the five interviews carried out, an overview can be presented that can help new entrepreneurs in their journeys, through understanding of different ways of seeing the creation processes in the fashion area. So, it is concluded that the creation process is quite intrinsic and linked to the creative's experiences, and a specific methodology cannot be drawn for individual micro-entrepreneurs, since rigid processes end up blocking creativity instead of generating insights. In addition, the research advanced in practical terms,



enabling the researcher to apply the knowledge acquired in the creation of an authorial fashion brand, also becoming an individual micro-entrepreneur from Rio Grande do Sul.

Keywords: Creative process; Fashion. Creative Economy. Individual Microentrepreneurs. Rio Grande do Sul.

Orientador: CRISTIANO MAX PEREIRA PINHEIRO

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](http://Pergamum - Acervo Online (feevale.br))



Trabalho de Conclusão

Título: SERIOUS GAMES PARA O ENSINO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL COM A UTILIZAÇÃO DE MINECRAFT

Autor: LUCAS PEREIRA DA ROSA

Abreviatura: ROSA, L. P.

Tipo do Trabalho: DISSERTAÇÃO

Data da Defesa: 12/07/2021

Resumo: Esta dissertação busca compreender, através do desenvolvimento e análise da aplicabilidade de um jogo desenvolvido em Minecraft EE, um conjunto de itens. O que são Serious Games? Quais as suas características e necessidades? É possível desenvolver Serious Games utilizando Minecraft EE? Quais as particularidades do uso dessa plataforma em relação aos aspectos tecnológicos, pedagógicos e de usabilidade? Além disso, também busca-se compreender como é possível aplicar um jogo para o ensino do Pensamento Computacional, investigando quais são os conteúdos necessários para a abordagem do tema e como a reflexão acerca do assunto pode ser estimulada através de um jogo. Para isso, nesta pesquisa, os esforços ocorreram em três fases: a construção da base de conhecimento necessária para a criação de um Serious Game em Minecraft EE, com o foco no ensino do Pensamento Computacional; o desenvolvimento deste jogo a partir do conhecimento adquirido na fase anterior e; a avaliação do jogo, feita por especialistas, sobre a sua aplicabilidade e utilidade com os seus alunos. Dessa maneira, foi possível desenvolver um Serious Game que foi avaliado como um bom recurso educacional para ser utilizado no ensino do Pensamento Computacional

Palavras-Chave: Serious Games; Pensamento Computacional; Minecraft EE; Jogos para Educação

Abstract: This dissertation seeks to understand, through the development and analysis of a game developed in Minecraft EE, a set of items. What are Serious Games? What are its characteristics and needs? Is it possible to develop Serious Games using Minecraft EE? What are the particularities of using this platform, concerning technological, pedagogical, and usability aspects? In addition, it also seeks to understand how it is possible to use a game for the teaching of Computational Thinking, investigating what are the necessary contents to approach the theme, and how the correct reflection of the subject can be stimulated through a game. For this, in this research, the efforts took place in three phases: the construction of the necessary knowledge base for the creation of a Serious Game in Minecraft EE, with a focus on teaching Computational Thinking; the development of this game based on the knowledge acquired in the previous phase and; the evaluation of the game, made by specialists, on its applicability and usefulness with its students. Using this workflow, it was possible to develop a Serious Game, which was evaluated as a good educational resource to be used in the teaching of Computational Thinking

Keywords: Serious Games; Computational Thinking; Minecraft; Games for Education.

Orientador: MARTA ROSECLER BEZ

Acesso ao documento: [Pergamum - Acervo Online \(feevale.br\)](https://pergamum.feevale.br)

