

Zelda e Link

HISTÓRIA

KOTK acontece tempo depois de BOTW, quando uma presença maligna novamente toma conta de Hyrule. No trailer, Zelda e Link estão em uma caverna e parecem acordar algo sobrenatural. Segundo o diretor Eiji Aonuma, a trama deve ser mais sombria que o anterior.

BRACOS E MÃOS

De acordo com o diretor Takahiro Fujibayashi e produtores, o tema mãos também está presente no visual e até nos sons do jogo, além de expressar a ideia de "conectar".



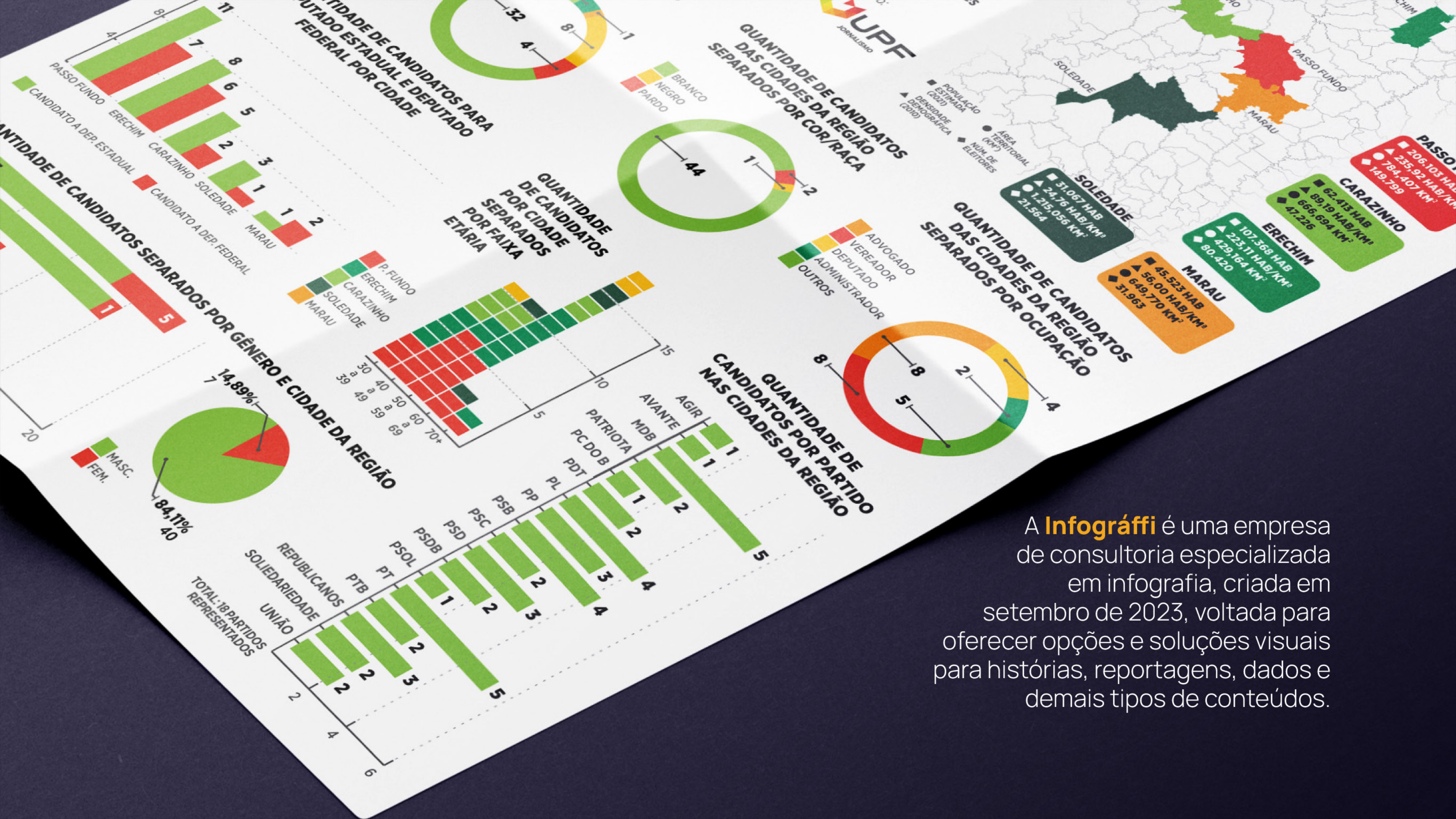
INFOGRÁFFI

CONSULTORIA EM INFOGRAFIA

MAPA

O mapa de Hyrule agora é dividido em duas abas, uma para a superfície e outra para o céu com as ilhas flutuantes. Segundo previews e trailers, o visual do mundo segue similar ao de BOTW, mas com grandes e várias mudanças - além das ilhas. Fis também especulam que hajam partes subterâneas em Hyrule.



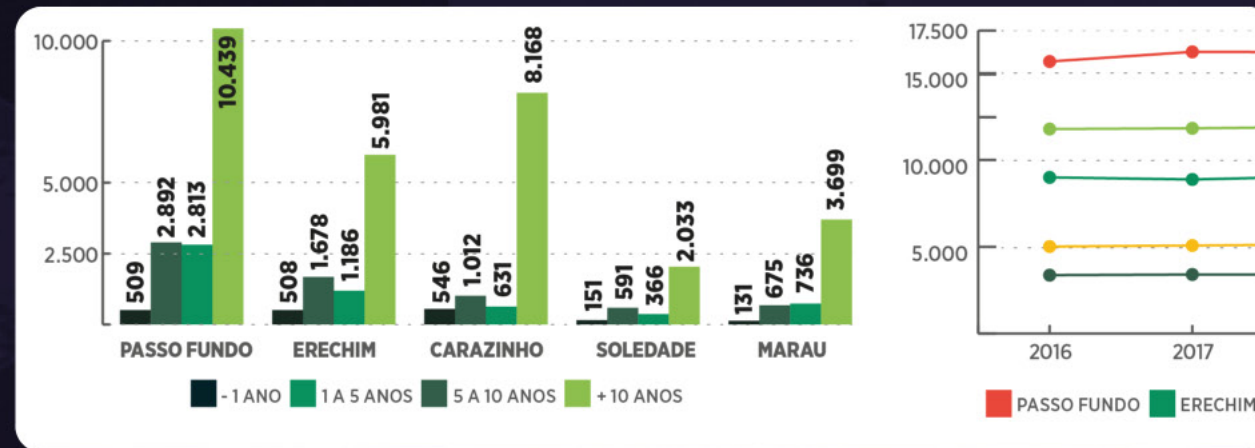


A **Infográffi** é uma empresa de consultoria especializada em infografia, criada em setembro de 2023, voltada para oferecer opções e soluções visuais para histórias, reportagens, dados e demais tipos de conteúdos.

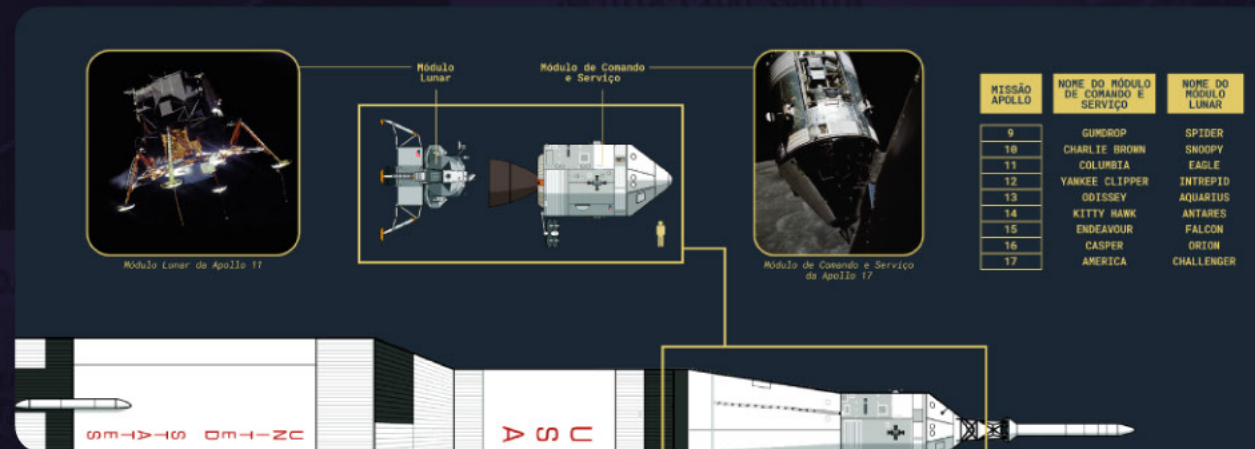
Visualizar



Informar



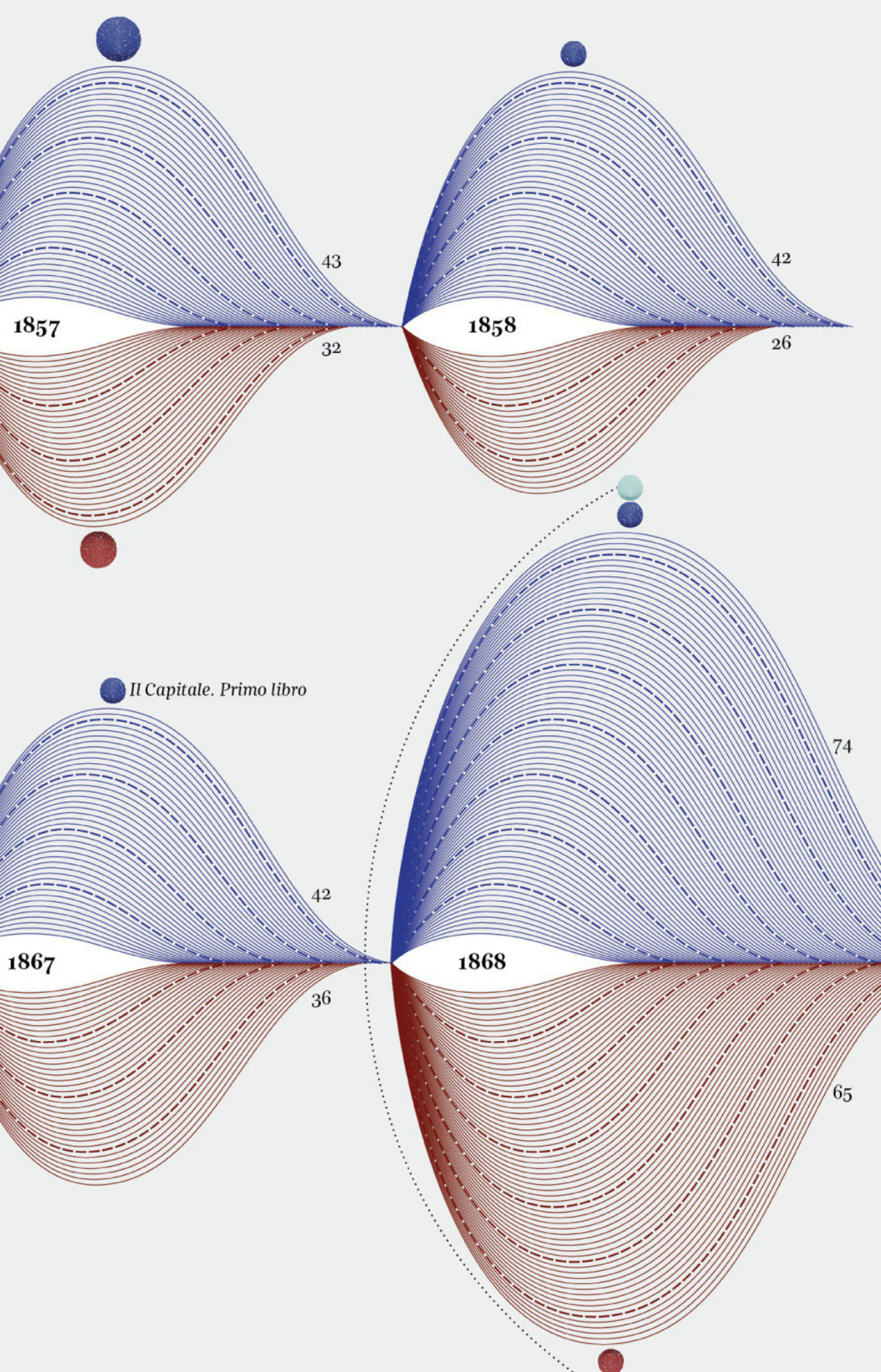
Comunicar



- Uma infografia pode ser a forma ideal de representar visualmente uma grande quantidade de dados

- Transmitir um conteúdo da forma mais confiável e com precisão, rigor e seriedade jornalística

- A infografia pode destacar elementos que normalmente passariam despercebidos pelo olhar



HISTÓRIA

A frase **“infografia não é arte”**, do professor Alberto Cairo, ilustra bem uma situação em que a infografia é erroneamente associada, que ela serve apenas para a finalidade estética. Antes de tudo, um infográfico é um **produto jornalístico** e deve ser governado pelas mesmas **regras éticas, pelo rigor, precisão e seriedade** da profissão.

Seguindo nos conceitos do professor Cairo, um infográfico pode sim tomar emprestado artifícios e ferramentas do design gráfico, cartografia, ilustração, computação gráfica e demais disciplinas, mas sua orientação deve ser **comunicar da forma mais clara e confiável possível.** ▶

La ballena Franca

Es una de las 11 especies que hay en el mundo. Todos los años, entre agosto y diciembre, unos 500 ejemplares de ballena Franca Austral llegan a la Península Valdés, en Chubut, para criar a sus ballenatos. Ese es uno de los pocos lugares del mundo donde se las puede ver en su hábitat natural.

CEDULA DE IDENTIDAD

Para identificarlas se toman fotografías aéreas. La cabeza presenta una serie de callosidades que no varían con el paso del tiempo y son distintas en cada individuo. Así, como si de huellas dactilares se tratara, se han podido identificar y crear fichas como esta, de unos 1.300 animales.

Nombre	Juana
Primer avistamiento	Fecha 16-10-84 Hora 14.30
Crías identificadas	3
Número de avistamientos en la Península Valdés	6



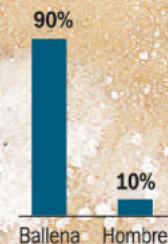
En las callosidades viven crustáceos llamados siamidos, que son los que le dan el color blanco

COMO RESPIRAN

Como todos los mamíferos, las ballenas son animales terrestres que respiran por pulmones. En el esqueleto más antiguo de ballena se encontraban en el extremo de la columna vertebral.

Inspiración

Renovación del aire de los pulmones en cada respiración.



Expiración

Expulsan un chorro de vapor de 5m. de altura, en forma de 'V'.

Arqueología

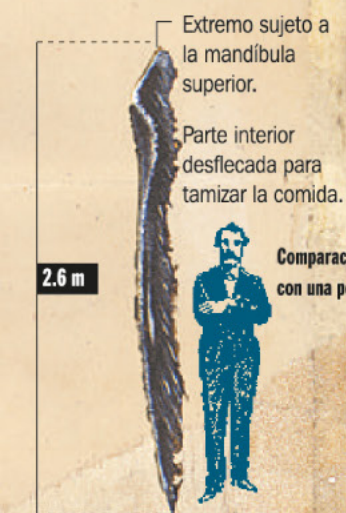
Primer avistamiento

Ballena

Hoy, la ballena Franca Austral es considerada una especie vulnerable.

LAS BARBAS

En lugar de dientes tienen 460 barbas de queratina, un tejido similar al de las uñas humanas.

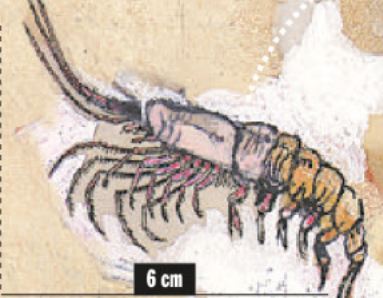


Comparación de tamaño con una persona

COMO COMEN

- 1 Nadando a poca velocidad con la boca abierta.
- 2 La comida entra con el agua.
- 3 El agua es expulsada con la lengua a través de las barbas, donde queda atrapada la comida.

EL ALMUERZO



Los grandes bancos de krill son su principal alimento. Una ballena franca es capaz de comer más de 300 kilos en una hora.

ALETA PECTORAL

Aparentemente es muy diferente a la pata de un mamífero. Pero su estructura es muy parecida. Tiene los mismos huesos, pero adaptados al agua.

120 F
144
81
66
46
53
49
31
40

Mas ao mesmo tempo em que o foco da infografia é a precisão da informação, não quer dizer que o lado estético fica de lado – pelo contrário. Como exemplo de inspiração visual temos trabalhos fantásticos, como os do jornalista e artista Jaime Serra e da designer de informação Frederica Fragapane. Nomes renomados mundialmente, seus infográficos são peças de exposições em museus e chamam a atenção no primeiro olhar, que **convidam o leitor para se aprofundar em suas camadas.**

Mas então porque usar infográficos? Eles são eficientes em comunicar algo já que suas representações visuais de dados, nas mais variadas instâncias, são capazes de **revelar e transmitir informações e histórias que o olhar humano não perceberia.** A infografia tem a vantagem de ser posta em formas que o cérebro humano facilmente entende. ■

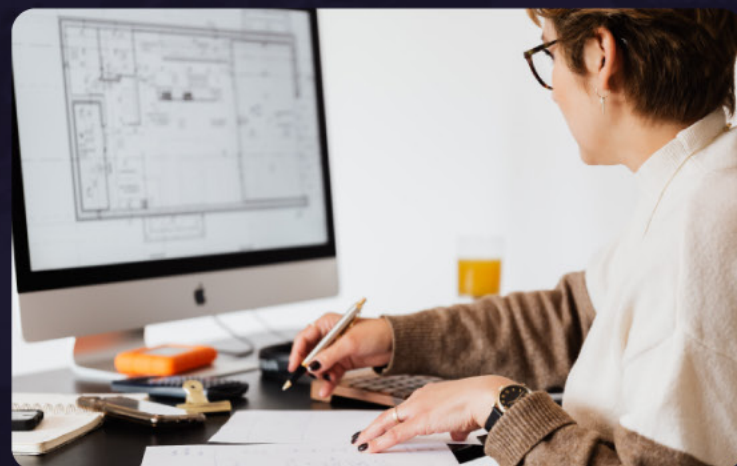
*A Baleia Franca: Jaime Serra (Jornal Clarín, 1995)



Marcus Vinícius Freitas é jornalista formado (Mtb 0021159/RS) e pós-graduado em Mídias Digitais pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Possui **mais de uma década de experiência com infografia** dentro do Núcleo Experimental de Jornalismo, laboratório do curso de Jornalismo da UPF. Realizou trabalhos para veículos de imprensa, instituições de ensino, organizações, sites de games e podcasts.

Ministra oficinas e cursos relacionados a infografia. **Premiado por projetos multimídias** com o Nexjor no 27º e 32º SET Universitário com os especiais: “50 anos do Golpe Militar” e “50 anos do pouso na Lua”. Também atua com **design editorial** realizando projetos gráficos digitais e impressos. Foi colunista de games no jornal Diário da Manhã (Passo Fundo-RS) no caderno cultural Blitz de 2010 a 2012. Fundou e editou a revista digital Gamefagia de 2011 a 2016.

- Da ideia até a forma final



Um **serviço completo de infografia**, desde a concepção inicial até a versão final do infográfico. Cuidamos de cada etapa, incluindo ideias, redação, rascunhos e layout final. Transformamos dados complexos em infográficos claros e impactantes, garantindo que sua mensagem seja transmitida com eficácia visual.

- Cursos e oficinas



Oferecemos **oficinas e treinamentos personalizados** e focados nas necessidades da equipe para projetos mais longos e que envolvam um maior número de profissionais.

- Orientação e mentoria



Orientação especializada para equipes que vão criar infográficos. Trabalhamos em conjunto com designers, jornalistas e outros profissionais, orientando e sugerindo soluções para um determinado projeto, desde a conceituação até a produção.

YGGDRASIL



KRATOS
O deus da guerra espartano segue a jornada com seu filho agora contra o Fimbulwinter, a consequência da morte de Baldr no primeiro jogo.

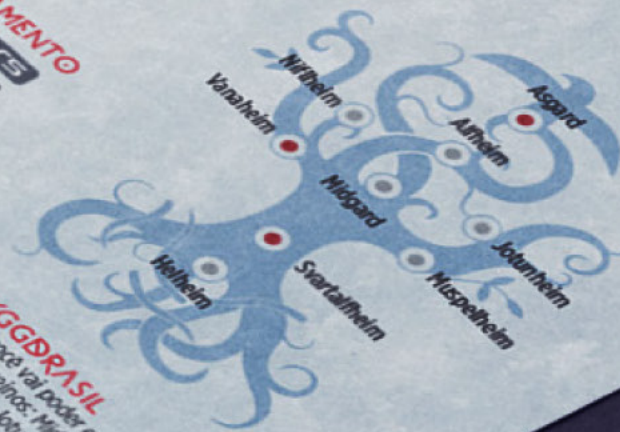
40 HORAS
É o tempo estimado para finalizar a campanha e missões secundárias de God of War Ragnarök. A campanha é estimada em 20 horas.

ARMAZENAMENTO
PS4 106.9 GB Ver. 1.01
PS5 84 GB Ver. 1.001.000

ATREUS
O deus filho de Kratos com Freya, uma das gigantes do gelo. Agora mais velho, Atreus participa ativamente nas batalhas com seu pai.

1,62 M
MIDGARD

FIMBLIVERTR
Tempestade de gelo: Um inverno que dura três anos, os lobos Skoll e Hati comem o Sol e a Lua, trazendo escuridão ao mundo.



YGGDRASIL
Em Ragnarök, você vai poder explorar todos os nove reinos: Midgard, Alfheim, Helheim, Jotunheim, Muspelheim, Niflheim, Vanarheim, Svartalfheim e Asgard.



FREYA
Antiga rainha dos Valquirias, mãe de Baldr e ex-esposa de Odin. Agora antagonista, busca vingança pela morte do filho.

TYR
O deus da guerra nórdico, meio irmão de Thor, Baldr, Hoar e Hagi.

ANGRBODA
Uma das gigantes, na mitologia é a mulher de Loki e mãe de Fenrir, Hei e Ymirgandr.

THOR
Um dos antagonistas do jogo, o Rei do Trovão e filho de Odin e pai de Magni e Modi - mortos no primeiro jogo.



DAUNTLESS
Voltado para jogadores experientes no combate, o escudo "Dauntless" faz um ataque esmagador ao acertar o punho no último golpe.

STONEWALL
Um dos rapos escudos "Stonewall", que absorve mais dano e é melhor para o estilo tanque, mas desabilita o parry.

EXPLORAÇÃO

Além do tradicional barco a remo, Kratos e Atreus contatam com um trem puxado por cães para se movimentarem entre os locais mais distantes.



A seguir, alguns do **trabalhos** realizados

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

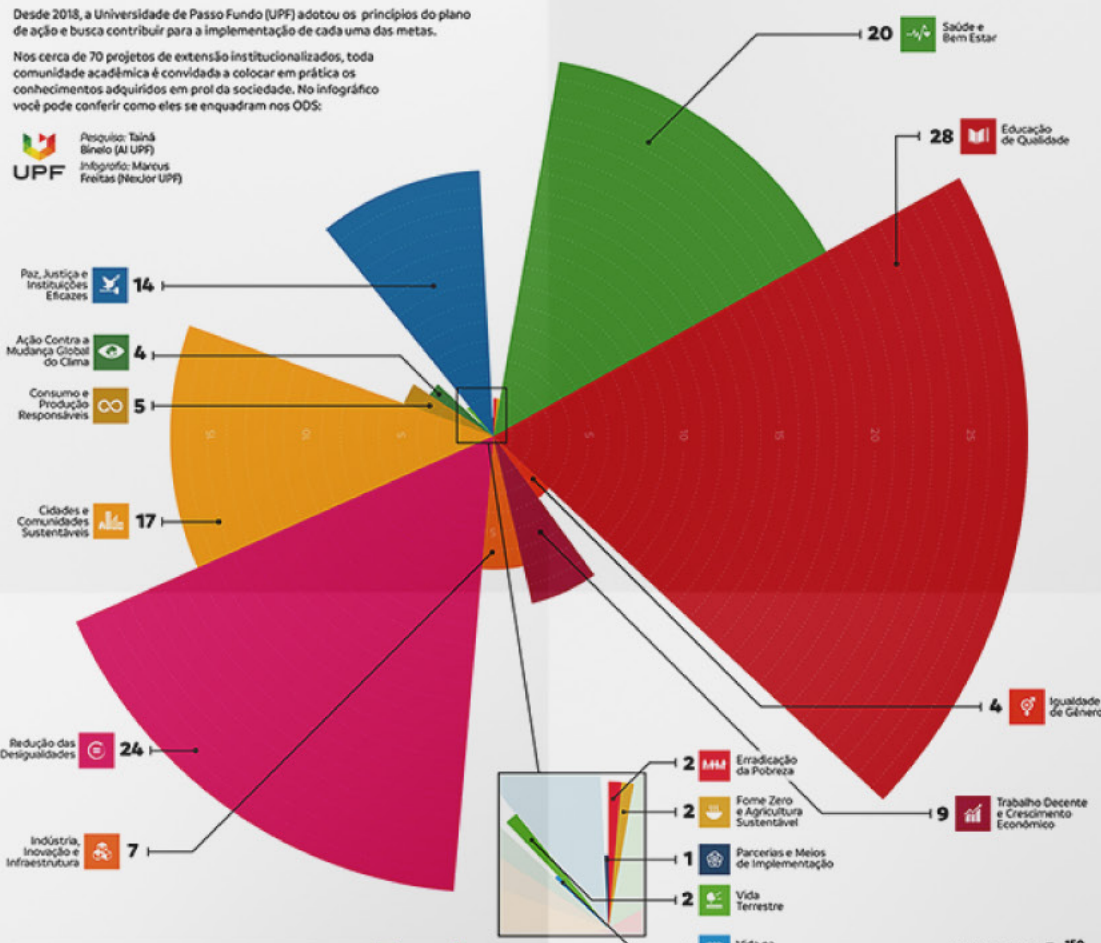
Ações desenvolvidas na UPF contribuem para a superação de desafios globais

A Organização das Nações Unidas (ONU) criou a Agenda 2030, uma forma de estabelecer metas para erradicar as desigualdades sociais. Fazem parte dela os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, os ODS.

Desde 2018, a Universidade de Passo Fundo (UPF) adotou os princípios do plano de ação e busca contribuir para a implementação de cada uma das metas.

Nos cerca de 70 projetos de extensão institucionalizados, toda comunidade acadêmica é convidada a colocar em prática os conhecimentos adquiridos em prol da sociedade. No infográfico você pode conferir como eles se enquadram nos ODS:

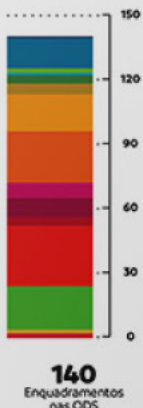
UPF Pesquisa: Tainá Binielo (AI UPF) Infográfico: Marcus Freitas (Núcleo UPF)



DIA GLOBAL DA AÇÃO PARA OS ODS
O dia 25 de setembro de 2022 é a data que marca os sete anos de adesão dos 193 países membros da ONU à agenda 2030, partilhando também os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).



GREEN OFFICE UPF
O Green Office é um movimento acadêmico global que visa potencializar as ações dos estudantes, permitindo ainda mais autonomia à frente de projetos e iniciativas de sustentabilidade. Coordenado pela professora Dra. Luciana Brandli, o Green Office UPF tem como um dos objetivos apresentar à comunidade acadêmica os ODS e monitorar as ações que os envolvem.



Infográfico sobre os projetos da Universidade de Passo Fundo (UPF) relacionados aos objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU, disponível no site da UPF. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

INVERNO CHEGOU

Kratos e Atreus ainda têm certas contas para acertar em Midgard: **God of War Ragnarök** é o principal lançamento exclusivo da Sony para 2022. O game é o capítulo final da franquia da Santa Monica Studio na mitologia nórdica. Neste infográfico vemos algumas novidades do game que chega para PS4 e PS5 no dia 9 de novembro.

Revisão: Fabrício Barbosa Infográfico: Marcus Freitas

JOGAZERA

RAGNARÖK
"Destino dos deuses". Batalha do final dos tempos na mitologia nórdica, precedido do "Yggdrasil".

FIMBULVETUR
"Fúria Inverno". Um inseto que dura três anos, os lobos Sleip e Hati comem a Sol e a Lua, trazendo escuridão ao mundo.

48 HORAS
O tempo estimado para finalizar a campanha e missões secundárias de God of War Ragnarök. A campanha é estimada em 20 horas.

ARMAZENAMENTO
PS4: 104,9 GB PS5: 84 GB
Ver. 1.01 Ver. 1.001.000

ATREUS
O deus filho de Kratos com Freya, uma das guerreiras do gelo. Agora mais velho, Atreus participa mais ativamente nas batalhas com seu pai.

YGGDRASIL
Em Ragnarök você vai poder explorar todos os nove reinos: Midgard, Atheim, Heihelm, Jotunheim, Muspelheim, Nifheim, Vanarheim, Svartalfheim e Asgard.

1,2 M
MIDGARD

Arco de TALON

FACA

FREYA
Antiga rainha das Valquirias, mãe de Baldur e ex-esposa de Odin. Agora antagonista, busca vingança pela morte do filho.

TYR
O deus da guerra nórdica, meio irmão de Thor, Baldr, Hodr e Hugi.

ANGRBODA
Uma das gigantes do jogo, a mãe de Fenrir, Hel e Jörmungandr.

THOR
Um dos antagonistas do jogo, o Rei do Trovão e filho de Odin e pai de Magni e Modi - mortos no primeiro jogo.

SIGNATURE MOVES
Ao apertar A com a arma equipada, Kratos pode imbuir-se com fogo e gelo para novos golpes: "Frost Awaken" com o Machado Leviatã e "Whiplash" com as Lâminas do Caos.

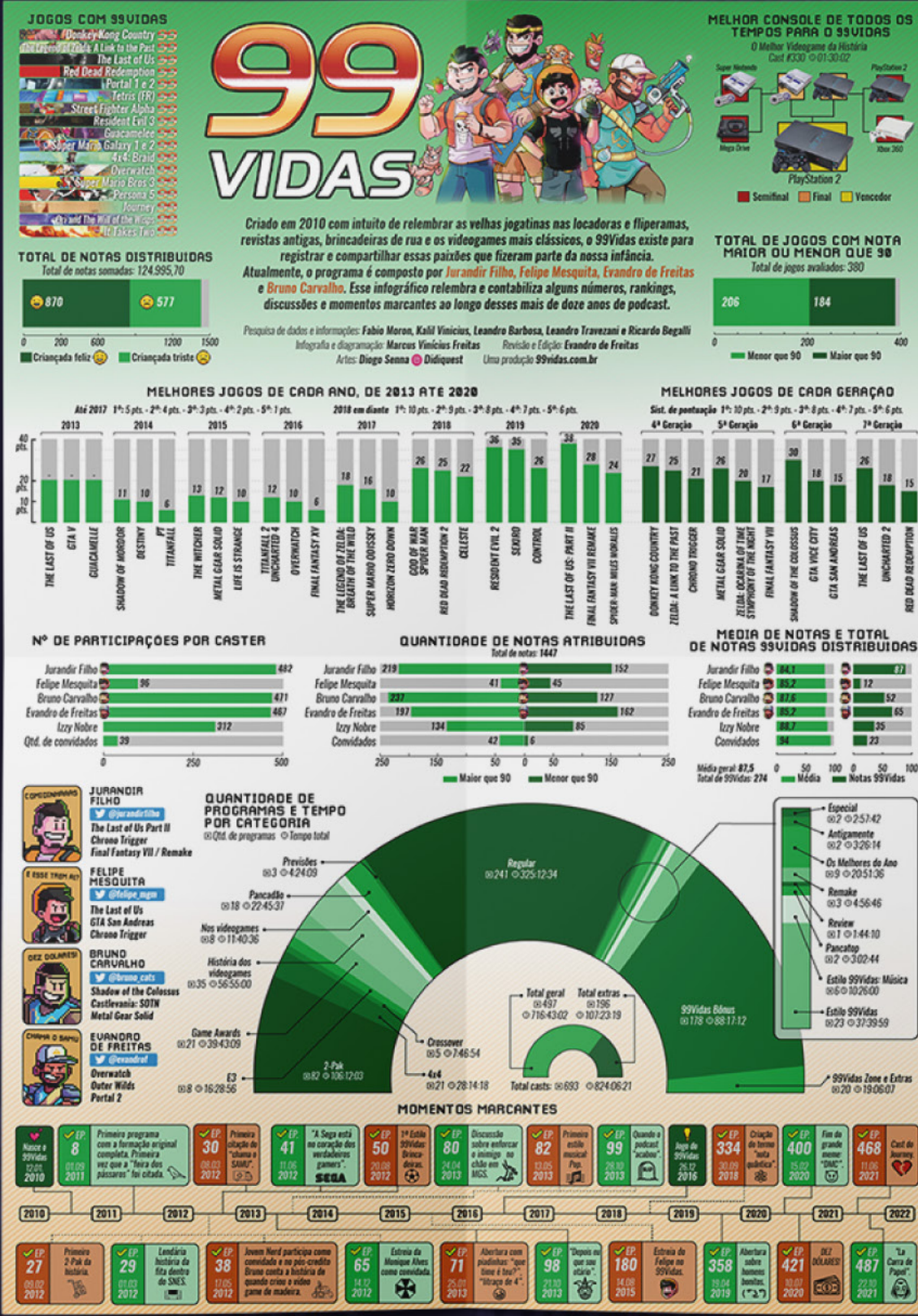
STONEWALL
Um dos novos escudos disponíveis é o "Stonewall", que absorve mais dano e é melhor para o estilo tankar, mas desabilita o parry.

BAUNTLESS
Voltado para jogadores experientes no combate, o escudo "Bauntless" faz um ataque esmagador ao acertar o parry no último instante.

EXPLORAÇÃO
Além do tradicional barco a remo, Kratos e Atreus contam com um barco pousado por cães para se movimentarem entre os locais mais distantes.



Infográfico sobre o jogo "God of War: Ragnarök", publicado 4 de novembro de 2022 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



Infográfico comemorativo dos 500 podcasts do 99Vidas, disponível no site 99Vidas. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

MUITO MAIS QUE DUAS VEZES

DEPOIS DA SÉRIE SOULSBORNE, A FROM SOFTWARE RETOMA A HISTÓRIA E AS RAÍZES DO SEU PAÍS DE ORIGEM COM **SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE**. O JOGO É DIFERENTE DOS ÚLTIMOS, MAS MANTÉM O DNA DE COMBATE EQUILIBRADO, PRECISO E DESAFIADOR. SEKIRO VAI SER LANÇADO NO DIA 22 DE MARÇO PARA PC, XBOX ONE E PS4.

PESQUISA E ARTE: MARCUS FREITAS
PRODUÇÃO: JOGAZERA

PERÍODO HISTÓRICO

Sekiro se passa no período Sengoku (Período dos Estados Beligerantes), época meio da história japonesa. Esse estilo marcado pela instabilidade e pela quantidade de guerras ocasionadas.

PERÍODO NARUOKI-CHO: 1336
PERÍODO MUROMACHI: 1392-1467
PERÍODO AZUCHI-MOMOYAMA: 1573

MECÂNICAS

Em Sekiro, você pode ressuscitar uma vez ao morrer, mas ao usar esse recurso, ficará um tempo mais vulnerável e irá perder pontos de experiência e outros itens se morrer novamente. Essa mecânica pode ser uma boa alternativa em certas partes. A cada ressurreição, Sekiro ganha uma cicatriz no rosto. Em caso de muito uso, irá espalhar uma doença que também afetará os NPCs e suas respectivas sidequests.

Com a mecânica da postura e a ausência da stamina, principalmente, com o gancho (involuntária, pulo e balanço), o combate muda consideravelmente. Agora é necessário quebrar a postura do oponente durante seus ataques para abrir a guarda e dar o golpe final. Assim como o parry, segue a janela de tempo para tentar aplicar um contra-ataque, permitindo tomar um grande dano, ou usar essa janela para recuar e preparar o próximo ataque.

Na progressão do jogo e em sua exploração de cenários, o cenário de **verticalidade** também altera de forma considerável o gameplay, inclusive no combate. A possibilidade de alcançar lugares altos dos cenários, como telas, pilas de montanhas, galhos de árvores e outras partes influencia diretamente na hora de passar por um local sem ser percebido ou montar uma estratégia de ataque.

MACHADO
A arma secundária vai servir para quebrar escudos e fortes defesas. Tem um mecanismo para puxá-lo, parecido com o cutelo serrado do Bloodborne.

POSTURA
Sem stamina, essa mecânica é similar ao posture a barra é preenchida ao sofrer ataques ou ao tomar dano. Completada, possibilita o dismount e ataques com dano crítico.

SHURTENS E FIRECRACKERS
Esses artifícios são usados para tentos e causar os inimigos importantes nas partes onde você escolhe avançar pelo combate ou no modo stealth.

MEMBRO PROSTÉTICO
Criado pelo Sculptor, você pode fazer upgrades e substituir armas, expandindo a capacidade do braço. Nos Sculptor's Idol você poderá trocar de ferramenta.

DIVINE HEIR
O mestre do Lobo é de uma linhagem misteriosa, e foi sequestrado pelo comandante do clã Ashina. Sua principal missão é resgatá-lo, custe o que custar.

COM. ASHINA
Aparenta ser o principal, ou pelo menos um dos principais antagonistas. Foi ele que matou a primeira vez o corpo o braço esquerdo do Sekiro.

THE OWL
Um shinobi renegado. Como mentor, foi Sekiro ainda criança de um campo de batalha e lhe deu todo treinamento. Segue estritamente o Iron Shikubi Code.

EMMA
Lembra a Maiden in Black de Demon's Souls, ela ajuda Sekiro durante a jornada, mas trabalha para um mestre cuja identidade ela recusa revelar.

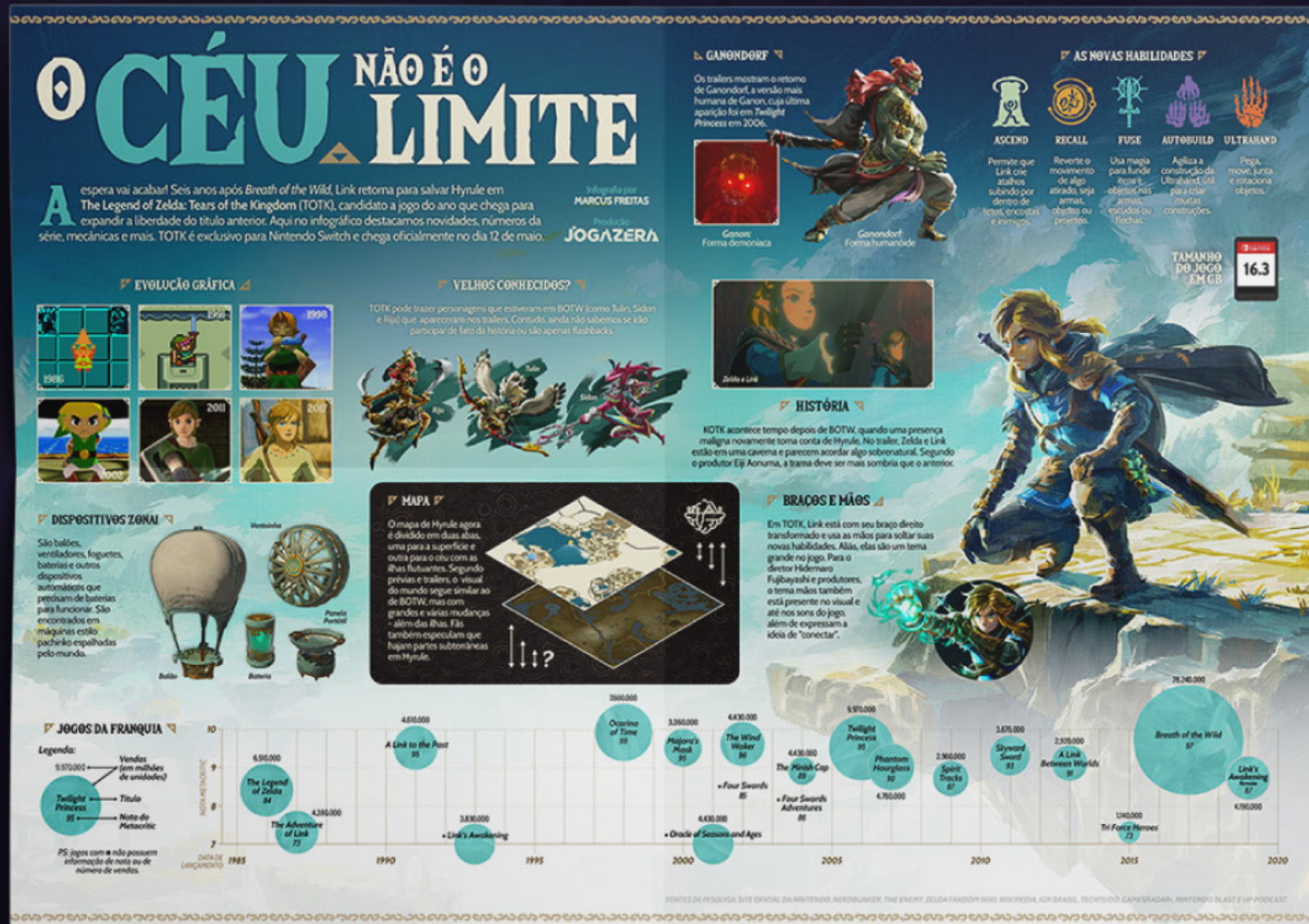
TENCHU PELA FROM SOFTWARE
Segundo Hidehiko Miyazaki (CEO da From Software), Sekiro esteve perto de ser um game da saga Tenchu, considerando a franquia como a maior influência para Sekiro.

SEKIRO
Literalmente, Sekiro significa "Tubo de um braço só". Nosso protagonista shinobi foi resgatado da morte ao tentar defender seu mestre, perdendo um braço na batalha. Levado ao Templo Delgado, no lugar do membro amputado ganhou um braço protético, ferramenta essencial na missão de resgatar seu jovem mestre.

LEGENDA DE TENCHU

2003	TENCHU: WRATH OF HEAVEN	PS2, Xbox e PSP	74 de Abr. de 2003	72
2004	TENCHU: FATAL SHADOWS	PS2, PSP	22 de Jul. de 2004	58
2005	TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS	PSP	09 de Jul. de 2005	57
2006	TENCHU DARK SHADOW	WiiWare DS	4 de Abr. de 2006	57
2007	TENCHU 2	PS3	1 de Out. de 2006	54
2008	SHADOW ASSAULT: TENCHU	PS3	1 de Out. de 2008	46
2008	TENCHU SHADOW ASSASSINS	Wii, PSP	22 de Out. de 2008	46

Infográfico sobre o jogo "Sekiro: Shadows Die Twice", publicado dia 20 de março de 2019 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



Infográfico sobre o jogo The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, publicado no dia 9 de maio de 2023 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

Infográfico sobre os 30 anos do Projeto Charão da UPF, disponível e publicado originalmente no site institucional da Universidade de Passo Fundo. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm).



Notas do GameRankings
EM MILHÕES DE
UNIDADES VENDIDAS



A Bola da Copa Nexjor foi um especial infográfico desenvolvido pelo Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) IHCEC do Curso de Jornalismo da UPF para a cobertura da Copa do Mundo de 2022, realizada no Qatar.

A inspiração veio da Copa de 2014 com a premiadíssima Bola da Copa em 3D do jornal Times of Oman, um impressionante trabalho de infografia com todos os países que disputaram a Copa do Mundo no Brasil em 2014.

Em menor escala, a ideia da Bola do Núcleo era ter um "companion", algo físico à mão para informações rápidas da Copa 2022 - além da parte "mão na massa" de recortar e montar o gráfico - mas que não fosse somente ilustrativo ou decorativo: era de extrema importância conter conteúdo jornalístico em forma de infográfico.

Todo processo levou cerca de dois meses e, desde a ideia, protótipos, finalização e publicação, contou com a participação dos alunos do curso de Jornalismo da UPF que fazem estágio no Nexjor.

Metroid Dread é considerado o 5º capítulo e o final da saga Metroid 2D (vide linha cronológica) e retoma a história de Metroid Fusion.

O RETORNO À MIDGAR

São literais décadas de espera que vão chegar ao fim. Iremos voltar ao mundo de um dos principais RPGs de todos os tempos. O lançamento de Final Fantasy VII Remake é no dia 10 de abril, primeiro para PS4 e adiante para as demais plataformas. Para amenizar a espera, preparamos um infográfico especial para relembrar uma das principais sagas da história, iniciada por Hironoru Sakaguchi lá em 1988.

Infográfico: **MARCUS FREITAS**
 Textos: **CHADY HAMMOUD, DANIEL SCHEITINI, LUCAS AUGUSTO, MARCUS FREITAS**
 Uma produção: **JOGAZERA**



Lançamento 10 abr. 2020



Lançamento: 31 Jan. 1997 / 7 set. 1997

CLOUD STRIFE

O tipo de cabelo espetado mais famoso dos games fez parte da elite de soldados da Shinra (Soldier), mas agora atua como mercenário para o grupo eco-terrorista Avalanche. Lembra-se ainda do grupo furado - "ele não está interessado".

21 anos / 173 cm

FF VII foi o primeiro game 3D da franquia. A versão original de PS1 ocupava 3 CDs de 700MB cada, um tamanho considerável de dados para o ano de 1998. Os próximos dois games da série para PS1, Final Fantasy VIII e IX, ocuparam 4 CDs cada.

700 MB 700 MB 700 MB

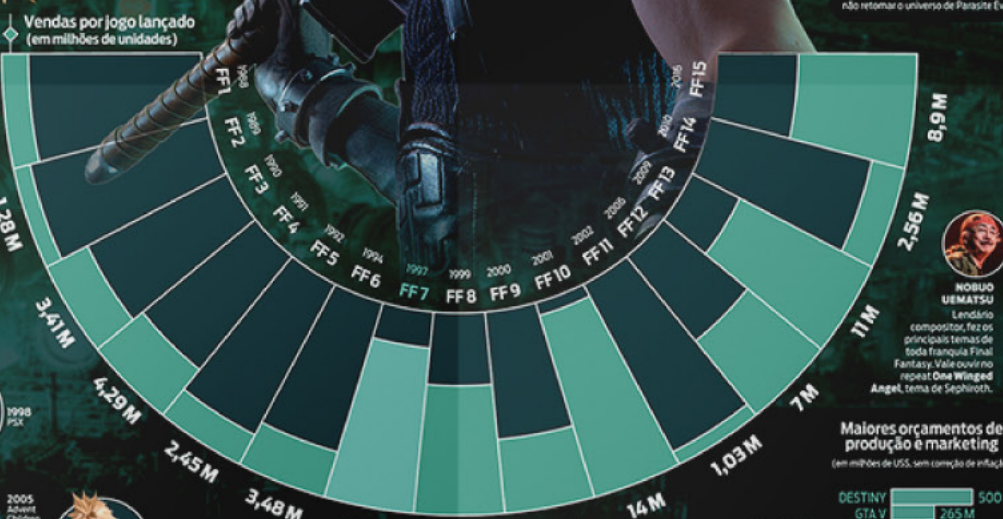
O conceito inicial de FF VII virou Parasite Eve

Na primeira ideia de FF VII, pensado inicialmente para o Super Nintendo, o trama teria em Nova York, protagonizada por um detetive. O conceito foi abandonado para o game, mas foi aproveitado em Parasite Eve, que saiu também em 1998. Vale frisar que o produtor de FF VII, Tetsuya Nomura, afirmou recentemente que teria um desfecho não retomar o universo de Parasite Eve.



O número 7 e suas várias aparições (spoilers)

- Gold Saucer possui 7 áreas
- Com HP 7777 ativa-se o status All Luck 7
- O QG da Avalanche está no setor 7 de Midgar
- Na mansão Shinra os livros formam um 7
- No Heaven 9 o bar de Tifa é a primeira vez que vemos, tem 7 pessoas perto dele
- Após a primeira luta, Cloud chega ao nível 7



Evolução gráfica

1998 PS1 / 2005 Advent Children / 2020 Remake

Maiores orçamentos de produção e marketing

(em milhões de US\$, sem correção de inflação)

DESTINY	500 M
GTA V	265 M
COD: MODERN WARFARE 2	200 M
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	200 M
FINAL FANTASY VII	145 M

Médias de notas pelo Metacritic

FF	79
FF II	79
FF III	77
FF IV	85
FF V	83
FF VI	92
FF VII	92
FF VIII	90
FF IX	94
FF X	92
FF XI	85
FF XII	92
FF XIII	83
FF XIV	83
FF XV	85

SEPHIROTH

Os vilões japoneses de cabelos brancos mudaram depois do antagonista. Com Masamune, sua espada de 9 metros (veja acima), o lendário ex-Soldier é a principal ameaça da trama. Durante a jornada, somos assombrados por sua presença imponente.

AERIS GAINSBOROUGH

A última sobrevivente de uma tribo esquecida, esta doce e misteriosa personagem possui habilidades mágicas extraordinárias. Com uma intuição e grande ternura, vai derrotar os corações de muitos mamamigos. Sua bondade só não é maior porque está quebrada por membros da Shinra.

BARRET WALLACE

Líder enérgico da Avalanche e eco-terrorista calca-grossa, mas por dentro é um doce. É o pai comido de pequena Mariem. Possui uma metáfora no lugar da mão esquerda e não economiza palavrões. Tem fôro mortal pela Shinra.

TIFA LOCKHART

Melhor amiga de Cloud desde a infância e possível interesse amoroso, esta discipula de Zangan, detesta soros de 100 toneladas. Com nervos de aço e um chute de quebrar paredes, também faz parte da Avalanche e é a mais corajosa do grupo.

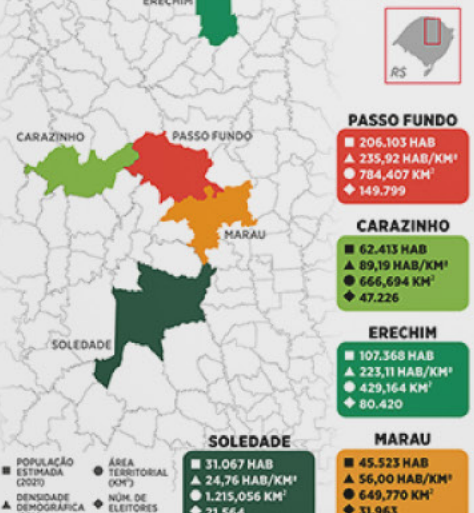
Infográfico sobre Final Fantasy VII Remake disponível e publicado originalmente no site de games Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm).

CONHEÇA O PERFIL DOS 47 CANDIDATOS NOS MAIORES COLÉGIOS ELEITORAIS DA REGIÃO

Dados do TSE apontam que o perfil dos candidatos que concorrerão à deputado estadual e federal por Passo Fundo, Erechim, Carazinho, Marau e Soledade são homens, advogados, acima dos 45 anos e com o ensino superior completo.

Reportagem e pesquisa: Alexandre Marcheze e Hana Backes
 Infografia: Marcus Freitas, Alexandre Marcheze e Hana Backes
 Dados: Tribunal Superior Eleitoral (tse.jus.br)

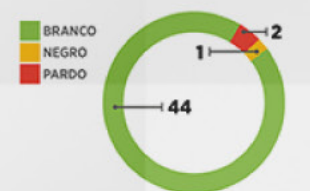
MAPA DOS COLÉGIOS



QUANTIDADE DE CANDIDATOS DAS CIDADES DA REGIÃO SEPARADOS POR GRAU DE INSTRUÇÃO



QUANTIDADE DE CANDIDATOS DAS CIDADES DA REGIÃO SEPARADOS POR COR/RAÇA



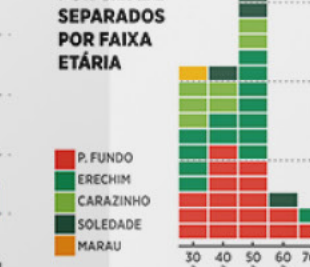
QUANTIDADE DE CANDIDATOS DAS CIDADES DA REGIÃO SEPARADOS POR OCUPAÇÃO



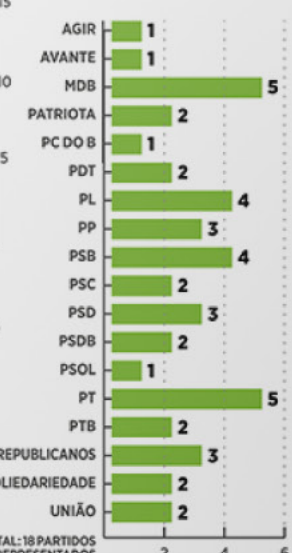
QUANTIDADE DE CANDIDATOS PARA DEPUTADO ESTADUAL E DEPUTADO FEDERAL POR CIDADE



QUANTIDADE DE CANDIDATOS POR CIDADE SEPARADOS POR FAIXA ETÁRIA



QUANTIDADE DE CANDIDATOS POR PARTIDO NAS CIDADES DA REGIÃO



QUANTIDADE DE CANDIDATOS SEPARADOS POR GÊNERO E CIDADE DA REGIÃO



Infográfico sobre o perfil dos candidatos para a reportagem "Conheça o perfil dos 47 candidatos nos maiores colégios eleitorais da região", disponível no site Nexjor. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A4 (297x420mm).

ANÁLISE O PERFIL DOS MAIORES CANDIDATOS ELEITORAIS DA REGIÃO

Dados do TSE apontam que o perfil dos candidatos que concorrerão à deputado estadual e federal por Passo Fundo, Erechim, Carazinho, Marau e Soledade são homens, advogados, acima dos 45 anos e com o ensino superior completo.

Reportagem e pesquisa: Alexandre Marchez e Hana Backes
 Infografia: Marcus Freitas, Marau e Soledade são homens, advogados, acima dos 45 anos e com o ensino superior completo.



MAPA DOS COLÉGIOS



QUANTIDADE DE CANDIDATOS DAS CIDADES DA REGIÃO SEPARADOS POR GRAU DE INSTRUÇÃO



QUANTIDADE DE CANDIDATOS DAS CIDADES DA REGIÃO SEPARADOS POR COR/RAÇA



QUANTIDADE DE CANDIDATOS PARA DEPUTADO ESTADUAL E DEPUTADO FEDERAL POR CIDADE



QUANTIDADE DE CANDIDATOS SEPARADOS POR FAIXA ETÁRIA



QUANTIDADE DE CANDIDATOS DAS CIDADES DA REGIÃO SEPARADOS POR OCUPAÇÃO



QUANTIDADE DE CANDIDATOS SEPARADOS POR GÊNERO E CIDADE DA REGIÃO



CANDIDATOS POR PARTIDO NAS CIDADES DA REGIÃO



TOTAL: 18 PARTIDOS REPRESENTADOS



Infograffi

infograffi.com.br

contato@infograffi.com.br

Disponibilidade de agenda, orçamentos e prazos sob consulta.