



# 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.

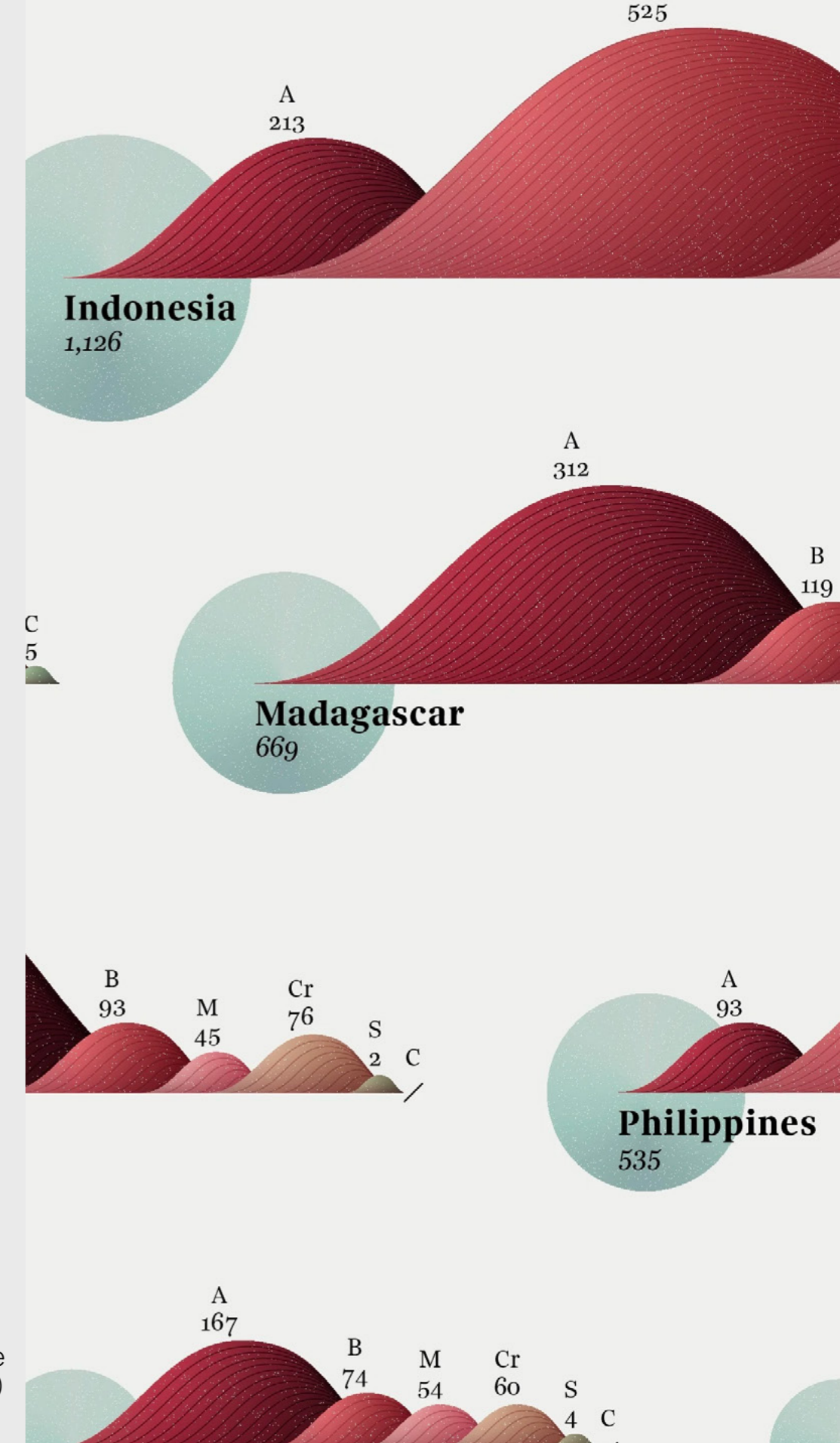
Seguindo nos conceitos do professor Cairo, um infográfico pode sim tomar emprestado artifícios e ferramentas do design gráfico, cartografia, ilustração, computação gráfica e demais disciplinas, mas sua orientação sempre deve ser comunicar da forma mais clara e confiável possível.

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.

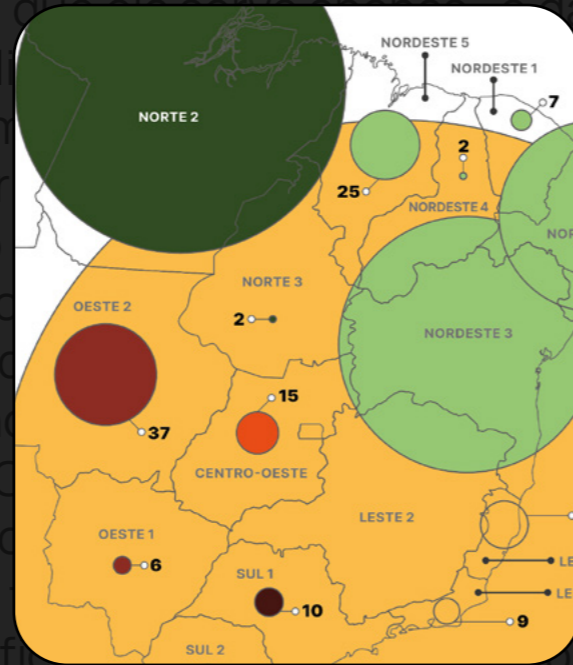
Mas então porque usar infográficos? Eles são eficientes em comunicar algo já que suas representações visuais de dados, nas mais variadas instâncias, são capazes de revelar e transmitir informações e histórias que o olhar humano não perceberia. A infografia tem a vantagem de ser posta em formas que o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

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



# Por que usar infografia?

## Visualizar



## Informar



## Comunicar



A frase **infografia não é arte**, do professor Alberto Cairo, ilustra bem o trabalho que a infografia é erroneamente associada, para a finalidade de tudo, um produto jornalístico governado por regras éticas, pela seriedade de seu conteúdo. Seguindo o professor Cairo, pode-se dizer que a infografia é um artifício de design gráfico, uma ilustração, computação gráfica e demais detalhes de orientação para a comunicação confiável por meio de dados. 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 o trabalho do jornalista e artista Jaime Serra da design editoria americana. Mas a infografia posta em formas que o cérebro humano facilmente entende.

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

\*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.

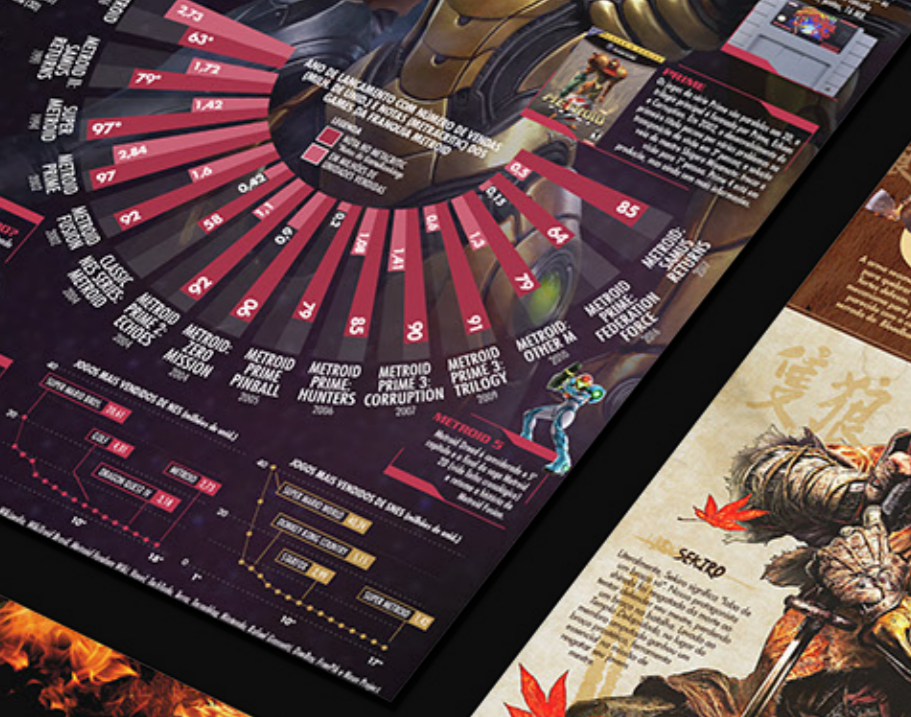
Contudo, tal qual a infografia, o exercício do design editorial também é uma atividade multidisciplinar que envolve outras áreas do design e da comunicação, como jornalismo, ilustração, infografia, redação e/ou texto criativo, tipografia e fotografia. Vai muito além de diagramar uma página bonita, já 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 Infogrãffi 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



**TEKKEN**

TEKKEN 7: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.

TEKKEN 8: Lançado em 2023, com vendas de 5 milhões de cópias.

TEKKEN 6: Lançado em 2013, com vendas de 3 milhões de cópias.

TEKKEN 5: Lançado em 2009, com vendas de 2 milhões de cópias.

TEKKEN 4: Lançado em 2005, com vendas de 1 milhão de cópias.

TEKKEN 3: Lançado em 2001, com vendas de 1 milhão de cópias.

TEKKEN 2: Lançado em 1995, com vendas de 1 milhão de cópias.

TEKKEN: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.

**INVERNO CHEGOU**

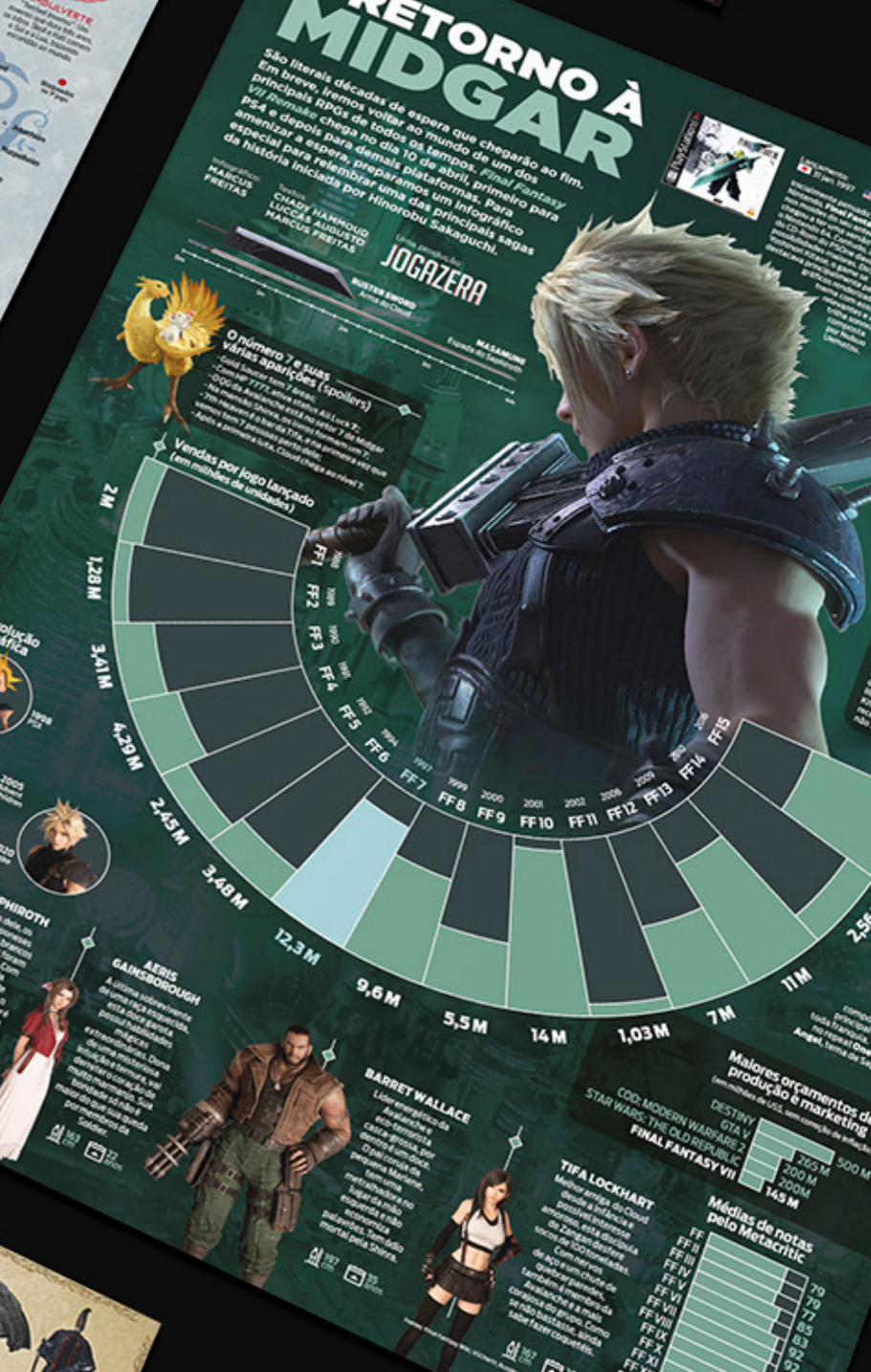
God of War: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.

God of War: Ragnarök: Lançado em 2022, com vendas de 5 milhões de cópias.

God of War: Ascension: Lançado em 2011, com vendas de 1 milhão de cópias.

God of War: Ghost of Sparta: Lançado em 2010, com vendas de 1 milhão de cópias.

God of War: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.



**GRANDES CHEFES DE ELDEN RING**

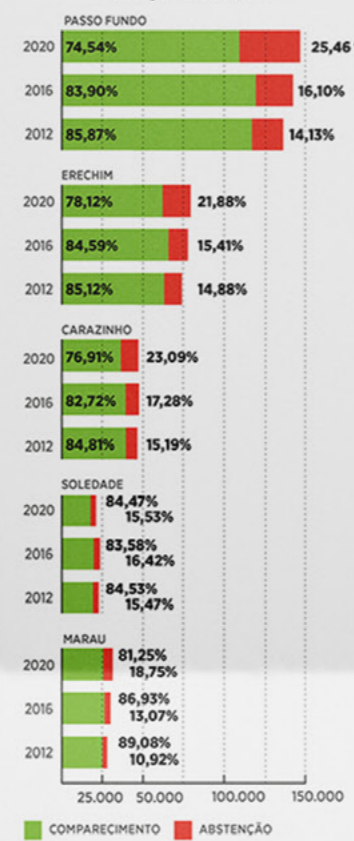
Elden Ring: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.

Elden Ring: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.

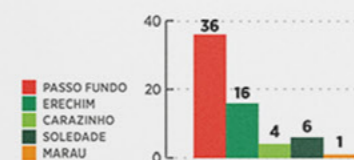
Elden Ring: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.

Elden Ring: O jogo mais vendido da série, com vendas de 10 milhões de cópias em todo o mundo.

### QUANTIDADE POR COMPARCIMENTO E ABSTENÇÃO NAS ÚLTIMAS TRÊS ELEIÇÕES GERAIS



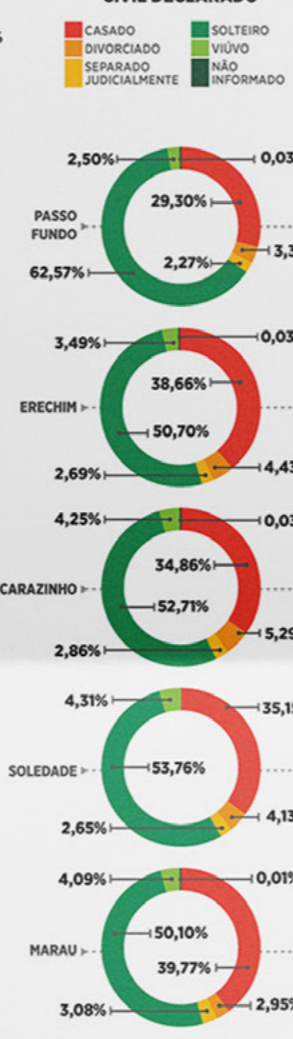
### ELEITORES POR NOME SOCIAL



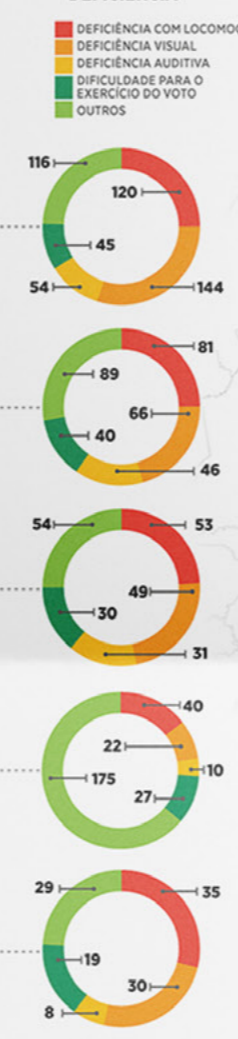
### QUANTIDADE DE ELEITORES POR TEMPO DE FILIAÇÃO EM PARTIDOS



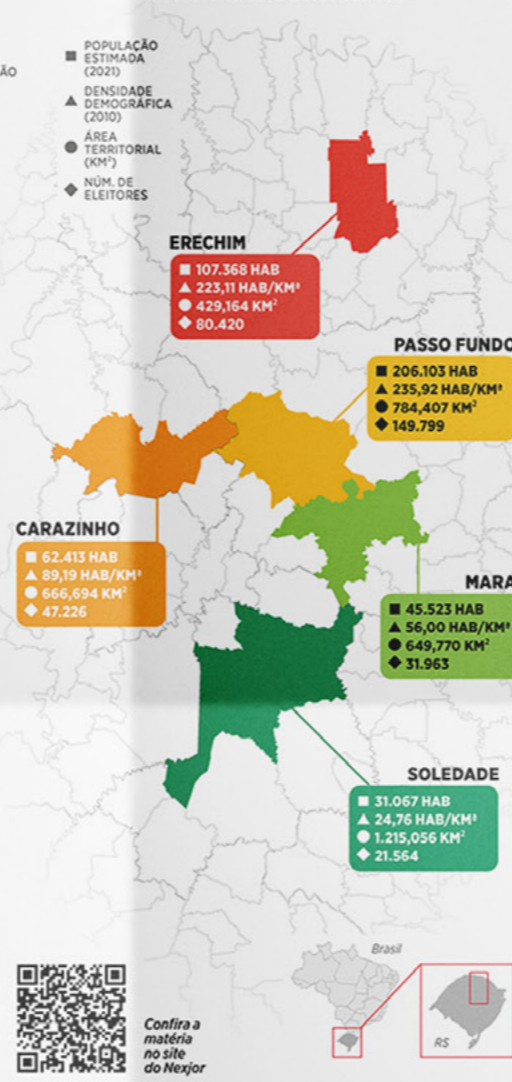
### PORCENTAGEM DO ELEITORADO POR ESTADO CIVIL DECLARADO



### QUANTIDADE DO ELEITORADO POR TIPO DE DEFICIÊNCIA



### MAPA DA REGIÃO E MUNICÍPIOS



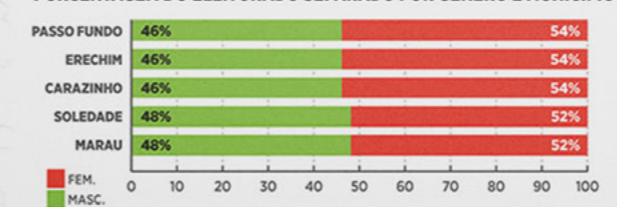
## CONHEÇA O PERFIL DO ELEITORADO EM CINCO MUNICÍPIOS DA REGIÃO

Dados do TSE revelam que o eleitor que vai às urnas no dia 02 de outubro de 2022 em Passo Fundo, Erechim, Carazinho, Soledade e Marau é mulher e acima de 40 anos. Os números que embasam os gráficos percentuais trazidos na reportagem levam em conta os cinco maiores colégios eleitorais da região.

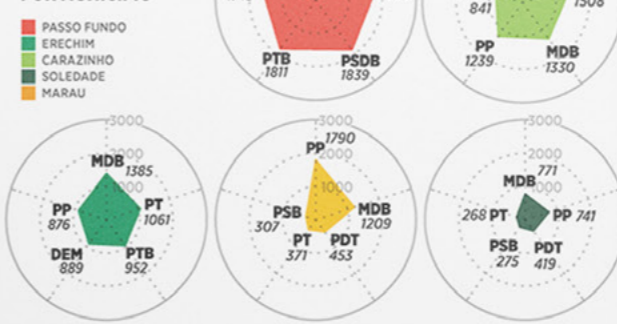
Reportagem e pesquisa: Alexandre Marcheze e Marliusa Oliveira  
Infografia: Marcus Freitas, Alexandre Marcheze e Marliusa Oliveira  
Dados: Tribunal Superior Eleitoral (tse.jus.br)

Uma produção: NEXJOR UPF JORNALISMO OLHAR

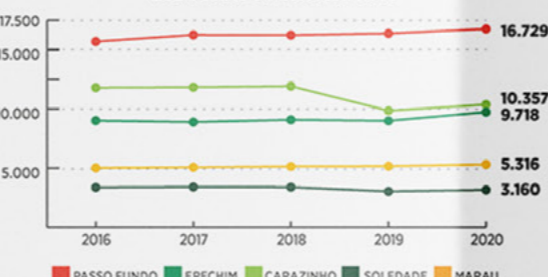
### PORCENTAGEM DO ELEITORADO SEPARADO POR GÊNERO E MUNICÍPIO



### QUANTIDADE DE FILIADOS EM PARTIDOS POLÍTICOS (OS CINCO COM MAIS FILIADOS) POR MUNICÍPIO



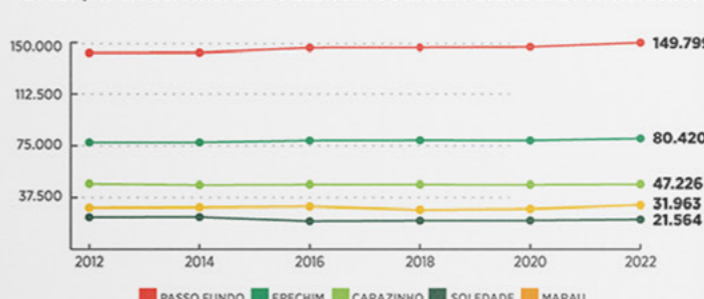
### EVOLUÇÃO EM QUANTIDADE DA FILIAÇÃO DO ELEITORADO POR MUNICÍPIO



O eleitorado brasileiro está distribuído em **5.570** cidades.

A votação vai ocorrer em **496.512** seções eleitorais distribuídas em **2.637** zonas eleitorais.

### EVOLUÇÃO EM QUANTIDADE DO ELEITORADO EM ANO ELEITORAL POR MUNICÍPIO



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



# ONDE OS FRACOS NÃO TÊM VEZ

FOI UMA ESPERA DE DITO ANOS PARA RETORNAR AO VELHO DESTE 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 RDR2 pelos olhos e ações de Morgan, um dos principais homens do bando de Dutch e que sempre viveu como um fora-da-lei. Todas as ações vão influenciar a moral e a honra, deixando ao jogador escolher o seu próprio senso de bem e mal.

## ATIVIDADES ESSENCIAIS

**CAVALO** **CAÇA E PESCA** **MAPA E NPCs**

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

Caçar 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 NPCs, o que deve mudar completamente os diálogos e a narrativa.

## ALGUNS NÚMEROS

2.922 dias (oito anos) de tempo de desenvolvimento	192 Músicas originais criadas para o game	300.000 Animações criadas	1.000 Atores trabalharam na produção	15.280.000 De cópias RDR2 terá que vender para ultrapassar as vendas do primeiro
99 e 107 GBs necessários em HD para instalação no, respectivamente, PS4 e Xbox One	2.000 Páginas de roteiro	200 Tipos de animais	60 horas modo campanha (aprox.)	2 Armas disponíveis, todas customizáveis
500.000 Linhas de diálogos	19 Raças de cavalos	50 Armas que o jogador poderá carregar: 1 faca, 2 pistolas e 2 armas maiores		

## EVOLUÇÃO GRÁFICA



## VELHOS CONHECIDOS

**JOHN MARSTON**  
Iremos conhecer como o protagonista do primeiro jogo ganhou suas cicatrizes e conheceu sua esposa, Abigail. Junto com Arthur, é um dos homens de confiança de Dutch.

**DUTCH VAN DER LINDE**  
O líder da gangue, um cara idealista, carismático e muito inteligente. Ele realmente acredita no que está fazendo junto de seus foras 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 ESCUELLA**  
O revolucionário mexicano também foi um exímio caçador de recompensas, muito comprometido e leal ao ideais que segue - e também aos ideais de Dutch.

## LINHA CRONOLÓGICA POR ÉPOCA EM QUE SE PASSAM OS JOGOS

<b>1870</b> RED DEAD REVOLVER 3 de maio de 2004 PS2, Xbox, PS4 2 milhões de cópias vendidas Metacritic: 73	<b>1880</b> RED DEAD REDEMPTION 2 26 de outubro de 2018 PS4, Xbox One PS3, Xbox 360 15 milhões e 280 mil cópias vendidas Metacritic: 83	<b>1890</b> RED DEAD REDEMPTION 18 de maio de 2010 PS3, Xbox 360 15 milhões e 280 mil cópias vendidas Metacritic: 83	<b>1910</b> RED DEAD REDEMPTION 18 de maio de 2010 PS3, Xbox 360 15 milhões e 280 mil cópias vendidas Metacritic: 83
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# 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



## 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 ressuscitação, Sekiro ganha uma cicatriz no rosto. Em caso de muita vida, irá espalhar uma doença que também afetará os NPCs e suas respectivas aldeias.

Com a mecânica da postura e a ausência de stamina e, principalmente, com o gancho (mobility), pulo e balanço, o combate muda consideravelmente. Agora é necessário quebrar a postura do oponente deixando seus ataques para abrir a guarda e dar o golpe final. Assim como o parry, segurar a janela de frame para tentar aplicar um contra-ataque, aumentando tanto um grande dano, ou usar esse janelo para recuar e preparar o próximo ataque.

Na progressão do jogo e em sua exploração de cenários, a adição da 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 pará-lo, parecido com o crítico serrado do Bloodborne.

## POSTURA

Sem stamina, essa mecânica é similar ao parry a bônus é periclitado ao debilitar ataques ou ao tomar dano. Constatado, possibilita o desfilibelar e ataques com dano crítico.

## SHURTIKENS E FIRECRACKERS

Essas artimanhas são usadas para torção e confusão em inimigos, importantes nas partes onde você encontra o avanço 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.

## DIVINE HEIR

O mestre do Labo é de uma linhagem misteriosa, e foi sequestrado pelo comandante do clã Ashina. Sua principal missão é resgatá-lo, cuidar o que cuidar.

## COM. ASHINA

Aparente ser o principal, ou pelo menos um dos principais antagonistas. Foi ele que matou a primeira vez e cortou o braço esquerdo do Sekiro.

## THE OWL

Um shikari resgatado. Como mentor, é o Sekiro ainda criança de um campo de batalha e lhe deu todo treinamento. Segue estritamente o Iron Shikari Code.

## EMMA

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

## TENCHU PELA FROM SOFTWARE

Segundo Hidetaka Miyazaki CEO da From Software, Sekiro estava perto de ser um game do saga Tenchu, considerando o frangueiro como a maior influência para Sekiro.

2003	TENCHU: WRAITH OF HEAVEN	PS2, Xbox e PSP	24 de abr. de 2003	Metacritic: 75
2004	TENCHU: FATAL SHADOWS	PS2, PSP	22 de jul. de 2004	Metacritic: 58
2005	TENCHU: TEN OF THE ASSASSINS	PSP	24 de jul. de 2005	Metacritic: 56
2006	TENCHU DARK SHADOW	WII	4 de abr. de 2006	Metacritic: 57
2007	TENCHU 2	Xbox 360	1 de out. de 2006	Metacritic: 56
2008	SHADOW ASSAULT: TENCHU	Xbox 360	1 de out. de 2008	Metacritic: 46
2008	TENCHU SHADOW ASSASSINS	WII, PSP	23 de out. de 2008	Metacritic: 49

(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).



# 30 anos do PROJETO CHARÃO

Consolidado como uma ferramenta para a preservação da espécie, o projeto tem agora o desafio de manter o incentivo à recuperação do habitat da espécie e a aplicação de estratégias de conservação e reprodução

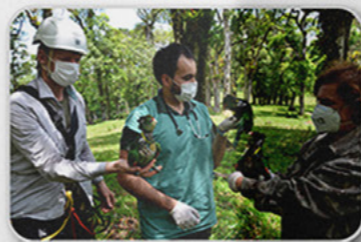
Pesquisa e informações: Assessoria de Imprensa UPF  
Arte e infografia: Marcus Freitas (Nexjor FAC)



**Papagaio-charão (Amazona pretrei)**  
O papagaio é única espécie migratória do Brasil. Projeto Charão iniciou em 1991 e em 2021 completou 30 anos de história.

O papagaio-charão pertence a uma espécie de ave que não constrói o próprio ninho. Para colocar seus ovos, o Charão utiliza espaços criados pelo tempo na natureza, como buracos em troncos de árvores.

**Alimentação:** a principal são as sementes de araucária. O deslocamento da espécie se dá porque o planalto de SC é uma das principais regiões do Brasil onde há grandes áreas remanescentes de floresta com araucária. As aves se alimentam, principalmente de pinhão, mas também de frutos, sementes e folhas de outras espécies vegetais.



**Urupema (SC):** possui grande concentração de araucárias, por isso o papagaio-charão permanece no local para alimentação nos meses de migração, ocorrendo um grande encontro de pássaros da espécie.



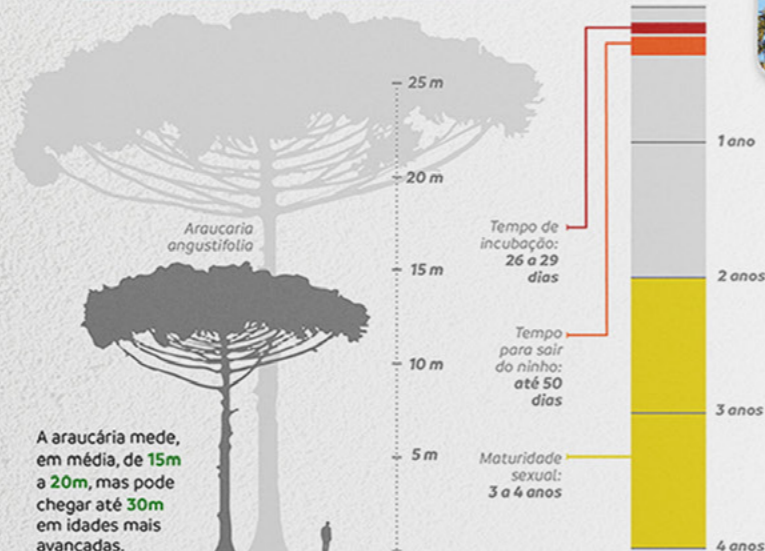
**Araucária, a "casa" do charão**  
Nome científico: *Araucaria angustifolia*  
Família: *Araucariaceae*  
Floração: setembro a outubro  
Frutificação: abril a junho  
Origem:   
Importância ecológica: espécie pioneira, alimentícia, madeira e reflorestamento

Comprimento: 32 cm	Tempo de incubação: 26 a 29 dias	Tamanho da prole: 2 a 4 ovos
Massa corporal: 280 g	Maturidade sexual: 3 a 4 anos	Longevidade: mais de 40 anos



A espécie habita os dois estados: RS e SC. Em solo gaúcho se reproduz e a migração ocorre de abril a julho para aprox. 19 mil aves que se deslocam para a serra catarinense.

**Principais ameaças:** Tráfico de animais com a captura de filhotes, além da perda de habitat, com a falta de áreas com araucárias, que fornecem pinhão, a principal fonte de alimentação dos papagaios, e também pela falta de árvores velhas que servem de ninho para os papagaios.



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.



# INVERNO CHEGOU

**RAGNARÖK**  
"Destino dos deuses". Batalha do fim dos tempos na mitologia nórdica, precedida do "Fimbulver".

**FIMBULVER**  
"Século escuro". Um inverno que dura três anos, os lobos Surt e Fenrir comem o Sol e a Lua, fazendo escurecer o mundo.

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 | Infografia: Marcus Freitas

**JOGAZERA**

**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 | PS5: 84 GB  
Ver: 101 | Ver: 1.001,000

**ATREUS**  
O deus filho de Kratos com Freya, uma das gigantes de 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, Alfheim, Svartalfheim, Muspelheim, Nifheim, Vanhelim, Svaltafheim e Asgard.

**ESPADEIRA**  
138 H | 138 H

**ESPADAS**  
Espada GUARDIÃO  
Espada STONEWALL  
Machado LEVIATÃ  
Lâminas de CAOS

**SIGNATURE MOVES**  
Ao apertar A com a arma empunhada, Kratos pode imbuir as com fogo e gelo para novos poderes: "Frost Aesling" com o Machado Leviatã e "Whistling" com as Lâminas de Caos.

**STONEWALL**  
Um dos novos escudos disponíveis é o "StoneWall", que oferece mais dano e é melhor para o estilo lanque, mas desabilita o parry.

**DAUNTLESS**  
Voltado para jogadores experientes no combate, o escudo "Dauntless" faz um ataque empurrar ao acertar o parry no último instante.

**ACIA de TALON**  
**FACA**

**FEYJA**  
Antiga rainha dos Valquirias, mãe de Baldur e esposa de Odin. Agora antagonista, busca vingança pela morte do filho.

**TYR**  
O deus da guerra nórdica, meio irmão de Thor, Baldur, Hodi e Hepp.

**ANGRSBODA**  
Uma das gigantes, na mitologia é a mulher de Loki e mãe de Fenrir, Hel e Jörmungandr.

**THOR**  
Um dos protagonistas do jogo, o Rei dos Trovões e filho de Odin e mãe de Magni e Modi - mortos no primeiro jogo.

**EXPLORAÇÃO**  
Além do tradicional barco a remo, Kratos e Atreus estarão com um trend pouco por eles para se movimentarem entre os locais mais distantes.

**LINHA DO TEMPO**  
Vendas dos jogos da franquia (em milhões de unidades) por ordem cronológica de lançamento.

Legenda: Número de vendas | Jogo | Nota no METACRITIC | Ano de lançamento

2011: God of War (3.000.000) | 2013: God of War II (4.244.130) | 2014: God of War: Chains of Olympus (3.364.000) | 2015: God of War: Bloodlines (2.418.100) | 2018: God of War (7.800.000) | 2020: God of War: Digital Collection (1.596.630) | 2021: God of War: Ghost of Sparta (1.596.630) | 2022: God of War: Ragnarök (21.000.000)

Fontes de pesquisa: Superintendente e Marcelo Estroff, PlayStation Blog, God of War Wiki Fanon, Gameformer, Joost Nard, Push Square, Guia Oficial de God of War: Ragnarök, The LineOut, The Empty

# O RETORNO À MIDGAR

São literais décadas de espera que chegarão ao fim. Em breve, iremos voltar ao mundo de um dos principais RPGs de todos os tempos. **Final Fantasy VII Remake** chega no dia 10 de abril, primeiro para PS4 e depois para demais plataformas. Para amenizar a espera, preparamos um infográfico especial para relembrar uma das principais sagas da história iniciada por Hironobu Sakaguchi.

Infográfico: MARCUS FREITAS | Textos: CHADY HAMMOUD, LUCAS AUGUSTO, MARCUS FREITAS | Uma produção: JOGAZERA

**BUSTER SWIRD** Arma de Cloud | **MASAMUNE** Espada de Sephiroth

**Cloud Strife**  
Lançamento: 10 Jan, 1997 | 7 Jun, 1997  
Inicialmente pensado para Super Nintendo, Final Fantasy VII veio nos moldes do seu antecessor e chegou a ser uma versão demo para o Nintendo 64. Contudo, a mídia do CD-ROM do PSOne dava possibilidades maiores. Dirigido por Yoshinori Kitase, o game se destaca principalmente pelos gráficos renderizados, a trama com assuntos relevantes e a trilha sonora composta por Nobuo Uematsu.

O cabelo espetado mais famoso dos games fez parte da elite de estudantes da Onyx Children, mas agora atua como mercenário para o grupo eco-terrorista Avalanche. Lembrar: nos anos 90, o primeiro dos games da série para PSX, Final Fantasy VII e IX, ocuparam 4 CDs cada.

FF VII foi o primeiro game 3D de fantasia. A versão original de PSX ocupava 3 CDs de 700MB cada, um lançamento monumental de dados nos anos 90. Os próximos dois games da série para PSX, 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, ainda visando a Super Nintendo, a trama seria em Nova York e protagonizada por um detetive. O conceito foi abandonado depois, mas foi usado em Parasite Eve, que saiu em 1998. Não é o diretor do FF VII Remake, Yoshinori Kitase, a menos recentemente que sentiu uma disposição não retornar a universo de Parasite Eve.

**Evolução gráfica**  
1998: PS1 | 2005: Children | 2020: Remake

**MAIORES ORÇAMENTOS DE PRODUÇÃO E MARKETING**  
(em milhões de dólares, sem comissão de infração)

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 PELA METACRITIC**

FF: 79 | FF II: 79 | FF III: 85 | FF IV: 83 | FF V: 92 | FF VI: 90 | 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**  
Depois dele, os vilões japoneses de cabelos brancos nunca mais foram os mesmos. Com sua espada Masamune de quatro metros, o lendário ex-Soldado é a principal ameaça da trama. Ouvinte e formado, sempre assombrado por sua presença.

**AERIS GAINSBOROUGH**  
A última sobrevivente de uma raça esquecida, esta doce garota possui habilidades mágicas extraordinárias. Dona de uma melancolia insuportável e uma bondade só não é maior do que sua queda por membros da Soldado.

**BARRET WALLACE**  
Líder emergencial da Avalanche e eco-terrorista caseiro, por dentro é um soldado. Opa! Condição de pequena Marlene, também maltratada no lugar da mãe esquerda e não economiza palavras. Temido mortal pela Shera.

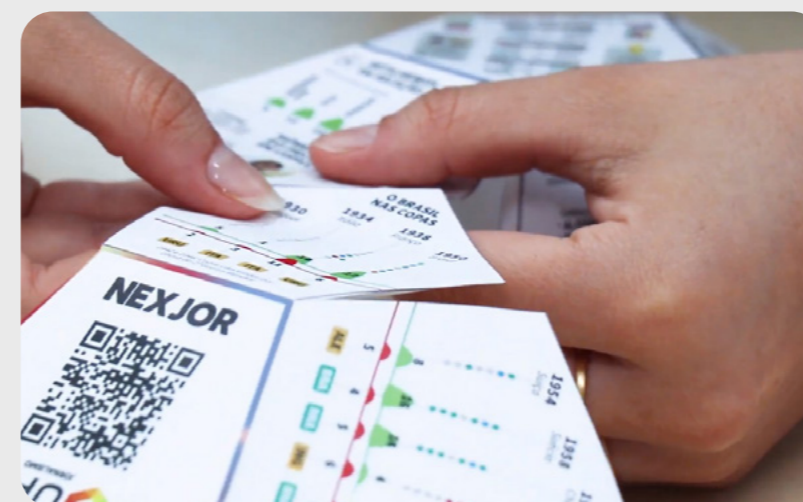
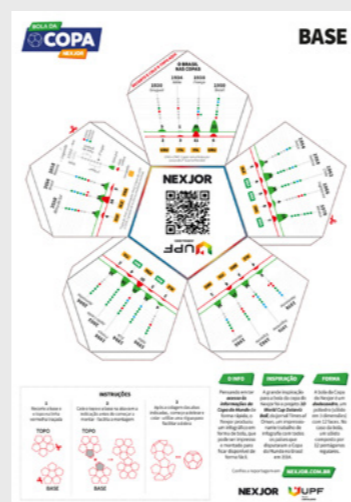
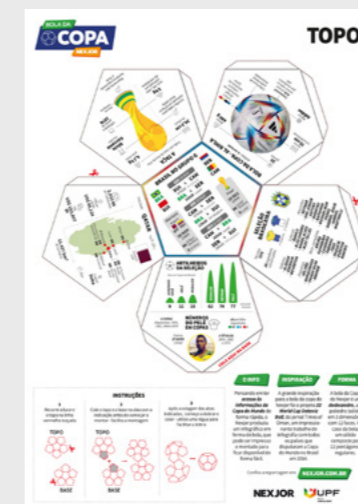
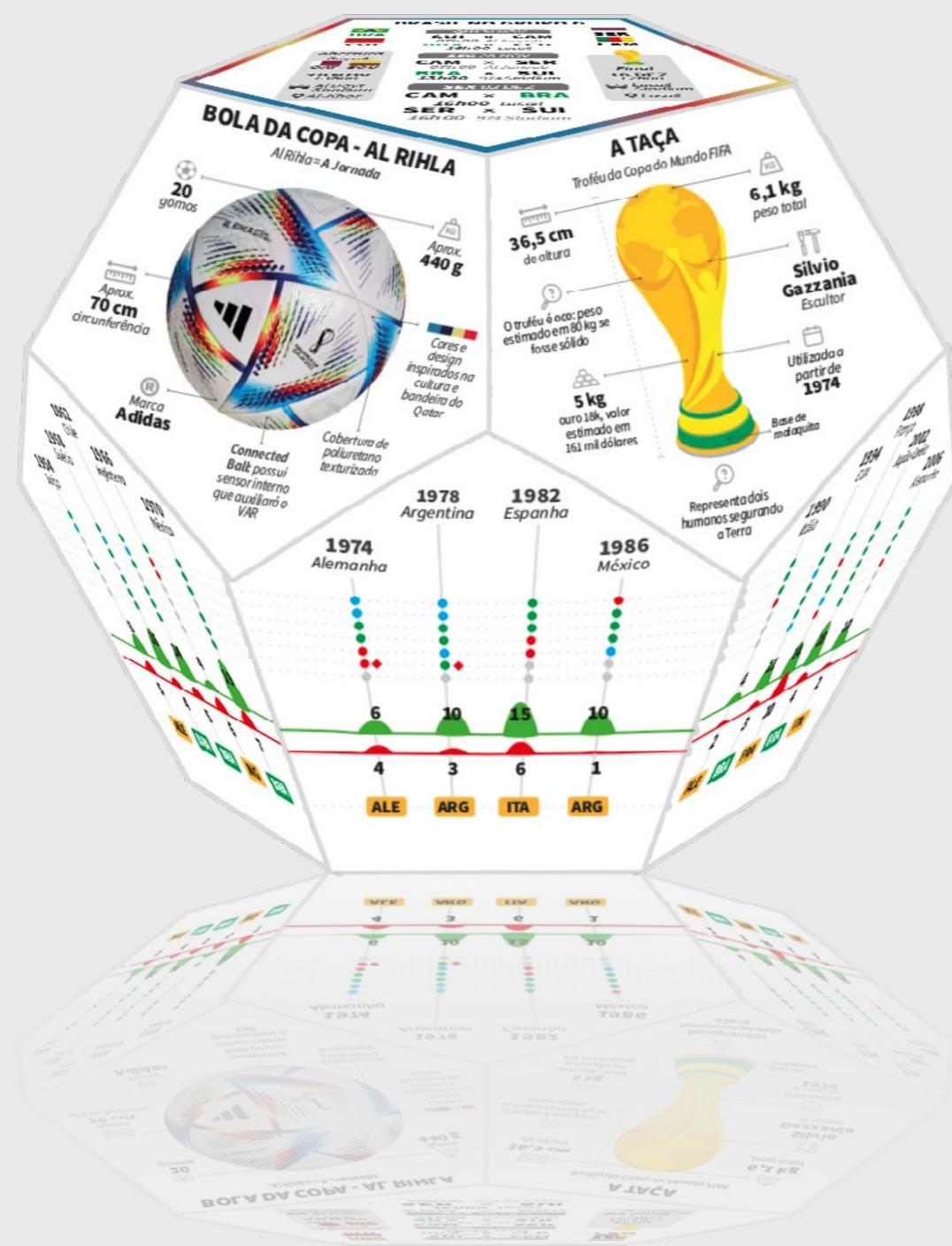
**TIFA LOCKHART**  
Melhor amiga de Cloud desde a infância e possui interesse amoroso, está disposta de Zangan defende socos de 100 toneladas. Com nervos de aço e um chute de quatro parafusos, também é membro da Avalanche e a mais corajosa do grupo. Como se não bastasse, ainda sabe fazer coquetéis.

**INOBU UEMATSU**  
Lendário compositor, fez os principais temas de toda a franquia. Não viveu no repeat One Winged Angel, tema de Sephiroth.

(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.



# O CÉU NÃO É O LIMITE

A espera vai acabar! Seis anos após *Breath of the Wild*, Link retorna para salvar Hyrule em *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (TOTK), candidato a jogo do ano que chega para expandir a liberdade do título anterior. Aqui no infográfico destacamos novidades, números da série, mecânicas e mais. TOTK é exclusivo para Nintendo Switch e chega oficialmente no dia 12 de maio.

Infografia por **MARCUS FREITAS**  
Produção **JOGAZERA**

## EVOLUÇÃO GRÁFICA



## VELHOS CONHECIDOS?

TOTK pode trazer personagens que estiveram em BOTW (como Tulin, Sidon e Rija) que apareceram nos trailers. Contudo, ainda não sabemos se irão participar de fato da história ou são apenas flashbacks.



## GANONDORF

Os trailers mostram o retorno de Ganondorf, a versão mais humana de Ganon, cuja última aparição foi em *Twilight Princess* em 2006.



## AS NOVAS HABILIDADES



### ASCEND

Permite que Link crie atalhos subindo por dentro de tetos, encostas e inimigos.



### RECALL

Reverte o movimento de algo atirado, seja armas, objetos ou projéteis.



### FUSE

Usa magia para fundir itens e objetos nas armas, escudos ou flechas.



### AUTOBUILD

Agiliza a construção da Ultrahand, útil para criar muitas construções.



### ULTRAHAND

Pega, move, junta e rotaciona objetos.

TAMANHO DO JOGO EM GB **16.3**



## 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 produtor Eiji Aonuma, a trama deve ser mais sombria que o anterior.

## BRAÇOS E MÃOS

Em TOTK, Link está com seu braço direito transformado e usa as mãos para soltar suas novas habilidades. Aliás, elas são um tema grande no jogo. Para o diretor Hidemaro Fujibayashi e produtores, o tema mãos também está presente no visual e até nos sons do jogo, além de expressar a ideia de "conectar".

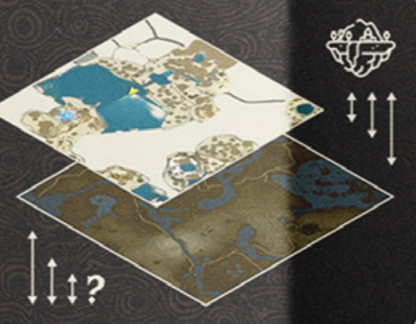
## DISPOSITIVOS ZONAI

São balões, ventiladores, foguetes, baterias e outros dispositivos automáticos que precisam de baterias para funcionar. São encontrados em máquinas estilo pachinko espalhadas pelo mundo.



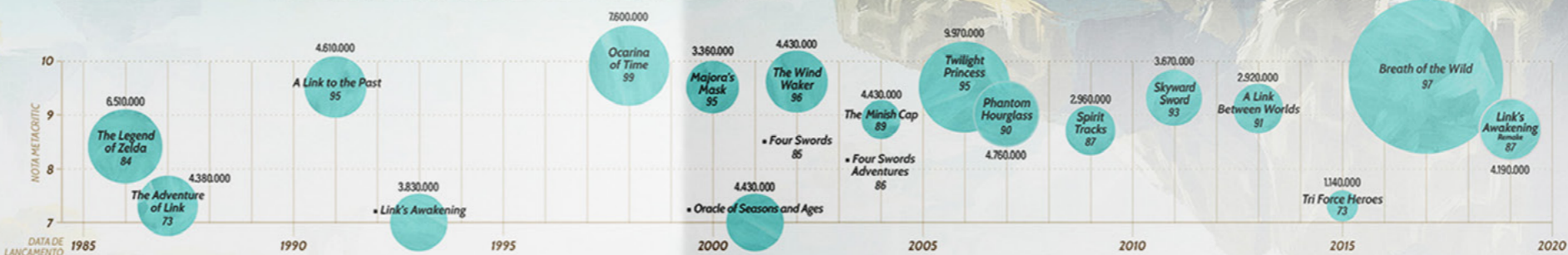
## MAPA

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



## JOGOS DA FRANQUIA

Legenda:  
9.970.000 - Vendas (em milhões de unidades)  
Twilight Princess 95 - Título  
95 - Nota do Metacritic  
PS: jogos com ■ não possuem informação de nota ou de número de vendas.



FONTES DE PESQUISA: SITE OFICIAL DA NINTENDO, NERDBUNKER, THE ENEMY, ZELDA FANDOM WIKI, WIKIPEDIA, IGN BRASIL, TECHTUDO, GAMESRADAR, NINTENDO BLAST E UP PODCAST.

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).



# BEM-VINDO AO PESADELO DE SILENT HILL

### SILENT HILL

2002/2001 | PS2, Xbox, Windows

**Protagonista:** **HARRY MASON**  
Após perder a esposa para uma doença, o escritor Harry Mason faz a sua melhor tentativa de superar a dor e cuidar do filho da filha, Cheryl. Alguns anos depois, após o sétimo aniversário dela, os dois viajam para a turística cidade de Silent Hill. Perto de seu destino, eles sofrem um acidente na estrada e o carro capota. Quando Harry acorda, descobre que a filha desapareceu e que Silent Hill está completamente abandonada, tomada por uma densa névoa.

**Boss principal:** **INCUBUS / INCUBADORA**  
No decorrer das fases de confronto final, Incubus não é a forma verdadeira da divindade da Ordem, mas uma manifestação de como Alessa imagina ser essa divindade demoníaca. Já a Incubadora é a própria Alessa em sua "forma completa" (após o retorno de Cheryl, a metade perdida da sua alma), como uma projeção espiritual.

### SILENT HILL 2

2001/2001 | PS2, Xbox, Windows

**Protagonista:** **JAMES SONDERLAND**  
James foi um marido amoroso e realizado até que sua esposa Mary padecia de uma doença agreste e fatal. Três anos depois, ele recebe uma carta da falecida Mary, considerando-a voltar a um lugar especial onde eles criaram memórias especiais. Silent Hill, a jornada de James o leva a enfrentar os maiores segredos de sua alma.

**Boss principal:** **PYRAMID HEAD**  
O perturbante monstro é uma contraparte de James e a personificação de um profundo desajuste por culpa. O monstro é foi criado pela pique de Alessa e extirpa os pontos de imagem de um lugar manifestado pelos poderes da cidade. Tática, que encontra na antiga Silent Hill.

### SILENT HILL 3

2003/2003 | PS2, Xbox

**Protagonista:** **HEATHER MASON**  
Heather é uma adolescente comum em mais um dia de passeio no shopping, até que se vê engolida por um mundo de pesadelos e sua vida muda absurdamente. A morte de quem ela mais ama inicia uma busca por vingança, o que ela vai descobrir é a verdade sobre si mesma.

**Boss principal:** **A DIVINDADE**  
A criatura a qual Heather enfrenta no final é uma forma preliminar da divindade da terra, por isso ela tem uma forma esquisita e ineficiente.

### SILENT HILL 4: THE ROOM

17/08/2004 | PS2, Xbox, Windows

**Protagonista:** **HENRY TOWNSHEND**  
Morador do apartamento 302 no Condomínio South Ashfield Heights, o introspectivo Henry acorda certa dia e descobre que sua porta de saída está trancada por diversas correntes, pelo lado de dentro. Ao mesmo tempo em que passa a "testemunhar" fenômenos sobrenaturais, ele descobre passagens para realidades assombrosas relacionadas a Silent Hill.

**Vilão/ Boss principal:** **WALTER GULLIVAN**  
Assassino que está caçando almas para um ritual chamado "21 sacramentos". Para a Decisão de Santa Mãe. Após assassiná-lo, decida se ele se suicida e continua seu objetivo como fantasma, quando Henry para o fim. Sua alma foi fragmentada e parte inocente dela acredita que o apartamento 302 é sua mãe e que precisa ser destruído, enquanto a parte sombria quer concluir o ritual para matar o mundo segundo seus desejos.

In my restless dreams, I see that town... Silent Hill. Lembrar dessa icônica frase evoca uma nostalgia tão triste quanto sedutora, como se Mary estivesse sussurrando em nossos ouvidos tanto sobre sua saudade de tempos melhores que viveu em Silent Hill quanto sobre a falta que os fãs sentem de visitar a cidade em que os pesadelos ganharam vida. Criada pela Konami, Silent Hill tornou-se uma das maiores franquias de terror da história dos videogames por suas narrativas humanas e trágicas, vividas na solidão de um lugar perdido nos confins dos Estados Unidos, em que seus protagonistas encaram suas próprias falhas, terrores e emoções mais proibidas. Silent Hill se estendeu por muitos jogos, ganhou filmes e inspirou décadas de terror na cultura pop, tornando-se tão eterna quanto os medos que vivem em suas ruas abandonadas e em sua névoa maligna.

### SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

08/12/2008 | Wii, PS2, PSP

**Protagonista:** **HARRY MASON**  
Na reimaginação do primeiro Silent Hill, a história segue a jornada de Harry Mason em busca de sua filha em uma versão diferente da cidade de névoa. Ao mesmo tempo, a história é intercalada com um personagem misterioso que investiga a narrativa por meio de uma série de terrores com o Dr.

### SILENT HILL: DOWNPOUR

13/05/2006 | PS2, Xbox

**Protagonista:** **MURPHY PENDELTON**  
Foi o primeiro jogo de terror psicológico para o PlayStation 2. Murphy Penelton sofre um acidente e para em Silent Hill. Murphy consegue fugir e é caçado pela polícia local. Cunningham, e ainda tem que encarar perigos maiores ao lidar com os demônios do passado e com os segredos que levam à sua conexão.

**Protagonista:** **ALEX CIMPENRO**  
Após uma passagem por um hospital militar, Alex retorna à sua cidade natal, Shepherd's Glen, e se encontra engolida por uma densa névoa, com desaparecimentos aterrorizantes nos locais. Um dos perdidos é seu irmão mais novo, Josh, e a busca por ele leva Alex a descobrir terrores secretos.

### SILENT HILL: HOMECOMING

20/05/2009 | PS3, Xbox360, Windows

**Protagonista:** **TRAVIS GRADY**  
Travis é um caminhoneiro que sofreu um grande trauma sua mãe faleceu muito tempo atrás, enquanto que ele era o bebê. Ele também encontra o corpo do pai, que trouxera a própria vida pela dor de ver a esposa doente para mãe em um hospital psiquiátrico de Silent Hill. Anos depois, em uma viagem, Travis passa por Silent Hill e seu passado ressurge para atormentá-lo.

### SILENT HILL: ORIGINS

04/12/2007 | PS3, Xbox360, Wii

**Protagonista:** **ANITA PLAINERT**  
Jovem estudante em busca de sua amiga desaparecida, Maya, em um prédio abandonado que ficou notório por suicídios e assassinatos. O local torna-se uma prisão, uma espécie de pesadelo vivo que não deixa nada para trás que encara uma terrível verdade.

### SILENT HILL: THE SHORT MESSAGE

13/05/2011 | PS3

**Protagonista:** **SAKURA**  
A única criatura dessa curta experiência representa a culpa da protagonista pelo desfecho infeliz de sua amiga Maya e a persegue insistentemente. O monstro foi desenhado por Masahiro Ito, artista de monstros da série, que recebeu o design da criatura de um projeto de Silent Hill que foi cancelado em 2016.

### SILENT HILL: ASCENSION

2023 | Mobile, Nintendo Switch

**Protagonista:** **NEVA MALISA**  
É impossível pensar em Silent Hill sem pensar na névoa subconsciente que engole a cidade, e esse elemento não foi planejado como um recurso narrativo. Por conta das limitações técnicas do PlayStation, era impossível recriar o cenário interior de uma vez, então os devs pensaram na névoa como uma forma de frear a exploração e estruturar as próximas fases, tudo que ainda estava carregando. O resultado ampliou tanto a sensação de desorientação e claustrofobia que a névoa tornou-se o maior símbolo da franquia.

### ITENS E SÍMBOLOS DA SÉRIE SILENT HILL

- AUREOLA DO SOL**: Símbolo ligado à magia oculta da cidade de Ordem. As ruínas em seu entorno representam Alessa, Dahlia e Incubus, e seus efeitos representam passado, futuro e ressurreição.
- FLAMBUROS**: Um artefato antigo que parou nas mãos da Ordem.
- SELO DE METATRON**: Artefato que pode ser energizado pelo seu usuário.
- CANO DE AÇO**: Arma básica para enfrentar criaturas mais fracas.
- RÁDIO**: Detecta monstros próximos causando ruídos de estática.
- PISTOLA**: Seu uso deve ser calculado para não falar sozinho.
- LANTERNA**: Uma luz para gerar por um mundo de trevas.
- MAPA**: Guia definitivo para a cidade e o além.

### FILMES

- Terror em Silent Hill (2006)**: Direção: Christophe Gans. IMDb: 6,5/10
- Silent Hill: Revelações (2012)**: Direção: Christophe Gans. IMDb: 4,9/10
- Retorno a Silent Hill (2013)**: Direção: Christophe Gans. Lançamento e lançamento.

### JOGOS CANÔNICOS E SUAS VENDAS POR ORDEM CRONOLÓGICA

Total de vendas: 7,95 milhões de unidades

Jogo	Ano	Vendas (milhões)
Silent Hill	2001	1,5
Silent Hill 2	2001	0,9
Silent Hill 3	2003	0,7
Silent Hill 4: The Room	2004	0,6
Silent Hill: Origins	2007	0,7
Silent Hill: Homecoming	2009	0,8
Silent Hill: Shattered Memories	2008	0,7
Silent Hill: Downpour	2006	0,6
Silent Hill: Ascension	2023	0,1
Silent Hill: The Short Message	2011	0,5

### NOTAS NO METACRITIC

Jogo	Nota
Silent Hill	86
Silent Hill 2	89
Silent Hill 3	85
Silent Hill 4: The Room	76
Silent Hill: Origins	78
Silent Hill: Homecoming	73
Silent Hill: Shattered Memories	79
Silent Hill: Downpour	64
Silent Hill: Ascension	65
Silent Hill: The Short Message	65

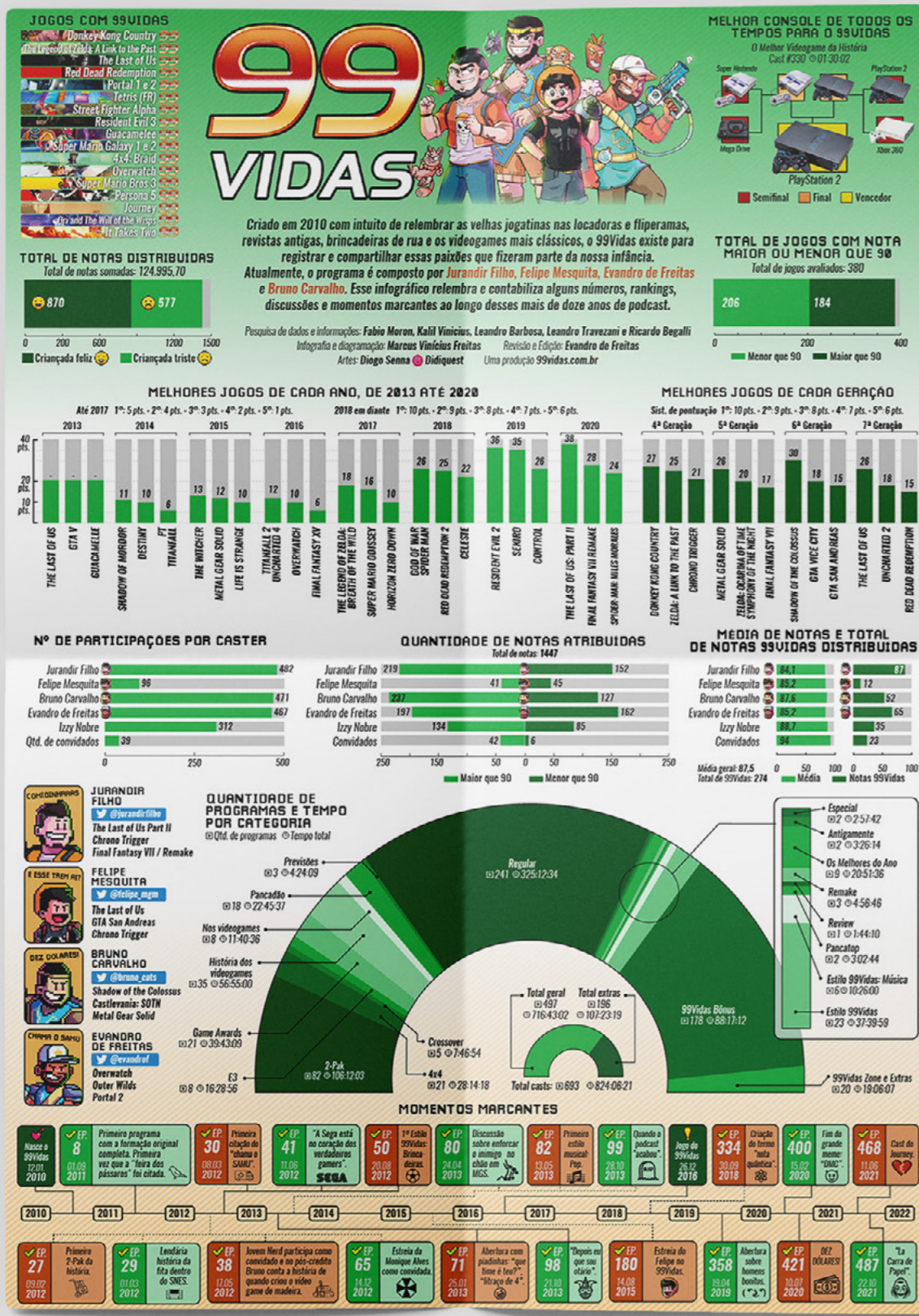
### LEGENDA

- Jogos não canônicos sem notas no Metacritic e/ou sem informações de vendas e downloads
- Título do jogo
- Nota no Metacritic (altura na linha do tempo)
- Unidades vendidas
- Ano de lançamento

### INSPIRAÇÕES

A tranquila vida e referências de muitas fontes. Na literatura, destacamos obras de Michael Crichton (O Engano de Andromeda - 1990, O Parque dos Dinossauros - 1990, O Mundo Perdido - 1995), de Richard Anthony D'Ambrósio (Do Language But a Cry - 1970), de Fyodor Dostoyevsky (Crime e Castigo - 1866), no cinema, filmes como O Psicopata (1960), Jacobo's Ladder (1990), Alice (1988) e Sessão 9 (2001) influenciaram a série. Influências de Rembrandt inspiraram a arte de Silent Hill 2, e a clássica pintura de Andrew Wyeth, Christian's World, foi a fonte para a criação da casa da família Gillespie, vista na introdução do primeiro jogo.

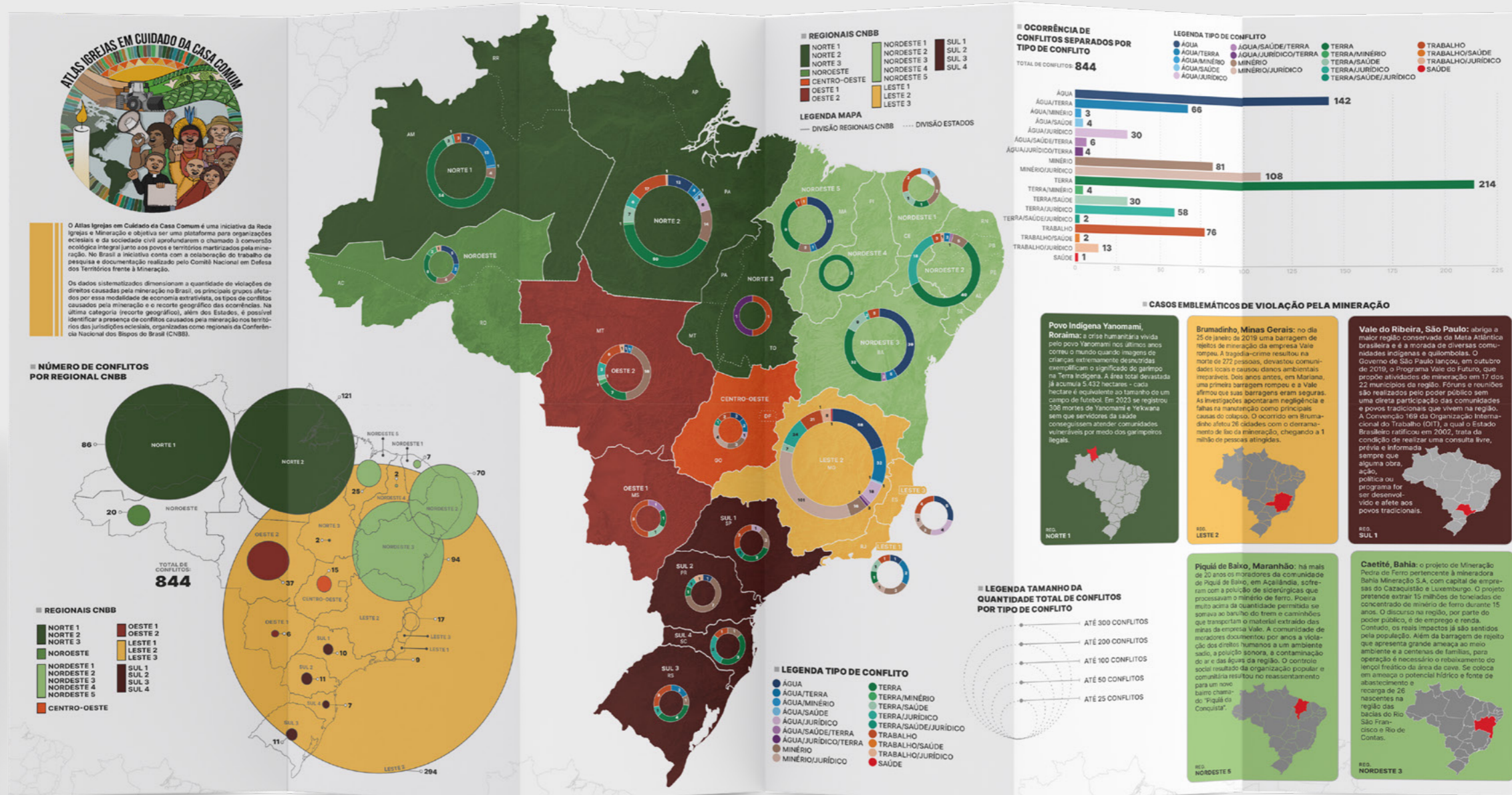
Layout e diagramação de infográfico sobre a série Silent Hill para o Posterzine GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator com medida de 50x70 cm. Pesquisa e textos por Rafaela Andreino. Edição por Humberto Martinez.



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

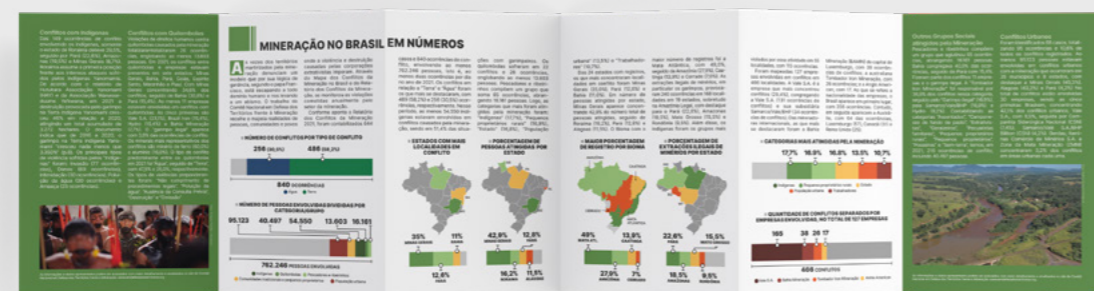
(Dir.) Pôster infográfico sobre os chefes do jogo "Elden Ring" para o Bookzine Pôster GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho 70x50 cm.





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 eclesiais por Elis Barbosa. Textos por Rede Igrejas e Mineração. Coordenação do projeto por Guilherme Cavalli.







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 Ecologia 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 Ecologia 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 com 48 págs. produzida no tamanho 20x20 cm no Adobe InDesign - edição interativa com 50 págs. Textos e informações por Amanda Veselosi e equipes técnicas da Sementes Butiá.







Projeto gráfico e diagramação da revista do Clube Recreativo Juvenil, de Passo Fundo-RS. Edição impressa com 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.



**RELATÓRIO DO PRESIDENTE**

**ITALDO TRINDADE**  
Presidente do Clube Recreativo Juvenil  
Maio 2021/2022 e Maio 2023

Caros associados e associadas do Clube Recreativo Juvenil, Depois de quatro anos à frente da presidência desta instituição tão querida e respeitada, me despeço do cargo com o sentimento de dever cumprido e com o coração cheio de gratidão. Meu agradecimento também se estende a todos os colaboradores, por sua dedicação, sob o comando do gerente administrativo Cláudio Augusto Kumpfel Gervasi e pelo gerente financeiro, Roberto Mazari, que tanto contribuíram para o feito da nossa gestão. Foram anos de muitos desafios, aprendizados e, acima de tudo, de muito trabalho coletivo. Enfrentamos períodos difíceis, incluindo uma pandemia e todas as suas consequências, além de uma enchente no Rio Grande do Sul e momentos de incerteza econômica. Mas, juntos, com o apoio fundamental da diretoria, dos colaboradores e principalmente do nosso quadro social, conseguimos superar cada obstáculo. Hoje, o Clube Juvenil está financeiramente equilibrado, com obras importantes realizadas, investimentos em infraestrutura e um ambiente cada vez mais preparado para receber com qualidade os nossos associados e suas famílias. Agora, é hora de olhar para o futuro. Tenho certeza de que o Clube Recreativo Juvenil está em ótimos meios com o novo presidente, Luis Gustavo Mauer, e toda a sua equipe. Contamos com comprometimento e dedicação do Luis Gustavo, e tenho plena confiança de que ele dará continuidade ao trabalho de fortalecimento e desenvolvimento do nosso Juvenil. São da presidência, mas siggo como associado e apaixonado por esse clube que faz parte da minha história e da minha vida. Muito obrigado a todos!

**LUIS GUSTAVO MAUER**  
Presidente do Clube Recreativo Juvenil

**TEMOS MUITO TRABALHO PELA FRENTE.** O caminho até o ideal é longo, mas estamos determinados a avançar com passos firmes, ouvindo nossos associados e construindo um Juvenil ainda mais forte, acolhedor e moderno. Nosso compromisso é com o presente e com o futuro do Clube Recreativo Juvenil. Vamos seguir juntos, reforçando, a cada dia, o espírito de união que sempre faz do Juvenil o verdadeiro Clube da família e da amizade. Muito obrigado a todos!

**EXPEDIENTE REVISTA JUVENIL**  
Presidente: Italdo Trindade  
Coord. 1º Vice Presidente: Luis Gustavo Mauer e Mariluce Miere dos Santos  
Coord. 2º Vice Presidente: Michele Bazzano e Rafael de Silva  
Presidente do Conselho Fiscal: Renato Ferreira  
Presidente do Conselho Consultivo: João Pedro Souza Nunes  
Gerente Administrativo: Cláudio Augusto Kumpfel Gervasi  
Editor Responsável: Luis Carlos Medeiros  
Redação: Ana Carolina Piana  
Projeto Gráfico: Infograph Consultoria  
Imagem: Geffine Demétris

**REDES**  
Instagram: @clubejjuvenilp  
Facebook: Clube Recreativo Juvenil  
Site: www.clubejjuvenil.com.br  
WhatsApp: 54 999832177  
Telefone: 54 31134836

**ÍNDICE**

4	Diretoria	6	Piscina de Ondas
8	Academia	10	Nova soberana
13	Rainhas da temporada	14	Verão
16	Atividades infantis	18	Resultados Fut-7
20	Voleibol	22	CREJUTI
23	DTJ	24	Convênios
		25	Estrutura
		20	Atividades

**ENERGIA DE SOBRA**  
Equipe teve ano de muitas atividades internas e externas.

A terceira idade teve um ano movimentado no Clube Recreativo Juvenil. Além das variadas atividades semanais, o Crejuti aproveitou muitos momentos de celebração. Em parceria com o Sesc Maturidade Ativa, a festa junina 2024 reuniu mais de 200 convidados em um arraiá com direito a casamento capião. A celebração também proporcionou tardes de carnaval e bingo com mais de 100 participantes.

**Ultrapassando as fronteiras gaúchas**  
Além dos tradicionais eventos, como o Oktoberfest, o Campeonato de canoaria, a coraçoga da nova rainha, o chá das mães e o bingo doce da Páscoa, o Crejuti participou de eventos fora do Rio Grande do Sul. Em Santa Catarina, a terceira idade participou do 22º Festival de Dança de 3ª Idade, em Piratuba, e do 27º Encontro de Adultos Maiores do Mercosul e da América Latina, em Balneário Camboriú.

**Momentos de aprendizado**  
Os integrantes também aproveitaram palestras sobre o cuidado com a saúde. No mês da pessoa idosa, comemorado em setembro, os integrantes do Crejuti assistiram o seminário "Emvelhcer Saudável" com o gestor Daniel Marcolin. Já a aula inaugural de 2025 trouxe a fisioterapeuta Dra. Lia Mara Wibelinger, que falou sobre postura corporal.

Confira as atividades do Crejuti ultracuriosas para sócios acima de 55 anos:

- Crejuti Bem Viver
- Intergeneracional
- Oficina de artesanato
- Ginástica ativa
- Musicalidade
- Câmbio
- Higiene Crejuti
- Coral
- Dança livre
- Jogos de mesa
- Arqueologia
- Vivência cultural

**2º PEÃO DO ESTADO É DO DTJ**  
Matteo Luis Felini representou a entidade com êxito no 36º Entreevoro Cultural de Peões do Rio Grande do Sul!

O Peão do Departamento Tradicionalista do Clube Juvenil, Matteo Luis Felini, conquistou o título de 2º Peão do Estado no 36º Entreevoro Cultural de Peões do Rio Grande do Sul, realizado no dia 27 de abril de 2025, em Santa Maria. Como Peão da 7ª Regia Tradicionalista, Matteo realizou provas técnicas artísticas e campeiras, e atirou com êxito a vice-colocação. O peão também representou a entidade na Câmara de Vereadores de Passo Fundo, onde recebeu a Distinção de Honra ao Mérito pela consagração e, com prestígio, fomentar a cultura gaúcha.

Um mundo de sabores com as máquinas Nescafé Professional

Um mundo de sabores com as máquinas Nescafé Professional

(54) 3632-1820 | 3Aprofessional.com.br | @nescafe.3a





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 com 28 págs, produzida no tamanho A4 cm no Adobe InDesign. Revisão e edição pelo corpo docente do curso.



REVISTA FACTUAL

## DO CONCRETO AO CUIDADO: A ARQUITETURA TRANSFORMANDO VIDAS ATRAVÉS DOS ESPAÇOS

Porque repensar o paisagismo é essencial para enfrentar enchentes, melhorar a saúde urbana e transformar espaços públicos.

**Por Estéfani Moreira Oliveira**

Em um momento em que cada vez mais se fala em sustentabilidade, a arquitetura ambiental, que deslinda que ambiente é fundamentalmente agradável, ganha importância crescente. Ela não se trata apenas de estética, mas de saúde e bem-estar. Ela é a ponte entre o concreto e o cuidado, transformando espaços públicos em locais que melhoram a qualidade de vida e a saúde mental dos cidadãos.

A ideia era simples, mas profundamente eficaz: Zócos Urbanos, espaços verdes em UBSAs para acalmar melhor os usuários.

Esses projetos, sendo usados para melhorar a qualidade de vida e a saúde mental dos cidadãos, são essenciais para a sustentabilidade urbana. Eles não apenas melhoram a estética, mas também ajudam a reduzir o calor urbano, melhorar a qualidade do ar e proporcionar espaços para recreação e interação social.

FACULDADES IDEAU

REVISTA FACTUAL

## COMPANHIA QUE CURA: COMO OS PETS AJUDAM NA SAÚDE MENTAL DOS HUMANOS?

As feridas invisíveis da alma podem ser curadas com a ajuda de um afeto sincero e uma boa companhia de quatro patas.

**Por Mariana Cortez Basso**

Sentimos como amarelado, deprimido, irritado, não temos vontade de sair de casa, não conseguimos dormir, não conseguimos trabalhar, não conseguimos estudar, não conseguimos nos relacionar com as pessoas. Isso pode ser um sinal de que estamos passando por um momento de crise emocional. Uma das formas de lidar com isso é através da companhia de um animal de estimação. Os pets podem nos ajudar a lidar com a solidão, a ansiedade e a depressão. Eles nos dão um sentido de propósito e nos ajudam a nos conectar com o mundo ao nosso redor.

Um dos benefícios de ter um pet é a prática do exercício físico, passar com o seu animal.

Assim, a falta de recursos acessíveis, técnicos e humanos para a prevenção e o tratamento de doenças mentais é uma realidade que precisa ser enfrentada. A criação de espaços verdes e a implementação de programas de intervenção com animais podem ser estratégias eficazes para melhorar a saúde mental da população.

FACULDADES IDEAU

REVISTA FACTUAL

## A FOTOGRAFIA SE TORNOU ACESSÍVEL PARA TODOS, MAS SEU VALOR CONTINUA DE FORMA IMPRESSA

Essas inovações que a fotografia trouxe, também possibilitam a criação de novas formas de expressão artística. A fotografia não apenas registra o mundo ao nosso redor, mas também nos permite explorar nossa criatividade e nossa imaginação. Ela é uma forma de comunicação poderosa que pode ser usada para educar, inspirar e mudar o mundo.

Em um momento em que a tecnologia avança rapidamente, é importante lembrar que o valor da fotografia continua a ser o mesmo. Ela é uma forma de arte que nos conecta com o mundo e com as pessoas ao nosso redor. Ela é uma forma de expressão que nos permite contar nossas histórias e compartilhar nossas experiências.

FACULDADES IDEAU

REVISTA FACTUAL

## COMPANHIA E A ALEGRIA QUE O PET TRAZ, FEZ COM QUE ELA SUPERASSE MUITAS DAS COISAS QUE A IMPEDIA DE VIVER UMA VIDA MAIS TRANQUILA

que não tem. Isso exigiu a ajuda de pessoas que estavam dispostas a ajudar. Ela não apenas melhorou a qualidade de vida de Mariana, mas também a ajudou a superar suas dificuldades e a viver uma vida mais plena e feliz.

Essa história é um exemplo de como a companhia de um animal pode fazer uma diferença significativa na vida de uma pessoa. Ela nos ensina que a vida é mais do que apenas sobreviver, é sobre viver com propósito e alegria. Ela nos ensina que a vida é mais do que apenas trabalhar e estudar, é sobre aproveitar cada momento e viver com gratidão.

FACULDADES IDEAU



**A MÁGICA DO 3D**

Nenhum jogo da época era tão veloz, vertical e "3D" quanto DOOM — e muito disso se deve a uma sacada genial de John Carmack e particionamento binário de espaço (BSP, ou binary space partitioning). A técnica divide o mapa do jogo em setores menores e organiza quais partes precisam ser renderizadas com base no que o jogador está vendo naquele momento. Assim, o processador não precisa carregar o mapa inteiro de uma vez, o que garante muito mais velocidade e fluidez, mesmo em PCs limitados da época.

Além disso, o BSP permitia definir alturas diferentes no cenário, o que possibilitou a criação de escadas, janelas, plataformas, salas sobrepostas e até efeitos de iluminação dinâmica, um salto enorme em relação a Wolfenstein 3D (1992), onde tudo acontecia num plano único, sem variações de altura reais.



**INOVAÇÕES E GAMEPLAY**

- Consolidou e popularizou o deathmatch em rede local.
- Primeiro jogo a simular um ambiente tridimensional.
- Definiu o gênero de First Person Shooter.
- Introduziu o conceito e a prática de modding (ao separar o design dos níveis em arquivos a parte-WAD files).
- Jogabilidade rápida e frenética.
- Mapas não lineares incentivando a exploração.

- Foco maior no terror e ambientação.
- Design de interface minimalista: HUD integrada ao ambiente.
- Uso de PDA e terminal: introdução de elementos de narrativa na exploração.
- Sistema de luz como mecânica: uso de lanterna separada da arma forçando decisões táticas.

- "Push Forward Combat": recompensas por jogar agressivamente; vida e munição são obtidas matando, não se escondendo.
- Gray hills: escorpiões crenatodéficas que integram combate e recuperação de vida.
- Level design mais vertical e fluido com foco em mobilidade e combate como core loop.
- Sistema de upgrades dinâmico: com armas, armadura e runas, customizando o estilo de jogo.

Infográfico sobre a série DOOM criado para o lançamento de DOOM: The Dark Ages, em maio de 2025. Conceito, produção, pesquisa, diagramação e edição em conjunto com Guilherme (Guilhes) Damian. Produzido e editado no Adobe Illustrator, Corel Draw e Adobe Photoshop com medida de 50x70 cm.



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.



EXPOSIÇÃO

# Vila Victorio Veneto

uma “vila de italianos” em Passo Fundo



## Uma vila comercial: comércio e sinergias produtivas na Vila Victorio Veneto

**U**ma das marcas definidoras da Vila Victorio Veneto foi, sem dúvida a sua dimensão comercial, que esteve nas bases da sua formação, por se localizar em uma rota de intenso fluxo de pessoas e de produtos. Neste espaço dividido entre o urbano e o rural, misturavam-se atividades agrícolas e artesanais, que davam o tom do pequeno comércio, realizado pelo núcleo familiar, com dinamismo. Em carta enviada aos pais na Itália, a italiana Maria Magagnoli, residente na Vila Victorio Veneto, registrou como funcionavam as atividades do cotidiano daquela família que vivia do comércio:

*“Agora vou lhes contar algo sobre a Itália. Aqui onde moramos e como na Itália, porque a terra aqui dá trigo e trigo macio e arroz, feijão, milho. Primeiro de todos as qualidades, usamos bovinos, mas o vitinho é diferente. Com leite mais do que leite com o leite. De manhã, há café, endemhamos as vacas e primo e Victorio levam a leite para a cidade. Eles montam em seus cavalos e vão com leite, trinta garrafas de leite e, quando vão nos horas da manhã, já estão de volta com o dinheiro no bolso. O leite se vende a 400 e 300 réis a garrafa, e que equivale a 4 poleiros ou 3 no Itália, depois tudo carne, tasso ovos, como as galinhas, porcos, tudo e correspondem ao preço na Itália.”*

Este relato é interessante pois revela a dimensão da adaptação tanto do papel das atividades desenvolvidas pela família ao contexto urbano, quanto e da agricultura para o sustento da família. Ofícios e saberes em sinergia com a agricultura migraram com esses sujeitos, que viram na espacialidade urbana de Passo Fundo uma forma de otimização econômica. Havia uma dinâmica comercial, industrial e de serviços, que marcou a Vila Victorio Veneto.

No Guia Ilustrado Comercial, Industrial e Profissional do Município de Passo Fundo, publicado em 1939, e no Guia Geral de Passo Fundo, publicado em 1941, listas e anúncios presentes nestes catálogos dão conta de revelar parte das famílias ali residentes e da diversificação produtiva e de serviços que existia. No censo realizado pela Prefeitura Municipal em março de 1940, a Vila Victorio Veneto contava com 34 edificações, a maioria, muito provavelmente, casas de comércio, em que o estabelecimento era, ao mesmo tempo, casa de moradia da família e comércio diversificado, abrangendo hoteleira, casas de pasto, oficinas, armazéns, destilarias e engarrafadores de vinhos e cachacas, açougues, fábrica de sabão e outros.

A família Scortegagna foi uma das de maior expressão comercial na Vila Victorio Veneto. O núcleo familiar de Inocencio Scortegagna e sua esposa, Arnabile Tessaro, ambos naturais da Colônia Antônio Prado e filhos de imigrantes italianos, se estabeleceram nesse espaço em 1926, após um período de permanência no meio rural de Marau. De acordo com Alberto Scortegagna, filho do casal, a terra adquirida pela família margeava a propriedade de Luigi Ricci e ali que foi instalado um matadouro de suínos, investindo-se na indústria da carne de porco e do refinamento da banha:

*“Uma empresa começou por volta de 1928 era uma das primeiras, ou talvez, a primeira do ramo em Passo Fundo. Falava em banha no época, era o Scortegagna. A banha era derrubada em junho de 200kg, e era enviada para São Paulo por via férrea. Os outros produtos, salame, carne, costela, vendiam na praça regional [...] Era filas imensas de carroças carregadas de porcos que chegavam no início de fevereiro em tempo quente que chegavam no matadouro. Meu pai fez muito dinheiro com esse ramo [...] Por volta de 1946, ele vendeu para o Vitorio Rigo e o Dante Baroluzzi na realidade, vendeu porque cansou do negócio, vendeu a terra também e montou outros negócios e as filhas foram cada um fazer o seu vida.”*

Em 1939, o matadouro e açougue dos Scortegagna abateu a cifra de 622 porcos, repartido no distrito-sede apenas pelo açougue matadouro de Carlos Marchesin, na Vila Cruzeiro, com o abate de 647 suínos; ambos estavam em segundo e terceiro lugar no abate de suínos no município de Passo Fundo, ficando atrás apenas do Frigorífico Bonella, o maior abatedouro de suínos do município, localizado no distrito de Marau. A família Scortegagna soube otimizar o produto com grande dinamismo nas primeiras décadas do século XX, pois matadouros frigoríficos nesse período estavam em sinergia com o meio rural da região, bem como com a posição estratégica que ocupava o município, que possibilitava o acesso à matéria-prima, isto é, a banha e a carne do suíno, e a sua comercialização, aliada à disponibilidade de mão de obra necessária para o trabalho industrial e também ao conhecimento e capital adquirido anteriormente pelos proprietários.

Nesse ramo dos armazéns, podemos destacar a família de Atílio Pavan, italiano natural do Comune de Moriago della Battaglia, província de Treviso, no Veneto. Atílio Pavan, estabeleceu-se em Passo Fundo por volta de 1927, acompanhado de seu irmão, Giacomo Pavan e de um cambujo, da família Marchesin. Após um breve período de trabalho dos irmãos Atílio e Giacomo Pavan na construtora do italiano João De Cesaro, Giacomo retornou à Itália, por não se adaptar ao Brasil; Atílio, por outro lado, permaneceu em Passo Fundo e montou um armazém de secos e molhados na Vila Victorio Veneto. Atílio Pavan, ao migrar, havia deixado a esposa

Scalotica Marchesin, natural do Comune de Soligo, província de Treviso, e as filhas Arnália e Constantina, para tentar a vida no Brasil. Após cinco anos de separação, em 1932, a esposa e as filhas migraram para Passo Fundo, estabelecendo-se também na Vila Victorio Veneto.

A casa comercial da família era a Atílio Pavan & Cia. e funcionava como um bar e armazém de produtos de toda a ordem: fazendas, maderais, secos e molhados e produtos coloniais poderiam ser adquiridos ali. A família Pavan também investiu nos transportes, adquirindo um caminhão para a entrega de produtos e para a compra de mercadorias. Em 1937, Atílio conseguiu uma concessão da Standard Oil Company para a instalação de uma bomba de gasolina junto ao armazém, sendo a primeira da Vila Victorio Veneto. Em razão disso, esse ponto tornou-se um posto de parada de ônibus e automóveis, nesse acesso que conectava a cidade e as “colônias” do interior. A família encontrou as atividades do armazém em 1944, quando do falecimento de Atílio Pavan. A propriedade dos Pavan, anos mais tarde, seria comprada por Zefirino Demétrio Costi, e incorporada à estrutura do Frigorífico Z. D. Costi, onde hoje está o Passo Fundo Shopping.

Atílio Pavan em um dos momentos de seu comércio, na Vila Victorio Veneto. Divulgação: IHPF. Arquivo particular de família Pavan.





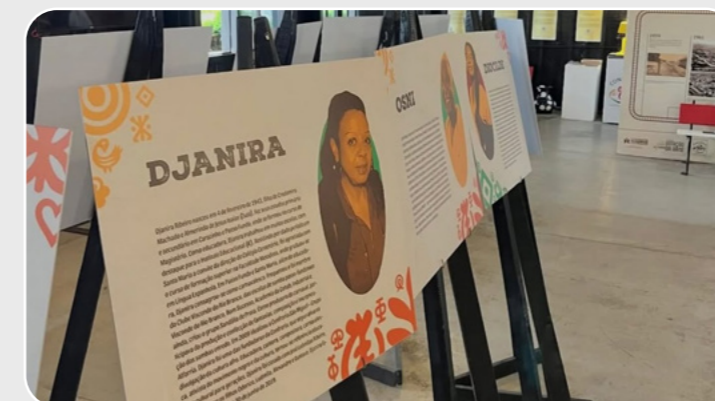

## DIOCILDE

Diocilde Costa Porto, filha de João Miguel Costa e Irazema dos Santos Costa, tem 53 anos, sendo natural de Sertão/RS, embora tenha sido criada em Passo Fundo. Diocilde perdeu a mãe cedo e sofreu com a vulnerabilidade social e racismo. Aos 10 anos passou a trabalhar como empregada doméstica e com o cuidado de crianças, realidade esta que fez com que interrompesse a educação escolar na infância. Diocilde retomou os estudos na idade adulta, por meio da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Formada no ensino médio, ingressou na graduação em Serviço Social da Universidade de Passo Fundo (UPF), ocasião em que passou a integrar a Comissão de Relações Étnico-Raciais da UPF, quando teve a oportunidade de compreender de forma mais profunda os determinantes sociais e o impacto das desigualdades raciais, especialmente sobre as mulheres negras. A partir disso, Diocilde desenvolveu consciência crítica, pertencimento e voz ativa, fortalecendo-se enquanto mulher negra. Atualmente Diocilde tem como propósito apoiar e orientar outras mulheres negras, contribuindo para que possam superar desafios e conquistar seus sonhos. Entende que sua história é um instrumento de mudança social e reafirma seu compromisso com o projeto ético-político do Serviço Social, voltado à emancipação, equidade e valorização das mulheres negras.



## MANOEL

Manoel Rodrigues Pinheiro Neto, filho de Pedro e Dêva Rodrigues, nasceu em 10 de junho de 1902. Mais conhecido como Neto foi um distinto motorista em Passo Fundo. Como motorista, foi um dos primeiros a ofertar o serviço de carro de praça no município. Segundo consta, era uma das figuras mais prestigiadas em sua classe, cuja defesa lhe foi uma bandeira de luta. Atuou ainda como motorista particular, atividade que desempenhou até o fim da vida, como chofer de Armando Annes. Manoel foi casado em primeiras núpcias com Ernestina de Quadros, tendo casado posteriormente com Maria Eulanda do Nascimento. Ao falecer em 29 de março de 1961, com 59 anos de idade, deixou os filhos: Lucy Pinheiro de Oliveira e Wilson Nascimento Pinheiro. As cerimônias de encenação e sepultamento aconteceram com a presença de diversos motoristas, que foram prestar as suas últimas homenagens.



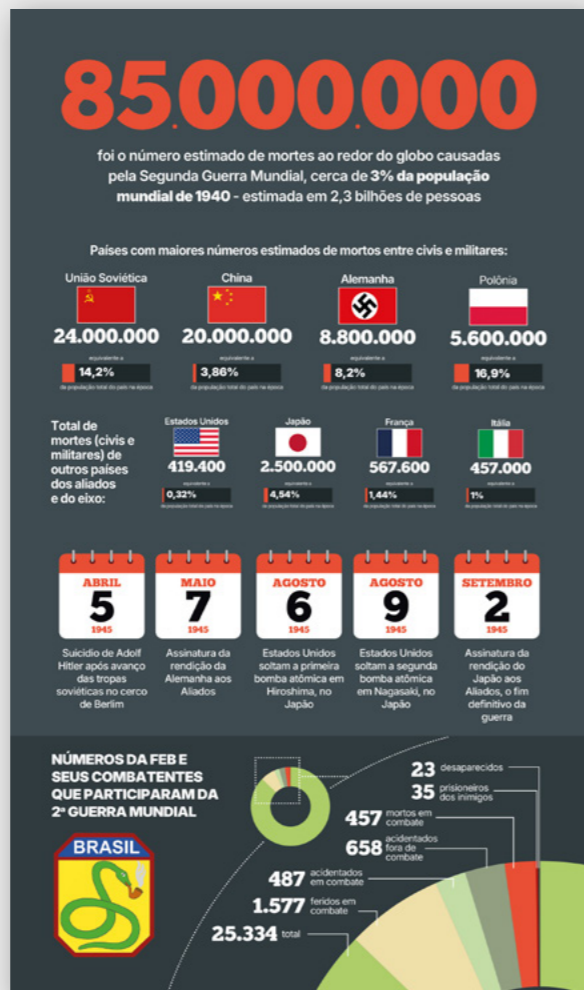
Design gráfico e programação visual da exposição “Vidas Negras”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF), o Arquivo Histórico Regional (AHR/UPF), o Curso de História e o Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Passo Fundo (PPGH/UPF).

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



# A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E PASSO FUNDO

REPERCUSSÕES, VESTÍGIOS E MEMÓRIAS

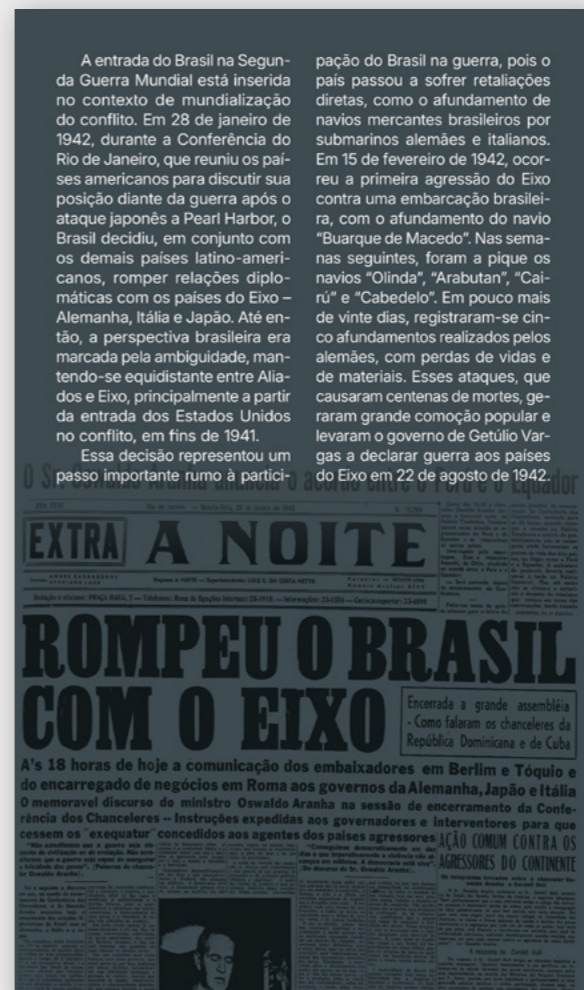


A partir de 1941, a guerra tomou outras proporções. A escalada dos conflitos ao redor do mundo se intensificou, sobretudo devido à necessidade das potências agressoras, principalmente Alemanha e Japão, de expandir seus territórios para sustentar suas máquinas de guerra, o que demandava maior acesso a 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, incluindo 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.

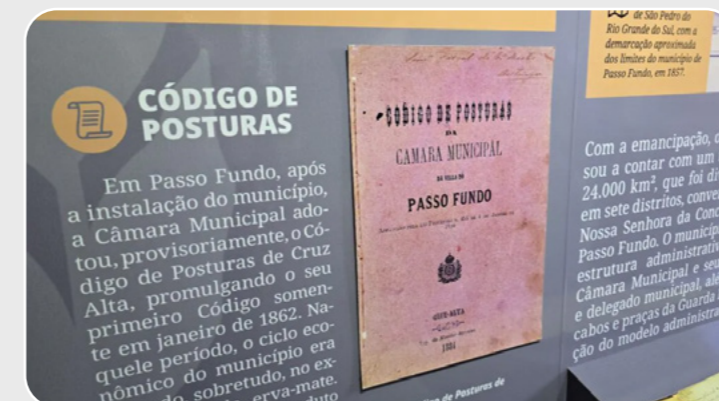
Essa expansão também ocorreu no Pacífico, a partir de novos ataques japoneses. Em 7 de dezembro de 1941, com o ataque japonês à base naval estadunidense de Pearl Harbor, no Havaí, os Estados Unidos entraram no conflito, declarando guerra ao Japão e, poucos dias depois, à Alemanha e à Itália. A partir 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.



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.





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).

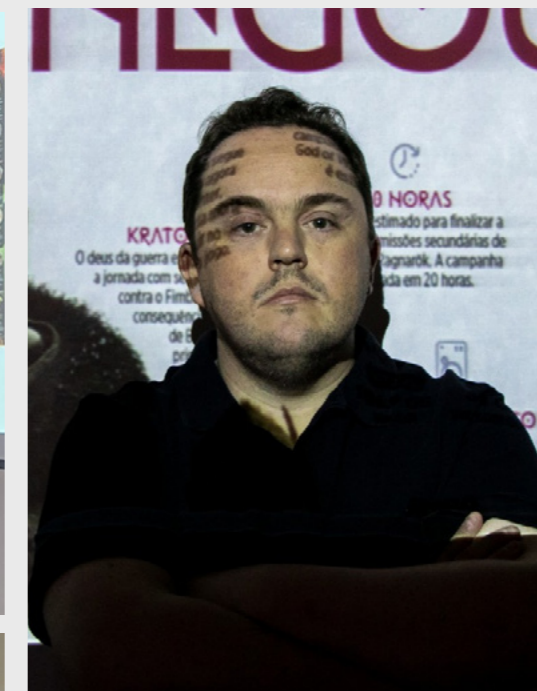
Painéis impressos com medidas de 300x280cm, 420x280cm e 500x280cm. Pesquisa, produção, fotografias, curadoria, textos e objetos desenvolvidos pelo IHPF.



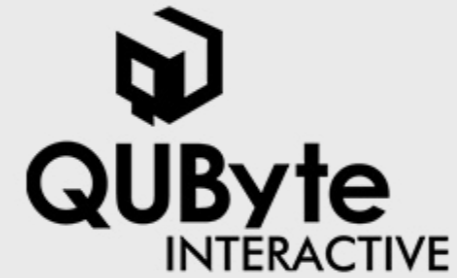
# Sobre

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



# Contato

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

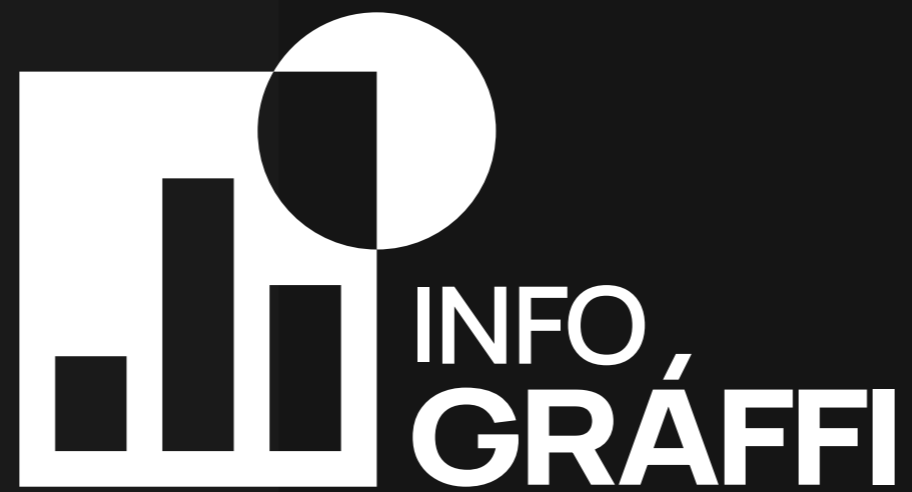
 [contato@infograffi.com.br](mailto:contato@infograffi.com.br)

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

    [infograffi](#)

Orçamentos sob consulta.





INFOGRAFFI.COM.BR | 2026