

A Infograffi, criada em 2023, é especializada em infografia e design editorial com o objetivo de oferecer soluções visuais para histórias, reportagens, dados e demais tipos de conteúdos digitais e impressos.



# Serviços e produtos



Infográficos



Revistas



Relatórios e balanços



Livros



Jornais



Folders



Exposições culturais



## Da ideia até o final

Serviço **completo de infografia** desde a conversa com cliente até a versão final incluindo ideias, redação, rascunhos, formatos e layout final. O conteúdo (dados, pauta, história, etc.) vira um infográfico digital e/ou impresso para que a mensagem seja transmitida de forma clara.



## Cursos e oficinas

Criação e ministração de **oficinas** e **treinamentos** para demandas gráficas ou ferramentas gráficas específicas. Indicada para projetos mais longos e que envolvam um maior número de profissionais.



## Orientação e mentoria

Orientação para **equipes que trabalham com projetos gráficos - designers, jornalistas e outros profissionais da área** - orientando e sugerindo soluções para um determinado projeto, seja para a conceituação ou para a produção propriamente dita.

# Sobre infografia

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.

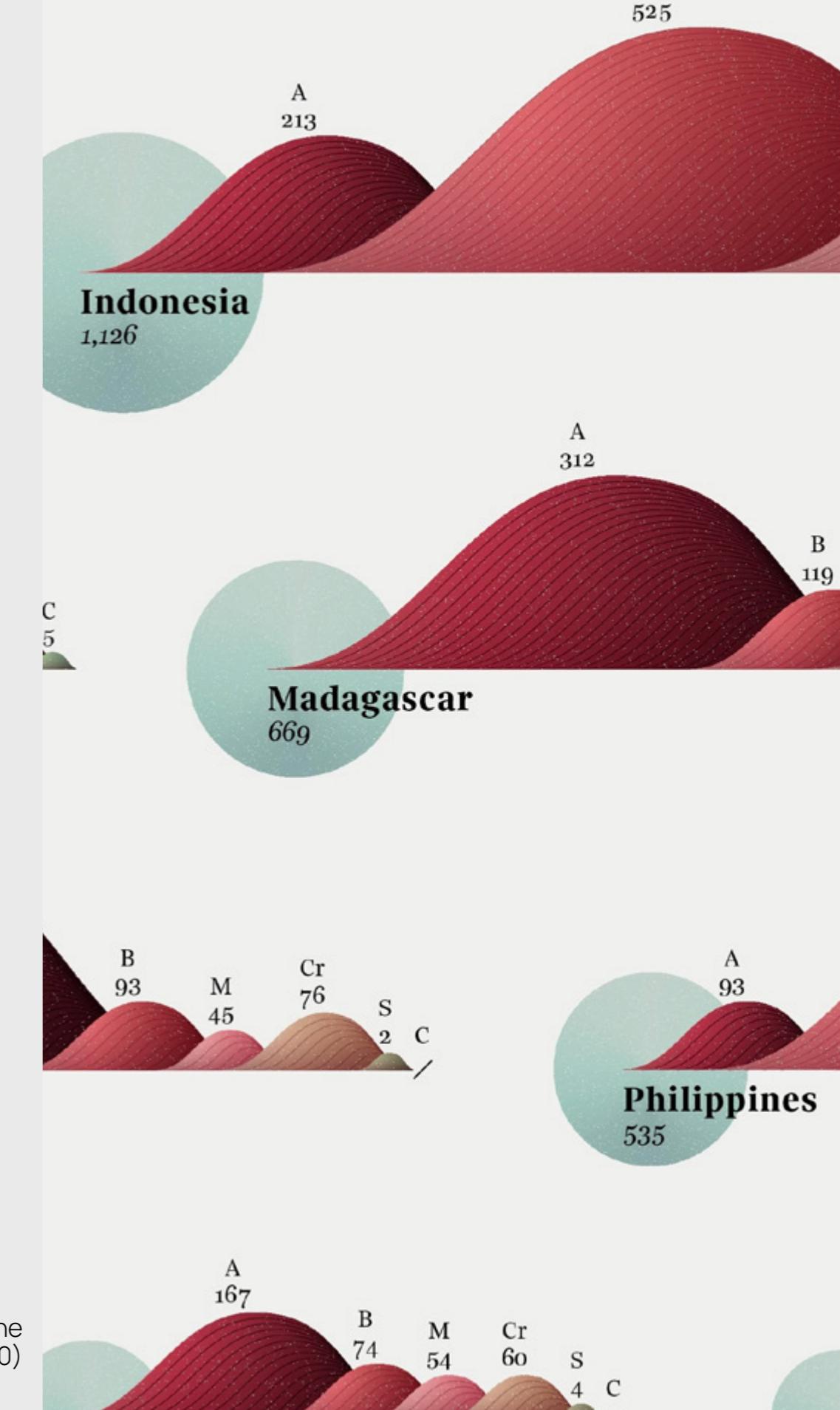
Seguindo nos conceitos do professor Cairo, um infográfico pode sim tomar emprestado artifícios e ferramentas do design gráfico, cartografia, ilustração, computação gráfica e demais disciplinas, mas sua orientação sempre deve ser comunicar da forma mais clara e confiável possível.

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 nas 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.

“Espécies endêmicas”: Frederica Fragapane  
(Corriere della Sera, 2020)



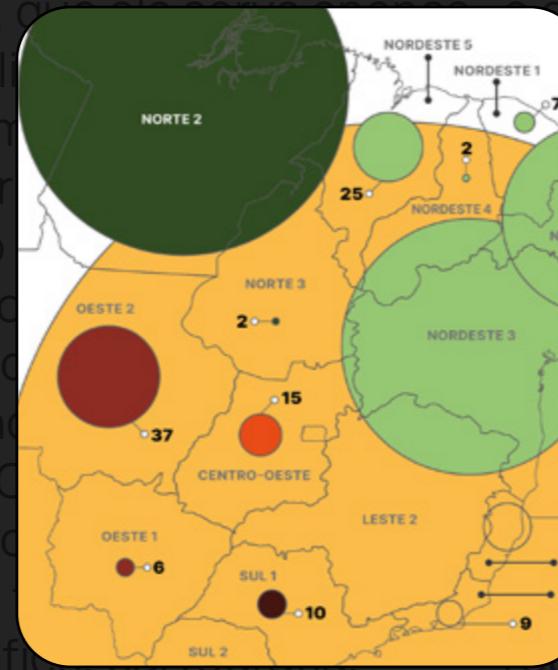
# Porque usar infografia?

A frase **infografia não é arte**, do professor Alberto Cairo, ilustra bem que a infografia é erroneamente associada, quando se trata de design, para a finalidade de tudo, um produto jornalístico governado por questões éticas, pelas regras de seriedade da informação.

Segundo o professor Cairo, uma infografia pode sim trazer artifícios e engenhosidade no design gráfico, mas também pode ser uma ilustração, computação gráfica e demais diálogos entre design e dados.

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

Mas ao de dados 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 o trabalho da artista e designer visual **Jaime Serra**, que cria infografias com círculos de diferentes tamanhos e cores.



nas mais variadas instâncias, são capazes de transmitir um conteúdo de forma mais confiável e com precisão, rigor e seriedade jornalística, posta em formas que o cérebro humano facilmente entende.

# Comunicar

Indonesia  
1.126



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

"Espécies endêmicas": Frederica Fragapane  
(Corriere della Sera, 2020)

# Sobre design editorial

Em uma era onde o tempo de atenção é cada vez mais disputado, a apresentação visual de um material pode definir se o leitor, a pessoa segue interessada ou simplesmente larga de lado. É exatamente por isso que o ditado “não julgue um livro pela capa” passa longe, muito longe aqui no tema.

O design editorial, com o perdão da redundância, é um ramo do design que trabalha com a estruturação e organização visual de um texto em uma página. É ele o responsável por organizar, na forma e no conteúdo, elementos como cabeçalho, título, colunagem, imagens, tipografia e outros. Tudo isso converge no objetivo de prender e conquistar visualmente o leitor, de dar personalidade e legibilidade do texto e também de orientar a ordem e a atenção do leitor ao percorrer o conteúdo.

Contudo, tal qual a infografia, o exercício do design editorial também é uma atividade multidisciplinar que envolve outras áreas do design e da comunicação, como jornalismo, ilustração, infografia, redação e/ou texto criativo, tipografia e fotografia. Vai muito além de diagramar uma página bonita, já que a diagramação muda conforme o produto e seu respectivo público. O foco e a estrutura visual de um livro é bem diferente de um jornal ou uma revista, por exemplo.

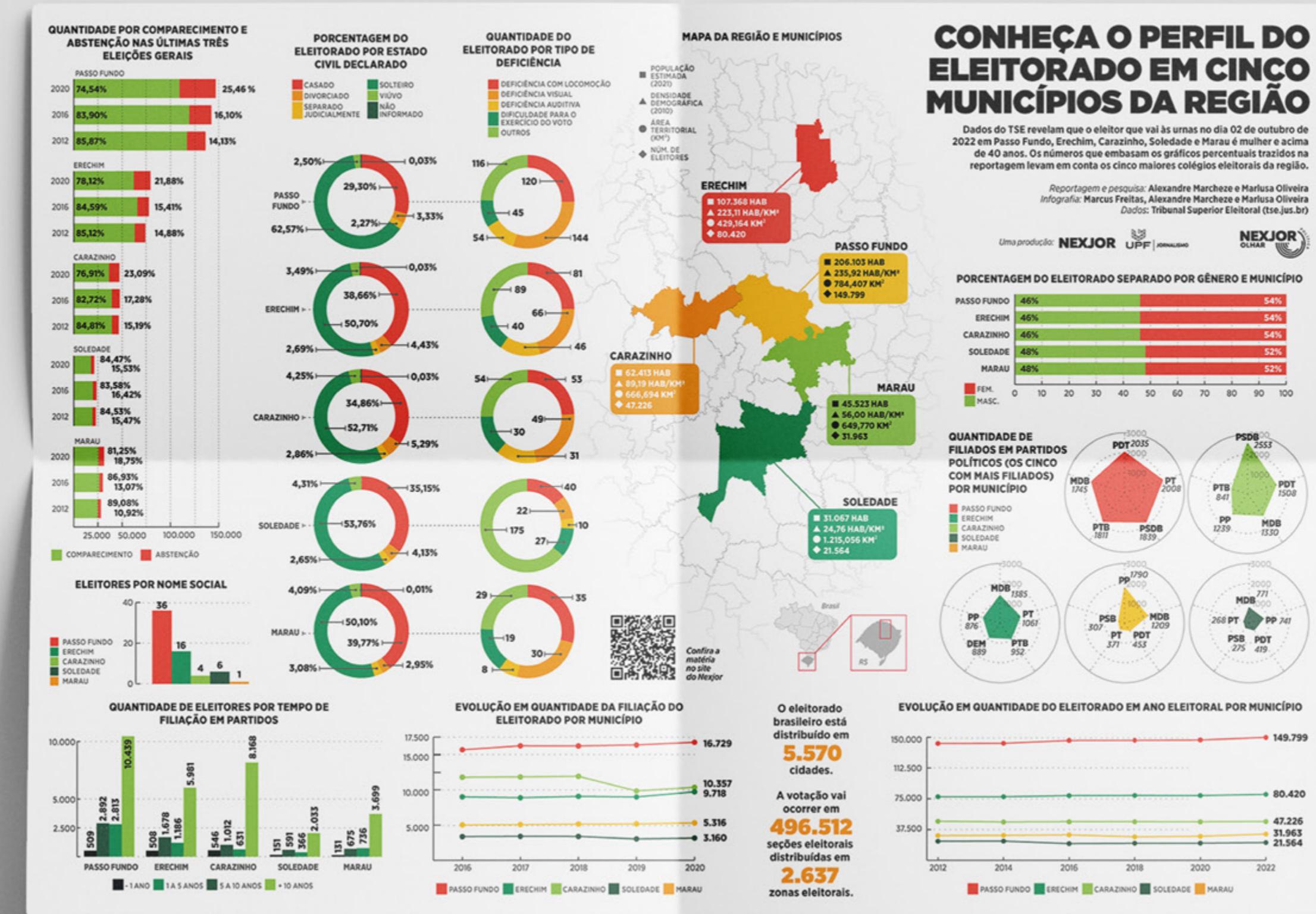
Sobre produção editorial, aqui na Infográfffi trabalhamos com diagramação e criação de projetos gráficos de revistas, livros, exposições artísticas, guias, manuais, relatórios e cartilhas – seja impresso ou digital.

A hierarquia entre imagem e texto é organizada pelo design editorial



# Portfólio





Infográfico sobre o perfil eleitoral para a reportagem “Conheça o perfil do eleitorado em cinco municípios da região”, enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (NexJOR) do curso de Jornalismo da UPF. Reportagem e pesquisa dos jornalistas Alexandre Marcheze e Marlusa Oliveira. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



# ONDE OS FRACOS NÃO TÊM VEZ

FOI UMA ESPERA DE OITO ANOS PARA RETORNAR AO VELHO OESTE DE MUNDO ABERTO DA ROCKSTAR. AGORA MAIOR, MAIS DETALHADO E COMPLEXO. ENTRE BALAS, BOURBON E ASSALTOS, NESTE INFOGRÁFICO VEREMOS UM POUCO MAIS SOBRE RED DEAD REDEMPTION 2, DISPONÍVEL A PARTIR DE 26 DE OUTUBRO

Infográfico  
MARCUS FREITAS

Especial  
JOGAZERA

ARTHUR MORGAN

O ano é 1899 e iremos ver a trama de RED DEAD REDEMPTION 2 pelos olhos e ações de Arthur Morgan, um dos principais homens do bando de Dutch e que sempre viveu como um lobo da leste. Todas as ações são influenciadas pelo dia e a hora, deixando ao jogador escolher o seu próprio sentido de bem e mal.

ATIVIDADES ESSENCIAIS

- CAVALO
- CACAR E PESCA
- MAPA E NPC'S

Muito mais do que transportar, o jogador se apegou e precisa cuidar de seu cavalo. Conforme o andamento, você poderá evoluir atributos do seu amigo, como quantidade de vida e velocidade.

Casar e pescar são os dois principais meios de subsistência para manter você e seu acampamento bem alimentado, com materiais e protegido contra as intempéries do mundo.

Em RDR2 será possível desligar os pontos de orientação no minimapa e, para completar as missões, você precisa pedir informações aos NPC's, o que deve mudar completamente os diálogos e a narrativa.

EVOLUÇÃO GRÁFICA

VELHOS CONHECIDOS

JOHN MARSTON

John Marston é o protagonista do primeiro jogo. Ele é um homem de confiança de Dutch, que o ensinou a ser um bandido. Ele é um homem de confiança de Dutch, que o ensinou a ser um bandido.

DUTCH VAN DER LINDE

Dutch é o líder do gangue. Ele é um cara idealista, carismático e muito inteligente. Ele realmente acredita no que está fazendo dentro de seus lares da lei.

BILL WILLIAMSON

Bill é ex-soldado e um dos integrantes mais estourados do grupo, bastante duro e violento. Um dos personagens memoráveis do primeiro game.

JAVIER ESCUOLA

Javier é um revolucionário mexicano que também foi um eximido capo de recompensas, muito comprometido e leal ao ideal que segue - e também aos ideais de Dutch.

LINHA CRONOLÓGICA

POR ÉPOCA EM QUE SE PASSAM OS JOGOS

1870

1880

1880

1890

1900

1910

1899

1911

RED DEAD REVOLVER

3 de maio de 2004  
PS2, Xbox, PS4  
2 milhões de cópias vendidas

Metacritic: 73

RED DEAD REDEMPTION

18 de maio de 2010  
PS3, Xbox 360  
15 milhões e 280 mil cópias vendidas

Metacritic: 95

RED DEAD REDEMPTION 2

26 de outubro de 2018

PS4, Xbox One  
Metacritic: 95

Crédito: Rockstar Games

# MUITO MAIS QUE DUAS VEZES

## PERÍODO HISTÓRICO

Seiko se passa no período Sengoku (Período dos Estados Belligues), espaço real da história japonesa. Esse era foi marcado pela instabilidade e pela quantidade de guerras comuns.

1336 PERÍODO MUROMACHI  
1392 1467 PERÍODO AZUCHI  
1573 MOMOTAMA  
PERÍODO KAMAKURA  
PERÍODO SENGOKU

雙狼

## MECÂNICAS

Em Sekiro, você pode ressuscitar uma vez por morte, 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 expor uma doença que também afetará os NPCs e suas respectivas subseqüências.

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

No progresso do jogo e em sua exploração de cenários, o adiço da verticalidade também altera da forma considerável o gameplay, inclusive no combate. A possibilidade de alcançar lugares altos dos cenários, como telas, picos de montanhas, galhos de árvores e outros pontos influenciam 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-la, parecido com o cutilo serrado de Bloodborne.

**POSTURA**  
Sem stamina, essa mecânica é similar ao parar a bala e é prevenida ao definir ataques ou ao tomar dano. Completada, possibilita o desafogão e ataques com dano crítico.

**SHURIKENS E FIRECRACKERS**  
Esses artifícios são usados para tentar e confundir 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 adicionar armas, expandindo a capacidade do braço. Nas Sculptor's Idol você poderá trocar de ferramenta.

- Shurikens e firecrackers
- Gancho
- Banca
- Lançador chumbo
- Machado
- União

雙狼

## SEKIRO

Literalmente, Sekiro significa "lobo de um braço só". Nosso protagonista shinobi foi negado da morte ao tentar defender seu mestre, perdendo um braço na batalha. Levado ao Templo Despiciendo, no lugar do membro amputado ganhou um braço protético, ferramenta essencial na missão de negociar seu novo mestre.

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 MANTEM 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

## TENCHU PELA FROM SOFTWARE

Segundo Hidetaka Miyazaki (CEO da From Software), Sekiro estaria perto de ser um game da saga Tenchu, considerando a franquia como a maior influência para Sekiro.

2003	TENCHU: WRATH OF HEAVEN	PS2, Xbox, PSP 24 DE MARÇO DE 2003	Metacritic: 75
2004	TENCHU: FATAL SHADOWS	PS2, PSP 22 DE JUL. DE 2004	Metacritic: 58
2005	TENCHU: TIME OF BIE ASSASSINS	PS2 28 DE JUL. DE 2005	Metacritic: 56
2006	TENCHU: DARK SHADOW	Xbox, Windows 6 DE MAR. DE 2006	Metacritic: 37
2007	TENCHU: Z	Xbox 10 DE JUN. DE 2007	Metacritic: 56
2008	SAKIDOM ASSAULT: TENCHU	PS2 8 DE JUN. DE 2008	Metacritic: 46
2008	TENCHU: SHADOW ASSASSINS	Wii 23 DE OUT. DE 2008	Metacritic: 69

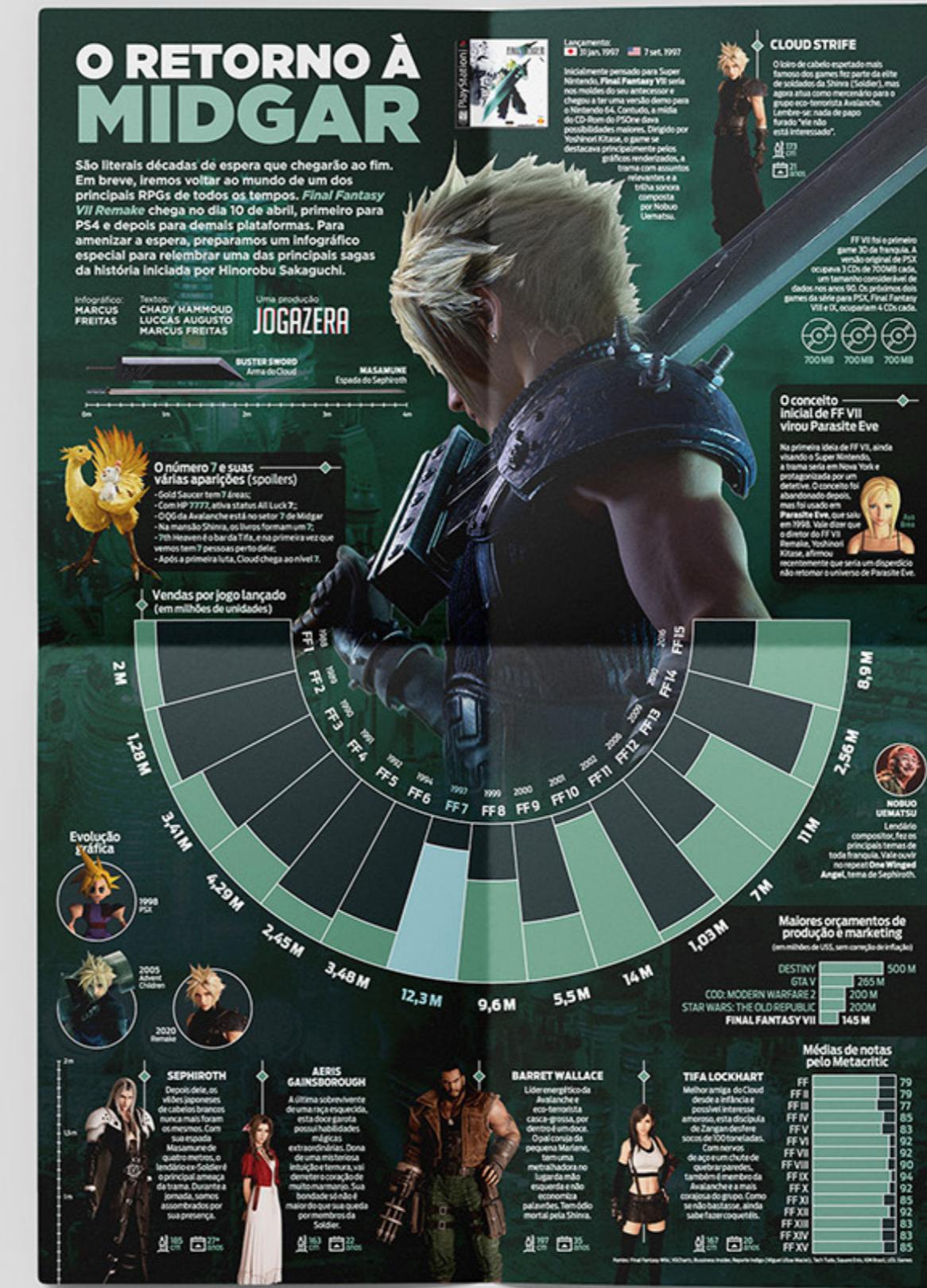
(Esq.) Infográfico sobre Red Dead Redemption 2, disponível e publicado originalmente no site de games Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm).

(Dir.) 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).



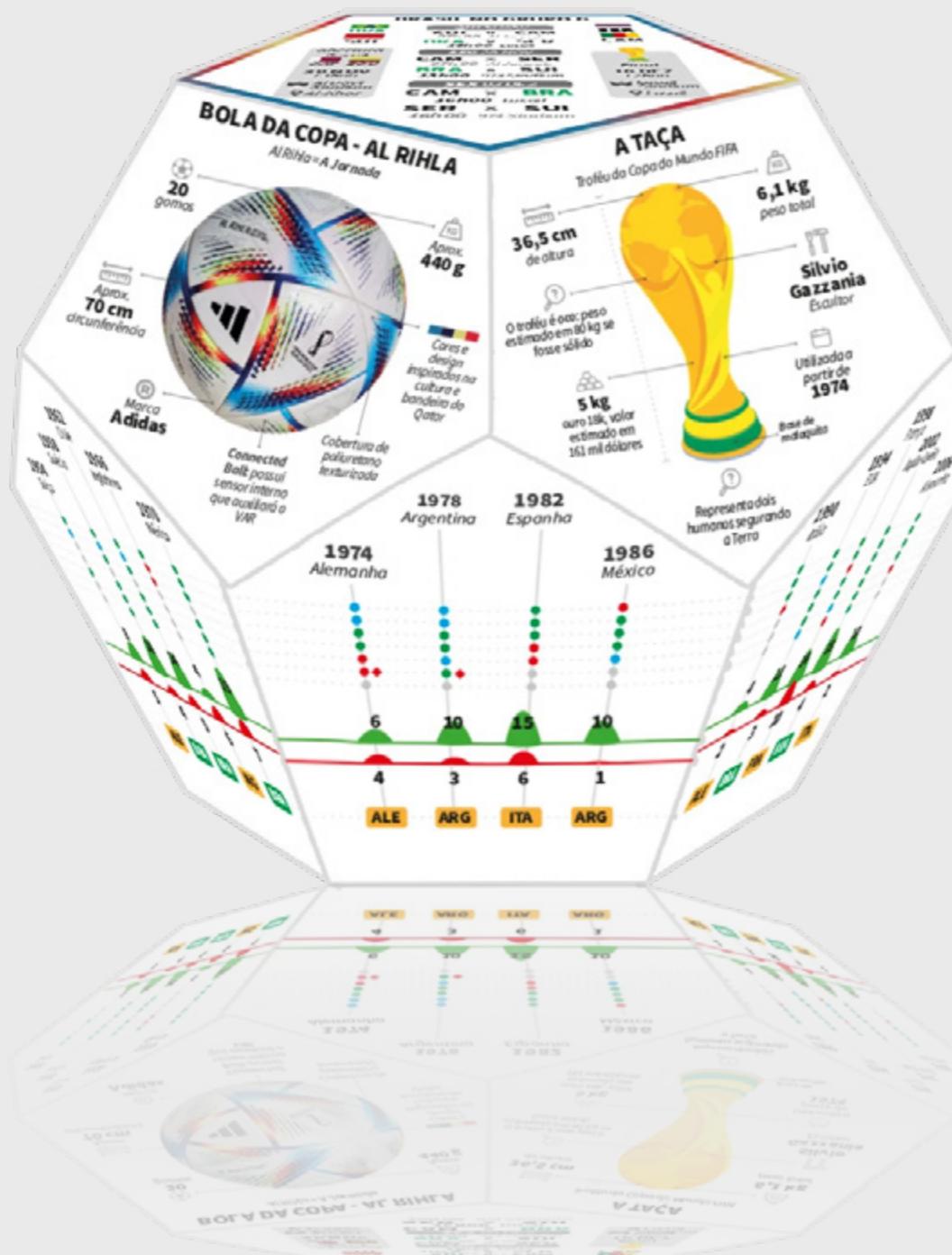
Infográfico sobre os 30 anos do Projeto Charão da UPF, disponível e publicado originalmente no site institucional da Universidade de Passo Fundo. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm). Textos, informações, pesquisa e revisão gramatical da Assessoria de Imprensa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





(Esq.) 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).

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



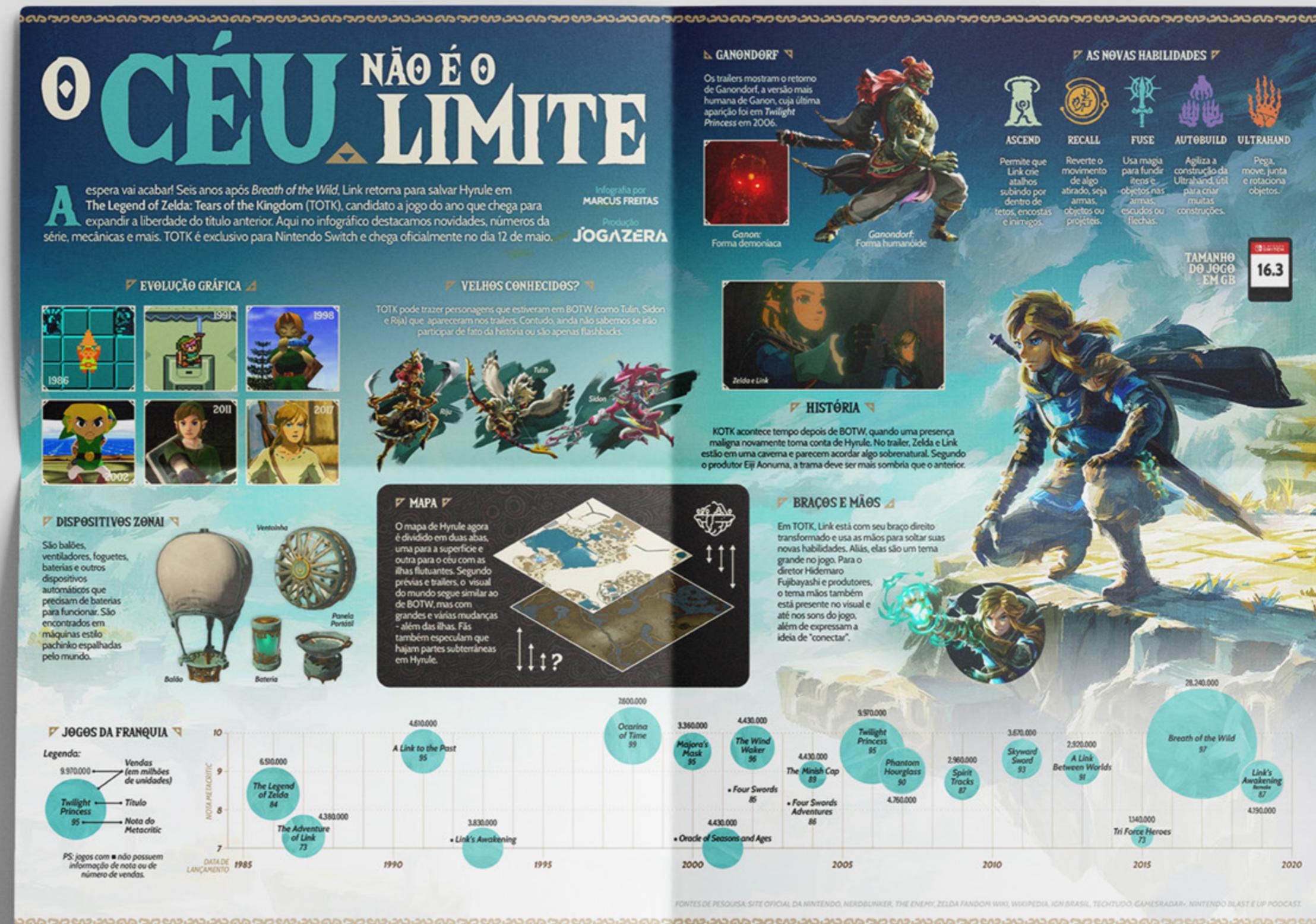
A Bola da Copa Nexjor foi um especial infográfico desenvolvido enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) do curso de Jornalismo da UPF para a cobertura da Copa do Mundo de 2022, realizada no Qatar. A pesquisa dos dados e textos para o infográfico foram dos jornalistas Alexandre Marcheze, Bernardo Junges e Cassie Becker.

A bola foi criada no formato de um dodecaedro (12 lados) para imprimir em duas folhas A4, recortar e montar. Dividido em dois hemisférios, a base conta com um gráfico de linha com a participação do Brasil em todas as copas, e a parte superior com dados da seleção, do país sede e da bola oficial.

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.



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).



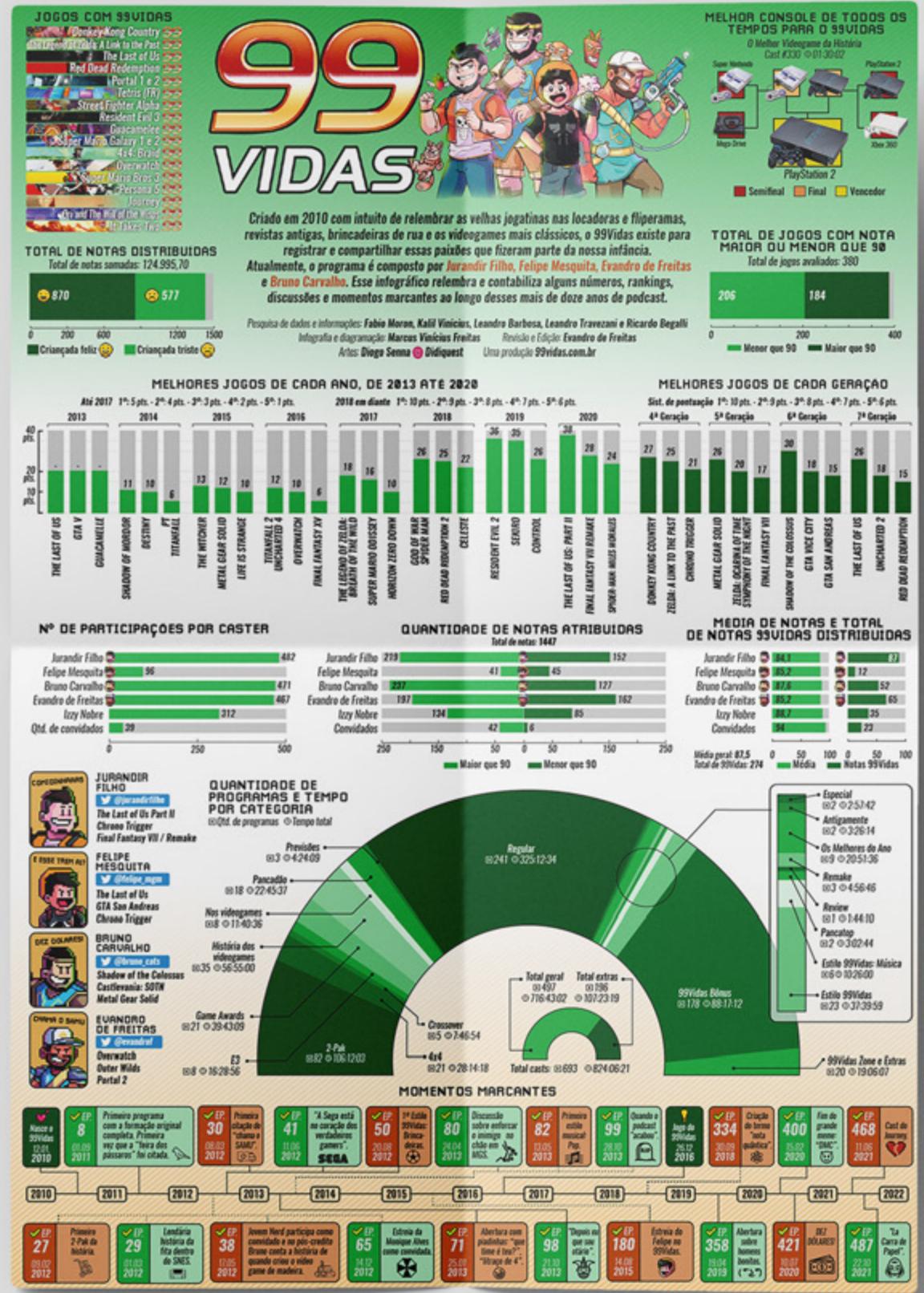


Infográfico  
comissionado para a  
QUByte Interactive  
para o lançamento do  
Top Racer Collection  
(Nintendo Switch,  
PS4, PS5, Xbox One,  
Xbox Series X/S  
e Steam) no dia 7  
de março de 2024.  
Produzido e editado  
no Adobe Illustrator  
no tamanho A2  
(420x594mm).





Layout e diagramação de infográfico sobre a série Silent Hill para o Posterzine GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator com medida de 50x70 cm. Pesquisa e textos por Rafaela Andrelino. Edição por Humberto Martinez.



(Esq.) Infográfico comemorativo dos 500 podcasts do 99Vidas, disponível no site 99Vidas.

Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

Com pesquisa de dados e informações por Fabio

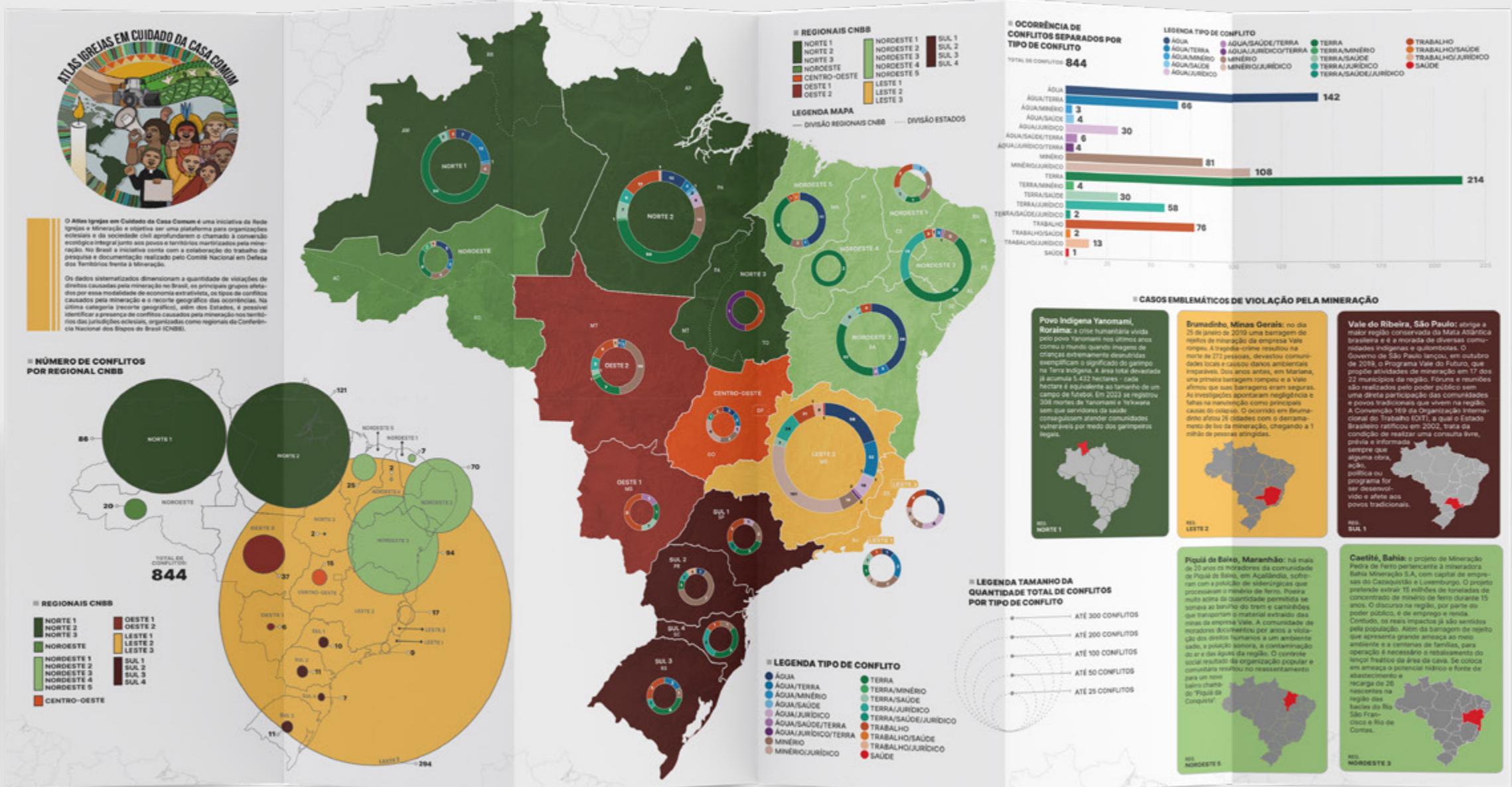
Moron, Kalil Vinicius, Leandro Barbosa, Leandro Travezani e Ricardo Begalli.

Infografia e diagramação por Marcus Vinícius Freitas.

Revisão e Edição de Evandro de Freitas. Artes de Diogo Senna.

(Dir.) Pôster infográfico sobre os chefes do jogo “Elden Ring” para o Bookzine Pôster GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho 70x50 cm.





Criação de design editorial e infográfico para iniciativa da Comissão para a Ecologia Integral e Mineração (CNBB) e da Rede Igrejas e Mineração em colaboração com o Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A1 (841x594mm).

Coleta e sistematização de dados por Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Coleta de dados e informações sobre jurisdições eclesiás por Elis Barbosa. Textos por Rede Igrejas e Mineração. Coordenação do projeto por Guilherme Cavalli.





Infográfico comissionado para a QUByte Interactive para o lançamento do metroidvania MARS 2120 (Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Epic Store e Steam) no dia 1 de agosto de 2024. Editado e revisado por Guilherme Damiani e Bruno Carvalho. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A2 (420x594mm).





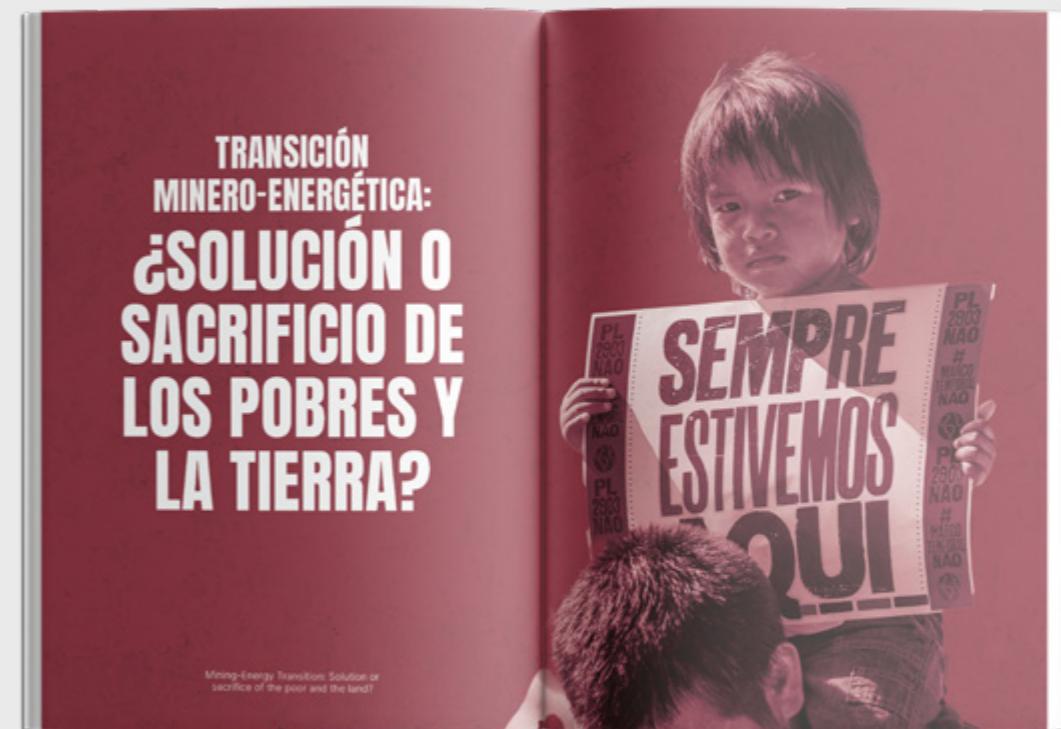
Projeto gráfico e diagramação da revista Echo do IHPF, edição nº 4. Textos e pesquisas produzidas pela equipe do IHPF, composta por: Alex Antônio Vanin, Cassiê Haubert Becker, Djiovan Vinícius Carvalho e Fabiana Beltrami da Silva.





Projeto gráfico, diagramação da cartilha e identidade visual da III Caravana por la Ecología Integral. Cartilha com 56 págs, produzido no tamanho A5 no Adobe InDesign. Produção de montagem para adesivos, peças para redes sociais e sites, pôsteres impressos, camisetas e ecobags utilizando Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

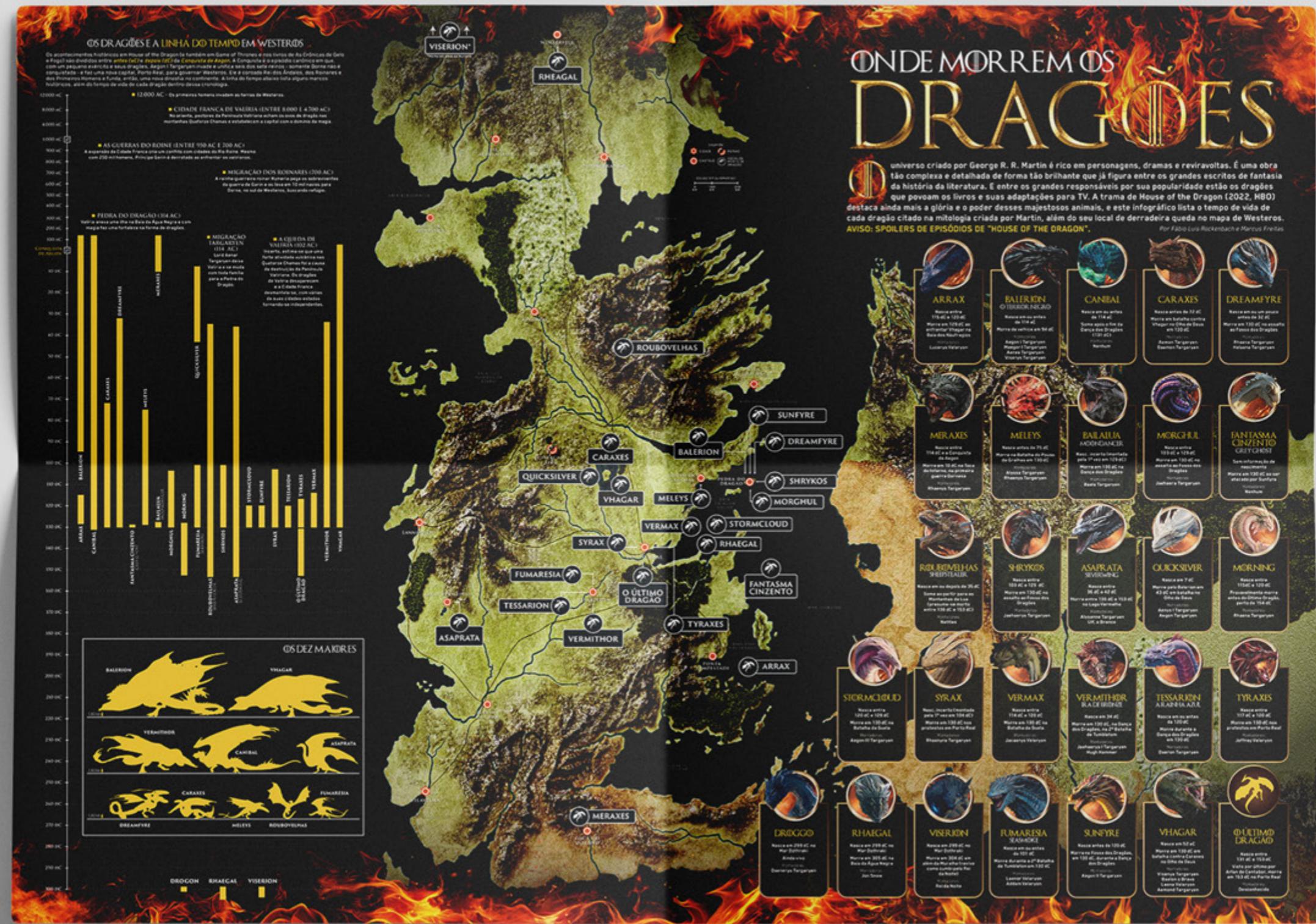
“III Caravana por la Ecología Integral” é um projeto coordenado por Guilherme Cavalli. Assessoria de imprensa por Daniela Andrade. Texto por Darío Aranda e Guilherme Cavalli. Equipe Campanha Desinvestimento em Mineração: Daniela Andrade, Valentina Vidal e Guilherme Cavalli.





Projeto gráfico e diagramação do Guia de Cultivares Soja e Trigo 2025 da Sementes Butiá. Edição impressa com 48 págs. produzida no tamanho 20x20 cm no Adobe InDesign - edição interativa com 50 págs. Textos e informações por Amanda Veseloski e equipes técnicas da Sementes Butiá.





Infográfico “Onde Morrem os Dragões” sobre a série House of the Dragon e o universo de Game of Thrones para Posterzine da Editora Europa. Conceito, produção, pesquisa e diagramação em conjunto com Fábio Rockenbach (A Experiência do Cinema). Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop com medida de 50x70 cm. Edição por Humberto Martinez.





Projeto gráfico e diagramação da revista do Clube Recreativo Juvenil, de Passo Fundo-RS. Edição impressa com 28 págs, produzida no tamanho 21x28 cm no Adobe InDesign. Textos e informações por equipe de comunicação do Clube. Disponível para leitura no site do clube.





Projeto gráfico e diagramação da revista **FACTUAL**, produzida pelos alunos do Curso de Jornalismo e Publicidade e Propaganda da Faculdade Ideau, campus Passo Fundo-RS. Edição impressa com 28 págs, produzida no tamanho A4 cm no Adobe InDesign. Revisão e edição pelo corpo docente do curso.







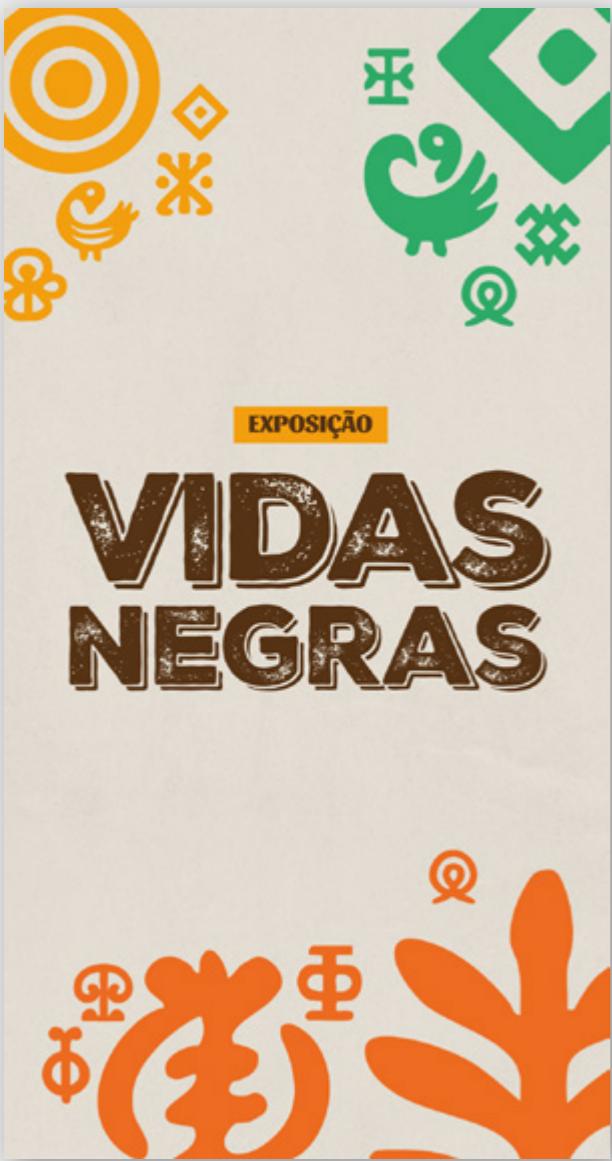
Criação de identidade visual, projeto gráfico e diagramação dos painéis da exposição Vila Victorio Veneto: uma “vila de italianos” em Passo Fundo do Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF). Painéis impressos com medidas de 1,90m x 1m e 1m x 2m. Produzido com Adobe InDesign e Adobe Photoshop. Pesquisa, produção, fotografias e textos pela equipe do IHPF.

A exposição foi realizada com o apoio do Centro Cultural Italiano Anita Garibaldi e da Prefeitura de Passo Fundo, financiamento do Pró Cultura e da Secretaria Estadual de Cultura, e realização do programa Cultura Viva, do Ministério da Cultura.

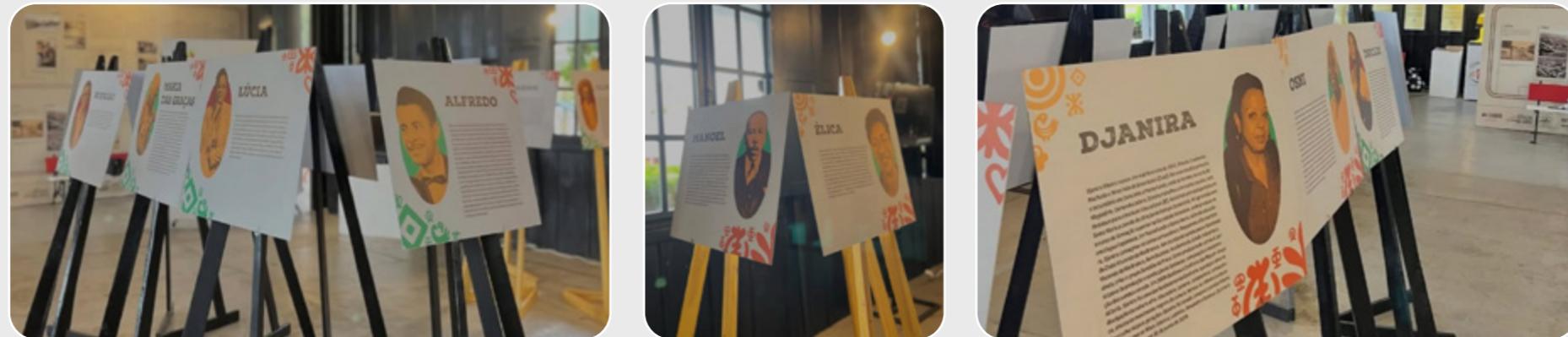


Design gráfico e programação visual da exposição “Vidas Negras”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF), o Arquivo Histórico Regional (AHR/UPF), o Curso de História e o Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Passo Fundo (PPGH/UPF).

Projeto financiado pelo Pró-cultura RS, com recursos da Política Nacional Aldir Blanc.

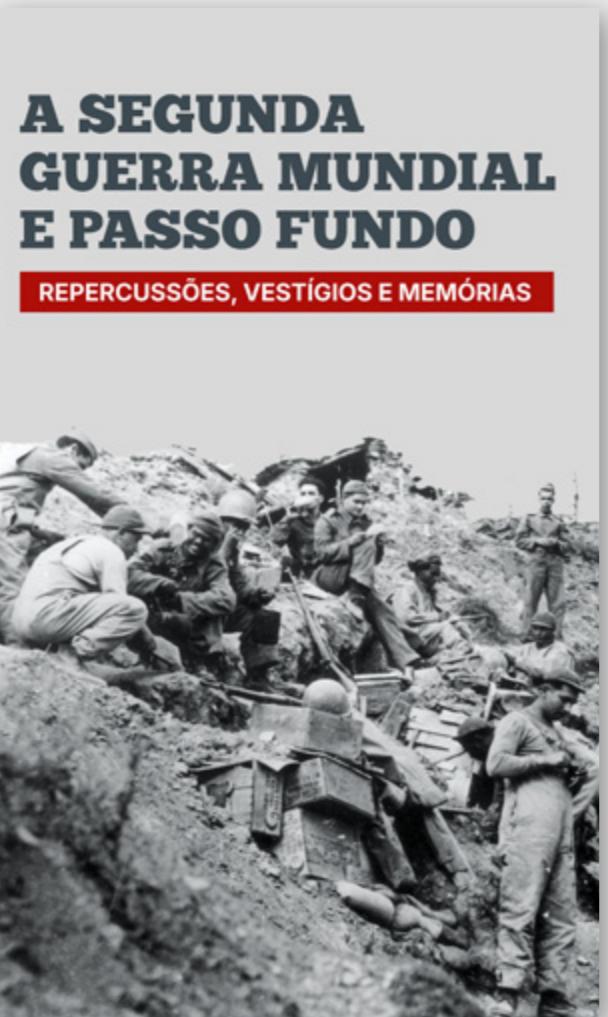


Two exhibit panels from the 'VIDAS NEGRAS' exhibition. The left panel is for 'DIOCILDE', featuring a portrait of a woman in a red and yellow patterned dress, with text about her life and work. The right panel is for 'MANOEL', featuring a portrait of a man in a suit, with text about his life and career. Both panels use a light beige background with orange and green graphic borders.



Projeto gráfico e programação visual da exposição “A Segunda Guerra Mundial e Passo Fundo”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo. Painéis impressos com medidas principais de 70x120 cm, 130x120cm e 210x120cm, além de outras dimensões. Edição de aprox. 200 fotografias para impressão. Curadoria, pesquisa, produção, fotografias, objetos e textos pela equipe do IHPF.

O projeto é financiado pelo Pró-cultura RS, com recursos da Política Nacional Aldir Blanc e apoio da Secretaria de Cultura de Passo Fundo.



## A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E PASSO FUNDO

REPERCUSSÕES, VESTÍGIOS E MEMÓRIAS



A partir de 1941, a guerra tomou outras proporções. A escalada dos conflitos ao redor do mundo se intensificou, sobretudo devido à necessidade das potências agressoras, principalmente Alemanha e Japão, de expandir seus territórios para sustentar suas máquinas de guerra, o que demandava maior acesso a recursos naturais e a conquista de novas regiões. Nesse avanço, a Alemanha estendeu o conflito para os Bálcãs, invadindo a Iugoslávia e a Grécia, e, em 22 de junho de 1941, rompeu o pacto de não agressão com a União Soviética, lançando a Operação Barbarossa, que abriu a Frente Oriental - o maior e mais sangrento teatro da guerra. Esperando uma campanha rápida, os alemães avançaram em três frentes russas com mais de 3 milhões de soldados, mas a guerra contra os soviéticos prolongou-se até 1945, enfrentando resistência e contra-ataques do Exército Vermelho. Inicialmente, o Exército Vermelho sofreu pesadas derrotas e perdeu vastos territórios, incluin-

do Ucrânia, Bielorrússia e parte da Rússia europeia. No entanto, a resistência soviética reorganizou-se e, a partir da Batalha de Moscou (1941-1942), começou a conter o avanço alemão. A entrada da URSS transformou a guerra em um conflito de múltiplas frentes, adicionando um imenso esforço humano e material ao lado dos Aliados, decisivo para derrotar o Eixo nos anos seguintes. Essa expansão também ocorreu no Pacífico, a partir de novos ataques japoneses. Em 7 de dezembro de 1941, com o ataque japonês à base naval estadunidense de Pearl Harbor, no Havaí, os Estados Unidos entraram no conflito, declarando guerra ao Japão e, poucos dias depois, à Alemanha e à Itália. A partir desse momento, os EUA mobilizaram sua enorme capacidade industrial e humana, tornando-se a principal potência econômica e militar do bloco Aliado, combatendo simultaneamente no Pacífico, contra o Japão, e na Europa e norte da África, contra Alemanha e Itália, mudando o equilíbrio de forças do conflito. Essa decisão representou um passo importante rumo à participação do Brasil na guerra, pois o país passou a sofrer retaliações diretas, como o afundamento de navios mercantes brasileiros por submarinos alemães e italianos. Em 15 de fevereiro de 1942, ocorreu a primeira agressão do Eixo contra uma embarcação brasileira, com o afundamento do navio "Buarque de Macedo". Nas semanas seguintes, foram a pique os navios "Olinda", "Arabutã", "Cairu" e "Cabebede". Em pouco mais de vinte dias, registraram-se cinco afundamentos realizados pelos alemães, com perdas de vidas e de material. Esses ataques, que causaram centenas de mortes, geraram grande comoção popular e levaram o governo de Getúlio Vargas a declarar guerra aos países do Eixo em 22 de agosto de 1942.

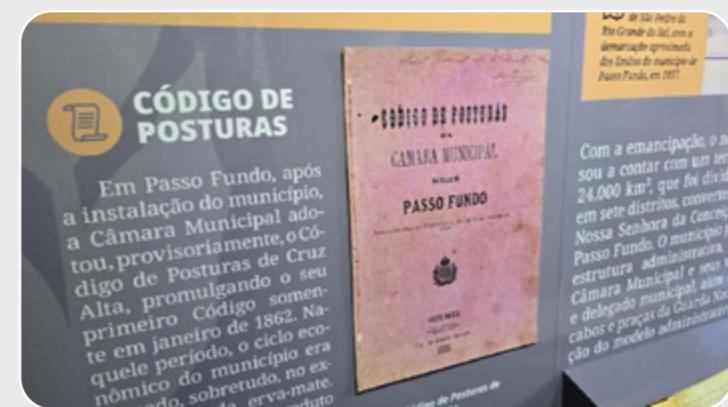


pação do Brasil na guerra, pois o país passou a sofrer retaliações diretas, como o afundamento de navios mercantes brasileiros por submarinos alemães e italianos. Em 15 de fevereiro de 1942, ocorreu a primeira agressão do Eixo contra uma embarcação brasileira, com o afundamento do navio "Buarque de Macedo". Nas semanas seguintes, foram a pique os navios "Olinda", "Arabutã", "Cairu" e "Cabebede". Em pouco mais de vinte dias, registraram-se cinco afundamentos realizados pelos alemães, com perdas de vidas e de material. Esses ataques, que causaram centenas de mortes, geraram grande comoção popular e levaram o governo de Getúlio Vargas a declarar guerra aos países do Eixo em 22 de agosto de 1942.



Design gráfico e programação visual do Memorial do Poder Legislativo de Passo Fundo, criado pela Câmara de Vereadores de Passo Fundo com curadoria e organização do Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF).

Painéis impressos com medidas de 300x280cm, 420x280cm e 500x280cm. Pesquisa, produção, fotografias, curadoria, textos e objetos desenvolvidos pelo IHPF.



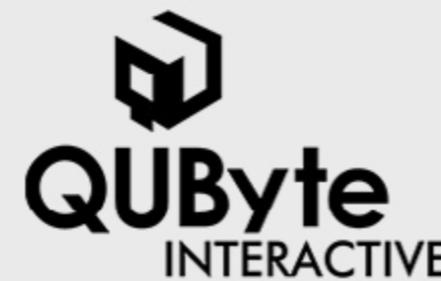
# Sobre

Marcus Vinícius Freitas é jornalista profissional (Mtb 0021159/RS) formado e pós-graduado pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Na mesma instituição, trabalhou com infografia, editoração e supervisão prática em núcleo discente por 15 anos no NexJor, laboratório experimental do curso de Jornalismo da UPF. Como jornalista em Passo Fundo (RS), trabalhou nos jornais O Nacional e Diário da Manhã, sendo no último colunista de games por dois anos. Fundou e editou entre 2011 e 2016 a revista digital Gamefagia. Já realizou trabalhos para veículos de imprensa, instituições de ensino, organizações não-governamentais, sites de games e podcasts. Se dedica exclusivamente à **Infográffi** desde 2025.

Ministra aulas, palestras, oficinas e cursos sobre 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”.



# Clientes e parceiros



OLÁ,  
CIDADE!

BNO/ADS



Butiá®

# Contato

 [infograffi.com.br](http://infograffi.com.br)

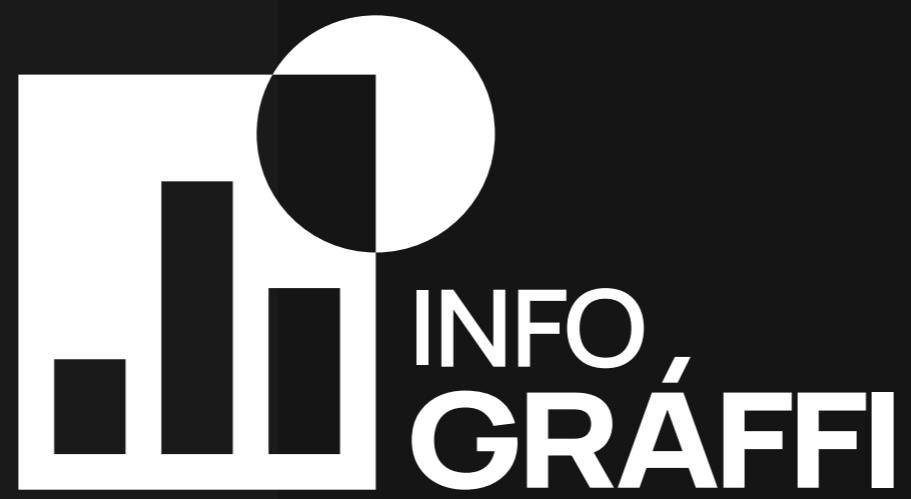
 [contato@infograffi.com.br](mailto:contato@infograffi.com.br)

 [be.net/marcus-freitas](https://be.net/marcus-freitas)

 [infograffi](https://www.instagram.com/infograffi)

Orçamentos sob consulta.





INFOGRAFFI.COM.BR | 2026