

Monitoramento de notícias da Unisul

Dia 02 de maio de 2018

Jornal

Veículo: Notisul

Editoria: Últimas Notícias

Página: 02

Data: 02/05/2018

Asfaltamento

A rua Dionísio da Cunha Laudt, que liga a margem do rio Tubarão à BR-101, pelo Morro do Cettal, da Unisul, é mais uma a receber asfaltamento, a exemplo do que havia ocorrido com a avenida Severiano Albino Corrêa.



MEIA-CALÇA

Bom dia, boa tarde, boa noite, conforme a ocasião!

Outro dia falava para alunos do curso de Letras da Unisul sobre a crônica que escrevi aqui, e que mais teve comentários. Ela foi publicada no dia 2 de maio, em 2014. Já que hoje ela completa quatro anos, celebrando, repito-a:

Tudo começou quando, ao escovar os dentes pela manhã, notei que minha escova dental mais parecia a cabeleira do zagueiro da Seleção Brasileira David Luiz, com as cerdas todas desalinhas. Disse então a minha amada que iria ao supermercado comprar uma escova nova. Ela aproveitou e fez um pedido. Entregou-me um papelzinho com alguma coisa escrita e disse-me para lhe comprar uma meia-calça.

- Não tem erro, anotei aí todas as informações que você vai precisar - disse-me com simplicidade.

Mesmo que eu não soubesse que tal artigo era vendido em supermercado, pus o papel no bolso e lá fui cumprir a missão, aparentemente singela. Ledo engano...

Achar a sessão em que estavam expostas as meias calças até que foi fácil, era próxima a dos batons, esmaltes e outras coisas femininas. Agora era só consultar o bilhete e escolher o produto. No bilhete estava escrito: meia-calça Loba, tamanho M, fio 15, natural.

Começava o meu martírio. Expostas em fileiras, umas atrás das outras, havia uma imensidão de "Lobas". Comecei pelo tamanho e vi que não estavam em ordem.

Achei a M, mas não era natural, que descobri ser a cor. A M que eu achei era beterraba. Fiquei imaginando uma salada de meias-calças. Devaneios a parte, continuei a busca, que começava a se tornar bem mais difícil do que eu imaginei.

Quando encontrava uma natural e M, não era fio 15. Quando era fio 15 e M, não era natural, era carbono, castanho, pó de arroz, nude, cacau, café, fumeé, brown, champagne e nada de natural. Comecei a ficar nervoso com tantas cores, e o pior que, aos meus olhos, eram todas beges ou marronzinhas. Exceto a beterraba.

Na última prateleira, enfim uma M, fio 15 e natural. Aleluia! Quando ia me ajoelhando para agradecer à Santa protetora dos maridos em supermercado (deve haver uma), vi que na embalagem tinha uma informação a mais: "Poá". Comecei a perguntar para mim mesmo: Que diabos será Poá? Nisso ouço uma voz, que a princípio pensei ser da Santa, mas depois notei que era de uma senhorinha que estava acompanhando minha incursão pelo mundo das meias-calças. "São essas bolinhas", disse ela. Com bolinhas não deve servir, pensei, descartando o produto.

Agradei à simpática senhora e outras que se juntaram querendo ajudar, e desisti da missão.

Fui para a sessão de hortifrutí. Comprei dois quilos de beterraba. Me deu vontade de comer. Fui para casa. Não comprei a escova de dentes...

PROJETO AMIGOS DA SAÚDE MENTAL

Obras de Willy ajudam na reinserção social

Os participantes do projeto de extensão da Unisul 'Amigos da Saúde Mental' realizaram uma visita ao Centro Municipal de Cultura (Museu Willy Zumblick). A visita é parte do projeto de reinserção social, em que os acadêmicos de Psicologia levam pacientes com diferentes doenças mentais para conhecer a parte cultural da cidade. Na oportunidade, os monitores do museu Geraldo Corrêa e Rachel Reis explicaram, como de costume, as obras do artista pelos pontos de vista histórico e estético.

"Nós sempre fazemos assim nas visitas assistidas", conta Geraldo, cola-

borador do museu. "Se tratando da Festa do Divino Espírito Santo, um tema recorrente nas pinturas do Zumblick, nós mostramos de onde a festa veio, porque ela acontecia e se ela ainda ocorre na região (parte histórica). Já na parte estética, analisamos as tintas escolhidas, a claridade da obra e os traços que eram característicos do artista".

Segundo Geraldo, das 182 obras (aproximadamente) de Willy Zumblick, sete retratam a festa do Divino Espírito Santo. Como é um tema alegre, festivo, as cores escolhidas acompanham a vivacidade do evento. Já com temas obscuros, como a Guerra do Contestado e a enchente de 1974, Willy Zumblick usou cores adormecidas.

"Um traço muito bacana do artista é o contorno mais claro, que perebe-mos ao redor das pessoas e objetos. Ele fazia isso para que a história saísse um pouco da tela", analisa Geraldo.

O reconhecimento das técnicas do autor ajudam os pacientes a desenvolverem as próprias técnicas. Por isso que, de acordo com a psicóloga Tatiana Felácio Oliveira, esse contato com a cultura é fundamental. "Ao visitarem esses lugares, isso pode despertar nessas pessoas algum tipo de aptidão que elas próprias têm. Além de promover o entretenimento e a cultura, isso provoca uma injeção de ânimo, de motivação e de estímulo, que aumenta até a autonomia".



PARTICIPANTES conheceram telas do artista

ACERVO

A maior parte do acervo de Willy Zumblick pertence a coleções particulares e proprietários dispersos. Mas 72 telas, especialmente escolhidas pelo artista, estão expostas permanente-

mente no museu para o público. O Centro Municipal de Cultura funciona das 13h às 22h, nas segundas, quartas e sextas-feiras; e a partir das 7h30 nas terças e quintas-feiras.

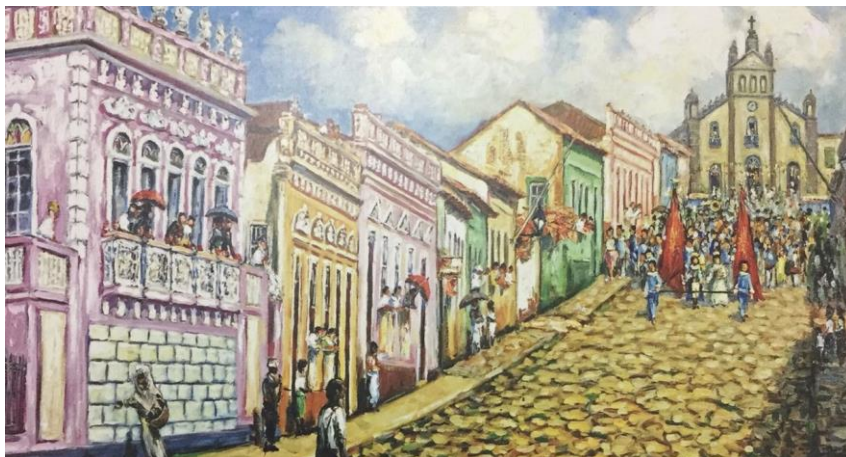
Site

Veículo: Diário do Sul

Data: 02/05/2018

Link: <http://diariodosul.com.br/SITE2015/noticia/34974/Obras-de-Willy-ajudam-na-reinsercao-social-.html>

Obras de Willy ajudam na reinserção social



Os participantes do projeto de extensão da Unisul ‘Amigos da Saúde Mental’ realizaram uma visita ao Centro Municipal de Cultura (Museu Willy Zumblick). A visita é parte do projeto de reinserção social, em que os acadêmicos de Psicologia levam pacientes com diferentes doenças mentais para conhecer a parte cultural da cidade. Na oportunidade, os monitores do museu Geraldo Corrêa e Rachel Reis explicaram, como de costume, as obras do artista pelos pontos de vista histórico e estético.

“Nós sempre fazemos assim nas visitas assistidas”, conta Geraldo, colaborador do museu. “Se tratando da Festa do Divino Espírito Santo, um tema recorrente nas pinturas do Zumblick, nós mostramos de onde a festa veio, porque ela acontecia e se ela ainda ocorre na região (parte histórica). Já na parte estética, analisamos as tintas escolhidas, a claridade da obra e os traços que eram característicos do artista”.

Segundo Geraldo, das 182 obras (aproximadamente) de Willy Zumblick, sete retratam a festa do Divino Espírito Santo. Como é um tema alegre, festivo, as cores escolhidas acompanham a vivacidade do evento. Já com temas obscuros, como a Guerra do Contestado e a enchente de 1974, Willy Zumblick usou cores adormecidas. “Um traço muito bacana do artista é o contorno mais claro, que percebemos ao redor das pessoas e objetos. Ele fazia isso para que a história saísse um pouco da tela”, analisa Geraldo.

O reconhecimento das técnicas do autor ajudam os pacientes a desenvolverem as próprias técnicas. Por isso que, de acordo com a psicóloga Tatiana Felácio Oliveira, esse contato com a cultura é fundamental. “Ao visitarem esses lugares, isso pode despertar nessas pessoas algum tipo de aptidão que elas próprias têm. Além de promover o entretenimento e a cultura, isso provoca uma injeção de ânimo, de motivação e de estímulo, que aumenta até a autonomia”.

Acervo

A maior parte do acervo de Willy Zumblick pertence a coleções particulares e proprietários dispersos. Mas 72 telas, especialmente escolhidas pelo artista, estão expostas permanentemente no museu para o público. O Centro Municipal de Cultura

funciona das 13h às 22h, nas segundas, quartas e sextas-feiras; e a partir das 7h30 nas terças e quintas-feiras.

Veículo: Diário do Sul

Data: 02/05/2018

Link: <http://diariodosul.com.br/SITE2015/colunista/48/22629/RAMIRES-LINHARES-Meia-calca.html>

Meia-calça

Bom dia, boa tarde, boa noite, conforme a ocasião!

Outro dia falava para alunos do curso de Letras da Unisul sobre a crônica que escrevi aqui, e que mais teve comentários. Ela foi publicada no dia 2 de maio, em 2014. Já que hoje ela completa quatro anos, celebrando, repito-a:

Tudo começou quando, ao escovar os dentes pela manhã, notei que minha escova dental mais parecia a cabeleira do zagueiro da Seleção Brasileira David Luiz, com as cerdas todas desalinhadas. Disse então a minha amada que iria ao supermercado comprar uma escova nova. Ela aproveitou e fez um pedido. Entregou-me um papelzinho com alguma coisa escrita e disse-me para lhe comprar uma meia-calça.

- Não tem erro, anotei aí todas as informações que você vai precisar - disse-me com simplicidade.

Mesmo que eu não soubesse que tal artigo era vendido em supermercado, pus o papel no bolso e lá fui cumprir a missão, aparentemente singela. Ledo engano...

Achar a sessão em que estavam expostas as meias calças até que foi fácil, era próxima a dos batons, esmaltes e outras coisas femininas. Agora era só consultar o bilhete e escolher o produto. No bilhete estava escrito: meia-calça Loba, tamanho M, fio 15, natural.

Começava o meu martírio. Expostas em fileiras, umas atrás das outras, havia uma imensidão de “Lobas”. Comecei pelo tamanho e vi que não estavam em ordem. Achei a M, mas não era natural, que descobri ser a cor. A M que eu achei era beterraba. Fiquei imaginando uma salada de meias-calças. Devaneios a parte, continuei a busca, que começava a se tornar bem mais difícil do que eu imaginei.

Quando encontrava uma natural e M, não era fio 15. Quando era fio 15 e M, não era natural, era carbono, castanho, pó de arroz, nude, cacau, café, fumeé, brown, champagne e nada de natural. Comecei a ficar nervoso com tantas cores, e o pior que, aos meus olhos, eram todas beges ou marronzinhas. Exceto a beterraba.

Na última prateleira, enfim uma M, fio 15 e natural. Aleluia! Quando ia me ajoelhando para agradecer à Santa protetora dos maridos em supermercado (deve haver uma), vi que na embalagem tinha uma informação a mais: “Poá”. Comecei a perguntar para mim mesmo: Que diabos será Poá? Nisso ouço uma voz, que a princípio pensei ser da Santa, mas depois notei que era de uma senhorinha que estava acompanhando minha incursão pelo mundo das meias-calças. “São essas bolinhas”, disse ela. Com bolinhas não deve servir, pensei, descartando o produto.

Agradei à simpática senhora e outras que se juntaram querendo ajudar, e desisti da missão.

Fui para a sessão de hortifruti. Comprei dois quilos de beterraba. Me deu vontade de comer. Fui para casa. Não comprei a escova de dentes...

Veículo: Noticenter

Data: 02/05/2018

Link: <http://www.noticenter.com.br/n.php?CATEGORIA=&ID=18808&TITULO=iLAB%20Unisul%20lan%E7a%20edital%20para%20novos%20empreendedores>

iLAB Unisul lança edital para novos empreendedores

Objetivo é promover o empreendedorismo e inovação



A **Unisul**, no campus Grande Florianópolis, por meio do **iLAB – Laboratório de Inovação e Empreendedorismo**, lançou o edital para novas startups.

As inscrições vão até o dia 6 de maio **clikando aqui**

O objetivo é promover o empreendedorismo por meio do desenvolvimento de competências para inovação.

Serão 10 categorias contempladas:

1. TCC Startup
2. i9TCC
3. i9Pesquisa
4. Startup Pós-graduação
5. Startups Internas
6. iLAB Comunidade
7. iLAB 50+
8. Jovem iLABer
9. iLAB W – Mulheres Empreendedoras
10. Welcome Refugges

Nos dias 18 e 19 de maio acontece o **iLAB Startup Camp**, um evento aberto ao público e obrigatório para aqueles que desejam participar do edital de seleção de 2018.

Confira o edital completo **clikando aqui**

Veículo: JI News

Data: 02/05/2018

Link: <http://jinews.com.br/noticia/prototipo-de-jogo-rpg-permite-estudante-vivenciar-cultura-indigena>

Protótipo de jogo RPG permite estudante vivenciar cultura indígena

Tubarão (SC)

A XII Semana dos Povos Indígenas, realizada nos dias 24, 25 e 26 de abril no Centro de Pós-graduação da Unisul, movimentou mais de 2 mil estudantes da rede pública. Dentre as atividades educativas, palestras e oficinas lúdico-pedagógicas realizadas durante o evento, um projeto piloto chamado Sambaqui Interativo permitiu aos estudantes interagirem com o protótipo de um aplicativo de simulação eletrônica em desenvolvimento, representando a paisagem e a vida sambaquieira, que ocorreu de sete há dois mil anos. A técnica de laboratório no GRUPEP, Jéssica Mendes Cardoso, mestranda em Arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da USP, relata que o jogo surgiu de um interesse dela e outros três pesquisadores em vincular diferentes áreas de pesquisa na construção de um projeto em comum. São eles: Alex Martire (Doutor em Arqueologia, MAE-USP), Renata Estevam (que também é colaboradora do GRUPEP e Mestranda em Arqueologia, MAE-USP) e Tomás Partiti (Mestrando em Arqueologia, MAE-USP).

Como resultado, o Sambaqui Interativo é o primeiro produto ciberarqueológico do Grupo de Pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE), projeto que surgiu no âmbito acadêmico do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP). Realizado em parceria com o Grupo de Pesquisa em Educação Patrimonial e Arqueologia da Unisul (GRUPEP) no formato lúdico de jogo de gênero RPG, o jogador do Sambaqui Interativo assume o papel de um indígena, podendo explorar uma paisagem com povoações sambaquieiras.

O jogo, em formato Role-Playing Game (RPG) – ou seja, um jogo em que o utilizador incorpora um personagem e o ‘interpreta’ no ambiente (nesse caso, digital) -, consiste na reconstrução da paisagem sambaquieira, baseado principalmente nos sambaquis de Santa Catarina. “Nós utilizamos os dados existentes das pesquisas feitas em sambaquis no Estado a partir da década de 1990 para construção de um ambiente em que o personagem principal irá cumprir missões relacionadas à vida cotidiana em períodos pré-coloniais. Nossa intenção é que a versão final do jogo contenha uma narrativa em torno da captação de recursos, como madeira, conchas e peixes, confecção de ferramentas em pedra, interação com os demais membros do grupo e o desenvolvimento de práticas mortuárias características dos grupos sambaquieiros”, frisa Jéssica.

Com a intenção de atentar o público para a necessidade de preservação dos sambaquis e dos demais sítios arqueológicos, o jogo tem o objetivo de educar e sensibilizar o público a respeito da história e da arqueologia brasileira, levando informações obtidas pelas pesquisas para fora do ambiente acadêmico.

O ARISE é o responsável por todo o processo de desenvolvimento do jogo. Baseando-se no conteúdo fornecido pelos demais pesquisadores envolvidos no projeto, o responsável pelo design e programação é o pesquisador Alex Martire. Segundo ele, todo o aplicativo ciberarqueológico é um trabalho em conjunto, e o Sambaqui Interativo tem o diferencial de ser totalmente produzido apenas por arqueólogos, sem empresas terceirizadas envolvidas. “Estamos trabalhando na narrativa geral de modo que ela contemple o cotidiano dos sambaquieiros, tendo por objetivo central a preparação de um

festim (festividade envolvendo alto consumo de alimentos) ligado a um sepultamento humano (que ocorria nos sambaquis). De modo que o jogo trabalha com o processo cognitivo a partir das missões que serão elaboradas”, reforça Alex.

Ao vivenciar o avatar, os jogadores do Sambaqui Interativo poderão interagir com pessoas e com a própria paisagem, completando missões e recolhendo recursos naturais.

Como o público alvo do jogo são os alunos e professores das redes regulares de ensino, ao ser testado durante a XII Semana dos Povos Indígenas do GRUPEP verificou-se questões como: percepção dos alunos de diferentes faixas etárias, detalhes técnicos a partir da observação dos alunos ao utilizar os controles e cumprir a missão, além da obtenção de sugestões do próprio público alvo a respeito do que eles querem ver no jogo e se eles teriam interesse em jogar também fora do ambiente escolar. “Nós conseguimos aplicar o jogo com mais de 100 alunos durante os três dias do evento. Os dados que coletamos foram bastante positivos, a maior parte dos alunos e professores demonstraram muito entusiasmo em poder interagir com uma plataforma tridimensional do ambiente sambaquieiro. O retorno que tivemos irá contribuir para as implementações até a liberação do aplicativo em sua versão final”, completa Jéssica.

O Sambaqui Interativo é um projeto para fins educacionais e será disponibilizado numa plataforma online de acesso livre. Inicialmente será disponibilizado apenas para computadores, mas há a possibilidade de um aplicativo para celular também ser desenvolvido.

Além do apoio institucional do GRUPEP-Arqueologia, do MAE/USP e do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP-MAE/USP), o projeto contou com a colaboração dos pós-graduandos do MAE/USP: Henrique Valadares, Matheus Morais Cruz e Juliana Mouro. E consultoria técnica dos professores arqueólogos Dr. Paulo DeBlasis e Dra. Verônica Wesolowski.

Para ver as imagens, acesse: <http://hoje.unisul.br/prototipo-de-jogo-rpg-permite-estudante-vivenciar-cultura-indigena/>

Veículo: Folha Blu

Data: 02/05/2018

Link: <http://www.folhablu.com.br//noticias/geral/o-estado/prottipo-de-jogo-rpg-permite-estudante-vivenciar-cultura-indigena.html#.Wuoaiu8vy1s>

Protótipo de jogo RPG permite estudante vivenciar cultura indígena



A *XII Semana dos Povos Indígenas*, realizada nos dias 24, 25 e 26 de abril no Centro de Pós-graduação da Unisul, movimentou mais de 2 mil estudantes da rede pública. Dentre as atividades educativas, palestras e oficinas lúdico-pedagógicas realizadas durante o evento, um projeto piloto chamado *Sambaqui Interativo* permitiu aos estudantes interagirem com o protótipo de um aplicativo de simulação eletrônica em desenvolvimento, representando a paisagem e a vida sambaqueira, que ocorreu de sete há dois mil anos. A técnica de laboratório no Grupep, Jéssica Mendes Cardoso, mestranda em Arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Usp, relata que o jogo surgiu de um interesse dela e outros três pesquisadores em vincular diferentes áreas de pesquisa na construção de um projeto em comum. São eles: Alex Martire - Doutor em Arqueologia, Mae-Usp, Renata Estevam - que também é colaboradora do Grupep e Mestranda em Arqueologia, Mae -Usp e Tomás Partiti - Mestrando em Arqueologia, Mae-Usp.

Como resultado, o *Sambaqui Interativo* é o primeiro produto ciberarqueológico do Grupo de Pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas - Arise, projeto que surgiu no âmbito acadêmico do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo - Mae-Usp. Realizado em parceria com o Grupo de Pesquisa em Educação Patrimonial e Arqueologia da Unisul -Grupep no formato lúdico de jogo de gênero RPG, o jogador do *Sambaqui Interativo* assume o papel de um indígena, podendo explorar uma paisagem com povoações sambaqueiras.

O jogo, em formato Role-Playing Game (RPG) - ou seja, um jogo em que o utilizador incorpora um personagem e o 'interpreta' no ambiente (nesse caso, digital), consiste na reconstrução da paisagem sambaqueira, baseado principalmente nos sambaquis de Santa Catarina. "Nós utilizamos os dados existentes das pesquisas feitas em sambaquis no estado a partir da década de 1990 para construção de um ambiente em que o personagem principal irá cumprir missões relacionadas à vida cotidiana em períodos pré-coloniais. Nossa intenção é que a versão final do jogo contenha uma narrativa em torno da captação de recursos, como madeira, conchas e peixes, confecção de ferramentas em pedra, interação com os demais membros do grupo e o desenvolvimento de práticas mortuárias características dos grupos sambaqueiros", frisa Jéssica.

Com a intenção de atentar o público para a necessidade de preservação dos sambaquis e dos demais sítios arqueológicos, o jogo tem o objetivo de educar e sensibilizar o público a respeito da história e da arqueologia brasileira, levando informações obtidas pelas pesquisas para fora do ambiente acadêmico.

O Arise é o responsável por todo o processo de desenvolvimento do jogo. Baseando-se no conteúdo fornecido pelos demais pesquisadores envolvidos no projeto, o responsável pelo design e programação é o pesquisador Alex Martire. Segundo ele, todo o aplicativo ciberarqueológico é um trabalho em conjunto, e o *Sambaqui Interativo* tem o diferencial de ser totalmente produzido apenas por arqueólogos, sem empresas terceirizadas envolvidas. "Estamos trabalhando na narrativa geral de modo que ela contemple o cotidiano dos sambaqueiros, tendo por objetivo central a preparação de um festim (festividade envolvendo alto consumo de alimentos) ligado a um sepultamento humano (que ocorria nos sambaquis). De modo que o jogo trabalha com o processo cognitivo a partir das missões que serão elaboradas", reforça Alex.

Ao vivenciar o avatar, os jogadores do *Sambaqui Interativo* poderão interagir com pessoas e com a própria paisagem, completando missões e recolhendo recursos naturais.

Como o público alvo do jogo são os alunos e professores das redes regulares de ensino, ao ser testado durante a *XII Semana dos Povos Indígenas* do Grupep verificou-se questões como: percepção dos alunos de diferentes faixas etárias, detalhes técnicos a

partir da observação dos alunos ao utilizar os controles e cumprir a missão, além da obtenção de sugestões do próprio público alvo a respeito do que eles querem ver no jogo e se eles teriam interesse em jogar também fora do ambiente escolar. “Nós conseguimos aplicar o jogo com mais de 100 alunos durante os três dias do evento. Os dados que coletamos foram bastante positivos, a maior parte dos alunos e professores demonstraram muito entusiasmo em poder interagir com uma plataforma tridimensional do ambiente sambaquieiro. O retorno que tivemos irá contribuir para as implementações até a liberação do aplicativo em sua versão final”, completa Jéssica.

O Sambaqui Interativo é um projeto para fins educacionais e será disponibilizado numa plataforma online de acesso livre. Inicialmente será disponibilizado apenas para computadores, mas há a possibilidade de um aplicativo para celular também ser desenvolvido.

Além do apoio institucional do Grupep-Arqueologia, do Mae/Usp e do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (Larp-Mae/Usp), o projeto contou com a colaboração dos pós-graduandos do Mae/Usp: Henrique Valadares, Matheus Morais Cruz e Juliana Mouro. E consultoria técnica dos professores arqueólogos doutor Paulo DeBlasis e doutora Verônica Wesolowski.

Rádio

Veículo: Rádio Bandeirantes

Programa: Programa do Mexicano – Unisul Comunitária

Data: 02/05/2018

Hora: 10horas

Assunto:

- **II Simpósio Catarinense de Clínica, Cirurgia e Anestesiologia de pequenos animais entre os dias 3/5 a 5/5.**
- **Protótipo de jogo RPG permite estudante vivenciar cultura indígena. o Sambaqui Interativo é o primeiro produto ciberarqueológico do Grupo de Pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE), projeto que surgiu no âmbito acadêmico do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP).**
- **Especializações capacitam o profissional para a Segurança no Trânsito, a UnisulVirtual oferta duas especializações em Segurança no Trânsito para capacitação em bases jurídicas do trânsito e em atividades de gestão do trânsito.**

Comentarista: Willian Corrêa Máximo

Jornal Unisul Hoje

Veículo: Unisul Hoje

Data: 02/05/2018

Link: <http://hoje.unisul.br/festival-de-bandas-e-sopro-e-percussao-acontecera-dia-145-na-unisul/>

Festival de Bandas e Sopro e Percussão acontecerá dia 14/5 na Unisul



A primeira edição do Festival de Bandas de Sopro e Percussão do Colégio Dehon e Unisul, irá acontecer no Espaço Integrado de Artes, no dia 14/5, às 14 horas. O evento tem o objetivo de mostrar o que há de melhor na música instrumental catarinense para a comunidade tubaronense. O Festival será aberto ao público e gratuito.

Segundo o maestro Jefferson Pinter em 2001 e 2002 houveram dois encontros de bandas e fanfarras, porém agora o evento vem com novo nome e formato. “O repertório irá contemplar desde grandes clássicos eruditos às músicas contemporâneas em geral, assim como também terá danças de corpo coreográfico. Nesta noite iremos integrar músicos, maestros, coreógrafas e o público em geral”.

Já estão confirmadas as bandas das cidades de Tubarão, Paulo Lopes, Laguna, Criciúma, Jaguaruna, Gravatal, Forquilha e Imaruí.

Veículo: Unisul Hoje

Data: 02/05/2018

Link: <http://hoje.unisul.br/estudantes-dos-cursos-de-administracao-e-ciencias-contabeis-de-braco-do-norte-realizam-visita-tecnica/>

Estudantes dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de Braço do Norte realizam visita técnica



Estudantes do sétimo semestre dos cursos de Administração e Ciências Contábeis da Unisul de Braço do Norte, visitaram nesta segunda-feira, 30/4, o Frigorífico Rothenburg, em Braço do Norte. Segundo a professora da unidade de aprendizagem Atividade Agroindustrial Daniela Corrêa, as aulas práticas proporcionam um processo mais dinâmico e prazeroso de aprendizagem. “As aulas podem tornar-se diferenciadas e atraentes”.

Os alunos foram recebidos pelo empresário Márcio Loffi Stupp, e puderam conhecer todas as etapas do processo produtivo e industrialização do frigorífico e assim, aliar os conhecimentos teóricos aos práticos. Márcio reforçou a importância de seguir os rígidos padrões exigidos pelos órgãos fiscalizadores a fim de proporcionar produtos de qualidade aos clientes. E destacou ainda, que é primordial conhecer os custos envolvidos em todas as etapas do processo visando agregar valor aos produtos, proporcionando sustentabilidade e continuidade do negócio.

Veículo: Unisul Hoje

Data: 02/05/2018

Link: <http://hoje.unisul.br/psicologia-positiva-e-mindfulness-serao-abordados-em-curso-de-curta-duracao/>

Psicologia Positiva e Mindfulness serão abordados em curso de curta duração



O curso de Psicologia Positiva e Mindfulness, que acontece no dia 26 de maio, das 9h às 12h e das 14 às 17h, na Unisul Unidade Pedra Branca, irá abordar técnicas de gestão da atenção como ferramenta fundamental para o aumento da performance acadêmica, engajamento, foco e saúde integral. Com o curso, os participantes desenvolvem a capacidade de engajar-se em suas atividades diárias de forma consciente, melhorando sua produtividade, desempenho acadêmico e satisfação com a vida. Podem participar todos os profissionais de saúde formados ou em formação. As inscrições podem ser feitas, **AQUI**.

O termo Mindfulness do inglês “atenção plena” tem sido muito discutido nos últimos anos, se trata de um exercício diário de aceitação das condições naturais da vida, é aprender a estar atento (mindful) e ao mesmo tempo consciente. É um treinamento diário que integra corpo e mente e que permite o indivíduo mude sua visão e a maneira de experienciar seu dia a dia.

Esse e outros assunto serão trazidos como destaque por professores e especialistas da área. O curso será ministrado pelo professor Daniel Ramos, Mestre em Educação para

Saúde e Bacharel em Educação Física, e pela psicóloga e especialista Mariana Velasquez, e a psicóloga Marcela Alves de Moraes.

As inscrições são gratuitas e estão abertas até o dia 14/05. O valor do investimento é de 130,00 em parcela única. O curso de modalidade presencial terá 6 horas de duração, e os alunos da Unisul podem validar o certificado recebido de acordo com o projeto pedagógico de seu curso de graduação.