

// PROJETOS DE EXTENSÃO DISPONÍVEIS PARA PARTICIPAÇÃO DE VOLUNTÁRIOS

NOME DO PROJETO	NOME DO PROFESSOR	EMAIL DO PROFESSOR	RESUMO DO PROJETO
Projeto de evento – segundo fórum de formação em tecnologias da cena	Yuri Simon Da Silveira	yuri.silveira@uemg.br	O Fórum Formação em Tecnologias da Cena foi criado com o intuito de pensar e discutir sobre a formação nas áreas tecnológicas associadas às linguagens artísticas projetuais: Sonoplastia, Cenografia, Figurino e Iluminação; abrangendo ainda projetos relacionados ao cinema e audiovisual como a Direção de Arte ou Design de Produção. Em 2021 o Programa Institucional - Direitos à Produção e ao Acesso à Arte e à Cultura da Pró-Reitoria de Extensão da UEMG promove em parceria com a Escola de Tecnologia da Cena do CEFART, da Fundação Clovis Salgado, a Segunda Edição do Fórum Formação em Tecnologias da Cena com apoio do Espaço Cultural Escola de Design - UEMG, do Palácio das Artes e de professores de diversas instituições de ensino do Brasil. A Segunda Edição do Fórum Formação em Tecnologias da Cena ocorrerá de maneira virtual entre os dias 16 e 19/11, em plataformas digitais online.
FIC no Campus: Política e estética em tempos de pandemia	Liliana Borges	liliana.borges@uemg.br	O Projeto de Extensão FIC no Campus desenvolve ações de formação de professores na UEMG, que articulam a participação da comunidade acadêmica, especialmente, das cinco Unidades do Campus BH em diálogo com a sociedade. As ações ocorrem em Seminários de articulação entre a formação Inicial e Continuada, em diferentes áreas de conhecimento. Espera-se contribuir na aproximação da Universidade com o público em geral, promovendo reflexões acerca da formação crítica e participativa, além de auxiliar no combate à evasão de estudantes da UEMG, acolhendo e incentivando a permanência, humanizando os espaços, bem como auxiliando na construção de uma comunidade acadêmica atuante na sociedade. Em seguida, visa-se atingir professores de escolas públicas da Educação Básica através de oficinas, palestras e exposições que os auxiliem em sua formação continuada, representando a oportunidade de diálogo, criticidade, reflexão e discussão sobre temas diversos, interagindo campos de saberes e possibilidades de ampliação de conhecimento nas diferentes áreas.
O antigo Teatro Municipal de Belo Horizonte: a arquitetura, a arte e seu tempo	Aziz José de Oliveira Pedrosa	aziz.pedrosa@uemg.br	A partir de uma pesquisa, pretende-se investigar a história do antigo Teatro Municipal de Belo Horizonte, de modo que esse levantamento permita construir maquetes virtuais da arquitetura e dos ambientes internos que constituíam as salas de exibição desse espaço. Espera-se que os resultados possam assegurar o resgate histórico de edificação que não mais existe na paisagem da cidade, mas que angariou fundamental importância no contexto social, cultural, artístico e arquitetônico belo-horizontino. O projeto foi iniciado em 2018 e ainda não foi finalizado, faltando à finalização das maquetes para o ano de 2021.
Como a palma de minha mão: memórias para redesenhar a cidade	Andreia Menezes De Bernardi	andreia.bernardi@uemg.br	Durante muito tempo nossa sociedade negou às mulheres as condições necessárias para o cultivo de práticas de memória por meio da palavra escrita. Através da produção de artesanias, no entanto, elas romperam a hegemonia da cultura letrada e registraram suas narrativas femininas por meio de técnicas manuais transmitidas intergeracionalmente. A partir do convite às mulheres idosas moradoras de bairros antigos de Belo Horizonte, buscar-se identificar formas de saber-ser-fazer que poderão dar origem a expressões autênticas da memória social e da história de nossa cidade, narrada pelos que a construíram: relatos de resiliência frente a opressões históricas, tais como a discriminação e a violência baseadas em questões de gênero, etnicidade, nível de instrução, idadismo e classe social. Intenciona-se, com esse trabalho, refletir e provocar o debate acerca do vínculo entre design e memória, iluminando o potencial das ações de arte e design socialmente engajados, no que elas possam fortalecer o caráter social, político e ativista das intervenções de design, estimulando o potencial das comunidades em imaginar e criar as condições necessárias para o bem-viver.
Organização e publicação da Revista Transverso	Giselle Hissa Safar	giselle.safar@uemg.br	Desenvolvimento do processo editorial para a publicação da Revista Transverso – revista eletrônica do Núcleo de Design e Cultura da Escola de Design da UEMG, que publica trabalhos inéditos relacionados à arquitetura, artes visuais, cultura material e imaterial e design, sempre que possível abordando vínculos transdisciplinares com as letras e as ciências humanas e sociais. O periódico criado em 2010 pelo professor Mário Santiago de Oliveira, passou a contar, a partir de 2018, com nova equipe para retomar suas atividades e a regularidade nas publicações semestrais.
Roda de Conversa	Telma Isabel Vieira Martins	telma.martins@uemg.br	O projeto Roda de Conversa busca estabelecer a convivência dialógica com a comunidade acadêmica e a comunidade externa por meio de debates e palestras que contemplem os temas transversais ao ensino. Visa agregar a comunidade externa, os professores e alunos em torno de discussões pertinentes ao Ensino, Pesquisa e Extensão. O projeto seleciona um grupo de professores/pesquisadores ou especialistas em áreas específicas, internos ou externos a unidade para atuar como palestrantes ou mediadores que transitem nos seguintes eixos temáticos: Filosofia, Política, Sociologia, Comportamento, Antropologia, Psicologia, Saúde, História, Arte, Cultura, Patrimônio, Linguagem, Ensino e Design.
Espaço Cultural Escola De Design Uemg	Maia Lucia Machado Oliveira	maria.machado@uemg.br	Projeto para atuação de bolsistas na execução de atividades inerentes ao Espaço Cultural Escola de Design - UEMG, incluindo a recepção e acompanhamento do público nas visitas ao Espaço Cultural Escola de Design - UEMG, planejamento e montagem de exposições, cursos, palestras, e demais eventos. Considerando o momento de pandemia no Brasil, as ações serão realizadas de maneira remota, por meio das mídias e plataformas virtuais, e quando possível, de modo presencial seguindo os protocolos de segurança exigidos.
Projeto Material Instrucional: Oficinas De Trabalho De Manufatura	Eduardo Jose Wilke Alves	eduardo.alves@uemg.br	O projeto busca desenvolver material instrucional que venha a contribuir para o aprendizado e a profissionalização do trabalho realizado em algumas das oficinas de trabalho e produção da DEPEN MG – Departamento Penitenciário de Minas Gerais. Por meio deste se visa contribuir para o aprimoramento do conhecimento profissional quanto à ética e organização do trabalho, dos processos produtivos e consequentemente na melhoria da qualidade final dos objetos que produzem. Tem-se o foco na ressocialização dos beneficiários ao levar informações relevantes por meio do material instrucional textual e imagético, de forma organizada e com métodos que leve estes indivíduos privados de liberdade a melhorar seu desempenho funcional e intelectual, mediante o aprimoramento profissional. Busca-se aperfeiçoar os resultados até então alcançados, amenizar o descompasso entre técnicas, criatividade, processos, dentre outros conhecimentos e competências relevantes para a produção de objetos e serviços de qualidade.
Ação De Design Para Reativação Do Cine Do Hospital Júlia Kubitschek Da Fundação Hospitalar Do Estado De Minas Gerais – Fhemig	Simone Maria Brandão Marques Abreu	simone.abreu@uemg.br	No campo da saúde, principalmente quando se trata de saúde pública e emergencial no Brasil, há inúmeros problemas de difícil solução e requer que todos os profissionais envolvidos busquem contribuições para a melhoria das condições do bem-estar humano. Sendo assim, o Hospital Júlia Kubitschek – HJK, localizado na cidade de Belo Horizonte, referência no atendimento de urgências, clínica médica, traumas ortopédicos, cuidados intensivos, tuberculose, dentre outras especialidades e, ainda, hospital escola, apresenta demanda de reativação do Cinema do HJK, bem como a requalificação de suas adjacências, mediante o projeto físico dos ambientes de apoio a eventos, de modo a ampliar as possibilidades de uso de áreas e melhor servir aos usuários e comunidade que venham a usufruir desse setor. Este projeto de extensão inova ao englobar o design e suas potencialidades de inserção de valores sociais e históricos nesse processo de ambientação. Além disso, para a instituição universitária e especialmente para os alunos e professores envolvidos no projeto, acredita-se que o contato direto com este cenário representa meio de experimentação e troca dos conhecimentos, meio de aquisição de conteúdos práticos na relação multilateral com outros setores da sociedade.

Tecnologias vestíveis afetivas	Thatiane Mendes Duque	thatiane.duque@uemg.br	Este projeto busca explorar como a computação vestível pode medir e configurar emoções e memórias afetivas sobre o corpo. A computação vestível incorpora nesses objetos tecnológicos afetivos a possibilidade de serem vestíveis. Bem como, mapear e expressar emoções capturadas sobre a pele/corpo através das máquinas, por serem vestíveis e ter a capacidade de permanecer em contato com o corpo.
Ferramentas para multiplicadores em Design de Moda: Práticas aplicadas nos grupos produtivos de bordado na região metropolitana de Belo Horizonte	Helois Nazare Dos Santos	heloisa.santos@uemg.br	O projeto tem como meta aplicar ferramentas do design na capacitação de bordadeiras e verificar a eficácia desses instrumentos, quanto ao acesso a novos conhecimentos, oportunidade de atuação no mercado e aperfeiçoamento de suas habilidades competitivas e técnicas inovadoras. Entre uma série de necessidades para organizações contemporâneas, elenca-se a de responder com rapidez às mudanças nas condições de mercado, às ameaças competitivas e às exigências dos clientes. Em decorrência disso, essas novas bases competitivas exigem que o tempo despendido entre a inovação do produto/serviço e a chegada dessa inovação ao mercado diminua de forma extraordinária. Assim, esses elementos constituem-se um grande desafio para as organizações, pois demandam que se implementem mudanças planejadas e se aloquem recursos para resolver as questões estratégicas. As ferramentas de design serão aplicadas em alguns polos, para capacitação de multiplicadores em bordado na região metropolitana de Belo Horizonte, além de conhecer as metodologias aplicadas na capacitação dos participantes ao longo da trajetória profissional e quais as técnicas artesanais (bordado, crochê e tricô) são repassadas de geração a geração. Posteriormente essas metodologias serão comparadas para verificação da efetividade do método, e se o aprendizado agrega valor ao conhecimento tácito do participante no desenvolvimento de produtos diversos, com o propósito de geração de renda. Ao final, espera-se sucesso na aplicação das metodologias de design nos diversos pólos de trabalho e o percurso traçado pelos participantes para se tornarem multiplicadores do processo ensino aprendizagem, e promover o impacto socioambiental com a geração de resultados financeiros positivos de forma sustentável.
Programa Encontro De Saberes Da Uemg	Mario Geraldo Rocha Da Fonseca	mgeraldof@gmail.com / genescoa@gmail.com	O Programa Encontro de Saberes da UEMG tem como objetivo a promoção do diálogo entre saber acadêmico e os saberes tradicionais na formação de estudante e professores, bem como o reconhecimento das mestras e mestres dos saberes tradicionais, especialmente de comunidades tradicionais, indígenas, afrodescendentes e grupos das periferias urbanas. O programa oferece cursos e disciplinas conduzidos pelos mestres e mestras, com colaboração dos professores da UEMG. O Encontro de Saberes está em seis escolas da UEMG. Na Escola de Design conta com um grupo de estudo que pesquisa a relação entre o design/artes e as culturas material e imaterial dos povos tradicionais. Professores coordenadores na ED: Mário Geraldo da Fonseca (mgeraldof@gmail.com) e Genesco Souza (genescoa@gmail.com)
Proj.Ed : grupo de projeções da escola de design	Mario Geraldo Rocha Da Fonseca	mgeraldof@gmail.com	Proj.ED é um grupo de pesquisa e de extensão, que tem como objetivo promover projeções mapeadas em fachadas, empenas, muros, tapumes e outros dispositivos do espaço vertical. Para isso, estuda linguagens que aproximem estas projeções dos processos do design e das artes visuais contemporâneas. Atualmente, desenvolve o projeto DESIGN/LUZ: Linguagens para Campanhas de Utilidade Pública através da Projeção Mapeada, de iniciação científica, apoiado pelo CNPq. Entre outros objetivos, este projeto visa criar laboratórios de projeção mapeada, tendo o prédio da Escola de Design na Praça da Liberdade como referência projetiva, e criar um pequeno manual de projeção mapeada para incentivar estudantes a promoverem ações ativistas atentas às questões sociais, culturais, econômicas e políticas da atualidade. Professor-coordenador: Mário Geraldo da Fonseca (mgeraldof@gmail.com)
Objetos de design/objetos de desejo: oficinas sobre o valor social e o impacto emocional do design	Mario Geraldo Rocha Da Fonseca	mgeraldof@gmail.com	Desenvolver oficinas para apresentar conceitos do campo do Design que ajudem a esclarecer o valor social e o impacto emocional dos objetos de design na vida cotidiana das pessoas. Isso se justifica porque, apesar da presença quase onipotente do Design, este não é claramente percebido pelas pessoas. Por isso, torna-se necessário apresentar algumas questões éticas sobre a presença dos designers na sociedade, o seu atrelamento ao mundo industrial, a sua atuação no mundo codificado do ciberespaço. As oficinas estão sendo projetadas para serem desenvolvidas no formato online e, quando possível, no presencial. Isso amplia o alcance, já que o projeto visa, sobretudo, pessoas que possuem pouco ou quase nenhuma informação sobre a influência decisiva do Design nos comportamentos contemporâneos. Professor-coordenador: Mário Geraldo da Fonseca (mgeraldof@gmail.com)
Viver de Costura – Capacitação em Design de Moda de Agentes Multiplicadores Galiléia – Minas Gerais	Helois Nazare Dos Santos	heloisa.santos@uemg.br	O 'Projeto Viver de Costura – Capacitação de agentes Multiplicadores em Design de Moda, corte e costura de moda íntima, promove a capacitação de pessoas em condição de vulnerabilidade social a fim de garantir-lhes maiores oportunidades e que estejam aptos a levar o conhecimento obtido às comunidades, cooperativas e outros grupos em condição de vulnerabilidade, mudando a realidade social local. Contempla a interessados que possuam a disponibilidade de deslocamento até a Escola de Design, onde serão ministradas as aulas e que manifestem seu interesse por meio de inscrição. Eles passarão por um processo de capacitação em design, criação de coleção, criatividade, modelagem, corte e costura e demais técnicas manuais dentre elas bordado, crochê, tricô, dentre outras, para o desenvolvimento de produtos, visando à formação e consolidação do processo de capacitação em Moda, promovendo a formação de agentes capazes de gerar soluções inovadoras, sintetizar projetos, desenvolver capacidade empreendedora e transferir os conhecimentos obtidos para elevação da qualidade de vida e redução das desigualdades sociais através do design. Com a consolidação do processo de capacitação em design, projeto e costura, pretende-se conquistar a melhoria contínua dos produtos gerados e o aumento da renda das artesãs, comunidades e cooperativas a serem potencializadas pelos multiplicadores, garantindo sua maior autonomia.
Olhar o Design de Ambientes: Ciclo de palestras	Aziz José de Oliveira Pedrosa	aziz.pedrosa@uemg.br	O projeto de extensão "Olhar o Design de Ambiente: ciclo de palestras" será realizado no âmbito do Centro de Estudos em Design de Ambientes da Escola de Design (Universidade do Estado de Minas Gerais). A equipe de trabalho será composta pelos (as) professores (as) pesquisadores (as) do referido núcleo. O objetivo da proposta é promover o debate sobre temáticas relacionadas ao design de ambientes, a partir da apresentação de pesquisas, práticas, atuação e vivência de pesquisadores e profissionais convidados. Os encontros serão realizados via plataforma virtual, possibilitando, assim, a participação do corpo discente e docente da Escola de Design, bem como da comunidade externa.
Cemitério do Bonfim: arte, história e educação patrimonial (Visitas Guiadas ao Bonfim)	Marcelina Das Graças Almeida	marcelina.almeida@uemg.br	O Cemitério do Bonfim, situado na cidade de Belo Horizonte, capital mineira, tem despertado cada vez o interesse para o seu potencial como espaço educativo. A prática acadêmica cristalizada através de aulas investigativas no espaço cemiterial tem o transformado em um local peculiar para a realização de atividades de pesquisa. Nesse percurso educativo, desde o ano 2012, através de uma ação extensionista e de pesquisa realizada em parceria com Fundação de Parques Municipais e Zoobotânica, FPMZ e o Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico, IEPHA e a Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG, visitas mensais ao cemitério tem se realizado estimulando a compreensão do ambiente como sítio potencialmente apropriado para a promoção da educação patrimonial. O motor que conduz a realização das visitas é, através da oferta de atividades lúdicas e educativas, sensibilizar o olhar e interesse da população, em geral, para o entendimento da história e do acervo guardado no espaço cemiterial.

Arquivo de som e imagem (ASI)	Marcelina Das Graças de Almeida	marcelina.almeida@uemg.br	O ASI - ARQUIVO DE SOM E IMAGEM é o primeiro centro de informação especialista em imagens (fixas e em movimento) e áudio da Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG e um dos poucos existentes na cidade de Belo Horizonte. Hoje ele reúne um rico acervo documental formado por impressos das mais diversas naturezas, além de filmes, vídeos, fotografias, dentre outros que completam os mais de 1.800 documentos catalogados e indexados. O objetivo do projeto é dar continuidade ao planejamento estabelecido, além disso, melhorar a recolha e acondicionamento do acervo, planejar alternativas para ampliação do espaço e atendimento dos pesquisadores interessados em explorar o acervo e buscar parcerias para concretização do projeto de digitalização do acervo, tornando o ASI espaço de preservação da memória e integrado às novas tecnologias e novas inserções no universo da consulta de acervos e produção de conhecimento. Levando em conta que o recolhimento e registro permanente dos documentos tradutores das atividades produzidas pela instituição são para além de revelar um diálogo necessário e constante com as novas condicionantes do mundo em permanente transformação. Todos os procedimentos servem para valorizar a memória da instituição e daqueles que nela, de algum modo, deixaram contribuições e permitir que as gerações vindouras conheçam e compartilhem experiências criativas e produtivas vividas pelos seus pares, estimulando a pesquisa e novas propostas projetuais.
Caderno a Tempo - Histórias em Arte e Design - Volume 5	Marcelina Das Graças de Almeida	marcelina.almeida@uemg.br	O Caderno aTempo - Histórias em Arte e Design é uma publicação da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais que destina-se a publicar capítulos sobre a história da arte e história do design, a partir de um tema transversal e tendo como inspiração inúmeras áreas de conhecimento, como História, Comunicação, Design, Artes, Arquitetura, Letras, Museologia, Artes Cênicas dentre outras. Procura estabelecer conexões e divulgar pesquisas que estejam relacionadas com temas conectados com história da arte, história do design e temas afinados. O projeto atual é trabalhar na execução do volume 5 cuja tema norteador é: Patrimônio.
O Saber da Arte - Educativo ED/UEMG	Carime Zunzarren	carime.zunzarren@uemg.br	Apresentar, em vídeos, algumas técnicas utilizadas por artistas e professores das Artes Visuais, no campo bidimensional, e entrevistas com artistas escultores, para falar do campo tridimensional, com intuito de ampliar a ação da fruição da população, utilizando dos espaços virtuais da comunicação que, em função da pandemia da COVID 19, assola o mundo, desde março de 2020, impedindo as práticas culturais em espaços físicos da cidade.
Experiência Guiada: História e cultura por meio de esculturas e bustos	Carime Zunzarren	carime.zunzarren@uemg.br	Apresentar as esculturas em espaços públicos, em visita guiada, para possibilitar o conhecimento da história e da cultura mineira.
Projeto Formigueiro	Simone Maria Brandão Marques Abreu	simone.abreu@uemg.br	Compreender o homem e o espaço, o qual está inserido, tem sido uma valorosa discussão dos tempos modernos. Todo espaço precisa acomodar a identidade do homem que irá usufruir deste, ou seja, o espaço passa ser ambiente no momento em que imprime humanização. Entretanto, apesar do conceito de ambiência ser convicção em teoria, na prática, ambiência ainda é compreendida como decorar espaços, ou seja, perpassa a ideia de projetos funcionais e plasticamente bonitos. Além disso, prevalece ainda para a sociedade a leitura de que o profissional designer de ambientes produz projetos para ambientes seletivos, ou seja, para uma camada social favorecida. Sendo assim, o Projeto Formigueiro tem como objetivo trazer à tona o diálogo do que seja ambiência. O Formigueiro possibilita compartilhar não só ambientes projetados pelo Curso de Design de Ambientes, mas também, variados conteúdos relacionados com essa temática. Por meio de eventos, publicações ou mesmo por rede social, espera-se que o conteúdo de ambiências amplie o olhar da comunidade acadêmica da Escola de Design e ultrapasse suas paredes, expandindo e fortalecendo o entendimento do que seja o desenho de ambientes, o qual perpassa pelo design social, estratégico, serviços, saúde, paisagem, dentre outros. A quarta edição do Formigueiro pretende divulgar o livro de Design de Ambientes – Design de Ambientes em Pauta, organizado pelo Prof. Dr. Edson Carpintero. Este livro surgiu a partir de uma inquietação de um grupo de professores do curso de Design de Ambientes da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, juntamente com alguns convidados. O objetivo da quarta edição é divulgar cada capítulo do livro para ampliar a visão do Design de Ambientes para a comunidade acadêmica, bem como para o público em geral.
Grupo de Estudos em Arte e o Ensino da Arte	Carime Zunzarren	carime.zunzarren@uemg.br	Debater temas da arte e do ensino da arte, pelo viés da cultura.
iVox Podcast Design: Desenvolvimento do espaço digital para produção de conteúdo e comunicação do design para estudantes.	Camilo de Leis Belchior	camilo.belchior@uemg.br	A crise mundial de saúde causada pela Covid-19 trouxe muitas mudanças nos hábitos da sociedade ao redor do mundo. Dentre os fenômenos comportamentais está o aceleração das atividades remotas. Compras, relacionamentos, educação, encontros e tantos outros âmbitos da vida das pessoas estão há uma tela de distância. Com isso, a produção de conteúdo em redes sociais tem sido uma maneira democrática de trazer para o público pautas que ainda estavam presas entre os muros das universidades ou mesmo das organizações. Diante deste período de profundas mudanças comportamentais vê-se a oportunidade de contribuir para a comunidade interessada e, principalmente, de estudantes de design. O iVox podcast surgiu como uma iniciativa para a produção de conteúdo feita por estudantes - para estudantes. Aproveitando o movimento da internet para aproximar as diferentes gerações e atuações de designers e profissionais que tangem à multidisciplinaridade do design, atuantes no mercado ou na academia. Utilizando-se inicialmente das plataformas Spotify e Instagram para a publicação e divulgação de conteúdos. Com embasamento no método do Design Sprint, o projeto pretende mapear as principais dúvidas e curiosidades dos estudantes de design para construir pautas e selecionar convidados que possam, por meio de entrevistas, contribuir contando suas experiências e percepções.
Design para a Felicidade: Experiências de Artesanias	Ana Célia Carneiro Oliveira	ana.carneiro@uemg.br	Pensa-se nos meios para contribuir com as relações de pertencimento, afeto, em ambientes onde o ser humano repensa o lugar de vivências. Têm-se como objetivo incentivar as práticas artesanais, a valorização dos ambientes, por meio do design para a felicidade, de forma a proporcionar melhoria da qualidade de vida. Em atividades extensionistas, tendo como público alvo pessoas de qualquer idade ou gênero, que busquem a importância do fazer artesanal como um elemento inspirador e outras práticas que valorizem o bem-estar coletivo, transformando um espaço em lugar de afeto.

Laboratório de Design Gráfico	Mariana Misk Moyses	mariana.moyes@uemg.br	<p>O LDG – Laboratório de Design Gráfico da Escola de Design / UEMG – é um espaço destinado ao exercício da prática profissional do design gráfico. Tem por objetivo desenvolver projetos de design gráfico de diversas naturezas e complexidades, estudos e pesquisas de métodos, práticas e materiais. Atende demandas da Universidade como um todo, reitoria e suas unidades na criação de identidades gráficas, peças promocionais e projetos editoriais para projetos, eventos e publicações organizadas pela comunidade acadêmica. O LDG possui em sua estrutura dois núcleos que visam desenvolver projetos ligados às suas áreas de expertise: Núcleo de Design de Serviço e TipoLAB, esse último focado no estudo e na prática da tipografia como processo de produção e instrumento de linguagem gráfica e peças promocionais de projetos, eventos e publicações organizadas pela comunidade acadêmica. E tem por objetivo desenvolver projetos de design gráfico de diversas naturezas e complexidades, estudos e pesquisas de métodos, práticas e materiais. Além de integrar o LDG a outros setores da UEMG e, internamente, valorizar a troca entre as equipes. E estimular alunos bolsistas e estagiários a experimentar métodos e linguagens tendo como temas de projetos as demandas da UEMG.</p>
DECTESIS - Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis	Nadja Maria Mourão	nadja.mourao@uemg.br	<p>Design, comunidades, tecnologias sociais e iniciativas sustentáveis são temas multidisciplinares. Trata-se de um grupo de estudos e práticas em design, tecnologias sociais e comunidades para o desenvolvimento de iniciativas sustentáveis. Embora possa ser abrigado em outros grupos de pesquisas, o estudo destinado às comunidades não apresentam projetos com destaque a esta temática. Considera-se que transdisciplinaridade possa contribuir para a formação dos alunos em todos os cursos de graduação. Assim, a equipe de participantes deve ter o interesse comum em pesquisas e projetos extensionistas que permeiam os estudos em design, comunidades, tecnologias sociais, iniciativas sustentáveis e a inclusão, com empatia por questões sociais.</p>
Librário Virtual: Ensaio para a Comunicação em Libras	Flavia Neves de Oliveira Castro	jogolibrario@gmail.com / @jogolibrario	<p>O projeto Conexões do Jogo Librário busca desenvolver atividades virtuais, com os recursos do Design e das Artes Visuais, que possibilitem de forma interativa a expansão do jogo do Librário digital. O jogo Librário é constituído de um baralho de pares de cartas, contendo sinais de Libras, palavras em Português. A metodologia de execução dos sinais de forma divertida contribui para a aprendizagem da Libras. A equipe do Librário está desenvolvendo material visual para interatividade de encontros virtuais. Contamos também com a participação do professor de Libras Tuender Durães de Lima (surdo) e membros da comunidade.</p>
Atividades do Centro de Extensão (CENEX) da Escola de Design	Nadja Maria Mourão	cenex.design@uemg.br	<p>O Centro de Extensão da Escola de Design tem a função de estabelecer uma relação dialógica com a comunidade nos diversos níveis de interação, seja na difusão do design e das Artes, na comunicação de conhecimentos teóricos e práticos, seja como articulador de trabalhos sociais e projetos de difusão cultural, gestor de cursos extensionistas, ou, ainda, na programação e realização de eventos temáticos, datas comemorativas, representatividade no Circuito Cultural, entre outros.</p>