



V ENCONTRO DE ENGENHARIA NO ENTRETENIMENTO  
3E/UNIRIO – 16 e 17/05/2017 – ISSN 2358-4469



**CHAMADA DE TRABALHOS**

**Apresentação**

Temos o prazer de convidá-lo a participar do V ENCONTRO DE ENGENHARIA NO ENTRETENIMENTO - 3E/UNIRIO, que acontecerá no Centro de Ciências Exatas e Tecnologia (CCET), da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), nos dias 16 e 17 de maio de 2017.

Organizado pelo Departamento de Engenharia de Produção da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e pelo Departamento de Engenharia Mecânica do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca – Campus Nova Iguaçu (CEFET/RJ), o evento vem se realizando anualmente com o objetivo principal de difundir estudos que envolvam interfaces das engenharias com outras áreas de conhecimentos aplicadas na indústria do entretenimento, economia criativa e produção cultural.

A necessidade de estudos e debates interdisciplinares no campo cultural, do entretenimento, da economia criativa e das artes articulados com as engenharias vêm aumentando, na medida em que a demanda de estudantes e pesquisadores que estão se especializando e adquirindo conhecimentos para sua formação e atuação profissional nestas áreas está crescendo dentro e fora do território nacional.

**Grupos de trabalho e envio dos trabalhos**

Os trabalhos aprovados e apresentados no 3E/UNIRIO serão reunidos nos anais (ISSN 2358-4469) em 04 (quatro) grupos de trabalho com os eixos temáticos definidos abaixo. Para submeter o trabalho à avaliação da comissão científica do 3E/UNIRIO, o artigo sem a identificação dos autores e a ficha de cadastramento do trabalho deverão ser enviados para o e-mail ([3echamadadetrabalhos@gmail.com](mailto:3echamadadetrabalhos@gmail.com)). O padrão de formatação e a ficha de cadastramento do trabalho encontram-se disponíveis no site do evento ([www.3eunirio.com](http://www.3eunirio.com)).

**1 – Inovação e tecnologia**

Neste grupo de trabalho pretende-se refletir sobre a inovação e o desenvolvimento tecnológico em processos, produtos e serviços que tenham impacto na indústria do entretenimento, na economia criativa, na produção em cultura e na arte. A sessão englobará trabalhos que abordem mudanças na produção no entretenimento tendo como base a inovação e o uso da tecnologia. Os trabalhos a serem discutidos neste grupo deverão abordar temas voltados ao entretenimento e a produção em cultura como: inovação, tecnologias sociais, aplicações de ferramentas tecnológicas, cooperação, competitividade, desenvolvimento social e novas formas de difusão midiáticas.

**2 – Gestão de empreendimentos**

Neste grupo de trabalho objetiva-se debater questões sobre o planejamento, gerenciamento, operação e controle de projetos relacionados a empreendimentos da economia criativa, da indústria do entretenimento e da produção em cultura e em arte abordando os processos e redes desde sua fase inicial até a entrega final de produtos e serviços. O grupo de trabalho focará seus interesses nas diretrizes



em termos de produção, riscos, logística, retorno e partes interessadas durante todo o processo produtivo do empreendimento. Os trabalhos a serem discutidos neste grupo deverão abordar temas voltados ao entretenimento, produção na cultura e nas artes como: gestão da produção, gestão da qualidade, gestão econômica, ergonomia e segurança do trabalho, gestão do produto, pesquisa operacional, logística, gestão estratégica e organizacional, gestão do conhecimento, gestão ambiental, sustentabilidade, engenharia do trabalho, responsabilidade social e gestão de carreiras profissionais.

### 3 – Aspectos políticos e legais

Neste grupo de trabalho pretende-se discutir trabalhos que abordem as questões políticas e legais na produção da indústria do entretenimento, da economia criativa da produção em cultura, e das artes, como o conjunto de leis e políticas públicas voltadas a este segmento, além do controle e preservação deste tipo de produção. Os trabalhos a serem discutidos neste grupo deverão abordar temas voltados à indústria do entretenimento como: leis de incentivo, certificações, autorizações, propriedade intelectual, controle de bens intangíveis, controle e preservação de acervos e direitos autorais.

### 4 – Mercados e produtos

Neste grupo de trabalho objetiva-se estabelecer um fórum de debates também com a visão daqueles envolvidos diretamente na produção do entretenimento e na produção em cultura e em artes. Desta forma, pretende-se debater a produção da coletividade de produtos e serviços resultantes desta cadeia produtiva e as demandas de participação da engenharia na mesma. Os trabalhos a serem discutidos neste grupo englobarão mercados e produtos como: televisão, rádio, internet, teatro, cinema e vídeo, música e indústria fonográfica, eventos culturais, apresentações artísticas, museus e centros culturais, turismo, esporte, parques temáticos, propaganda, moda e mercado editorial.

#### **Datas Importantes**

Envio dos trabalhos – 15/12/2016 a 15/03/2017

Comunicação dos Aceites – 15/02/2017 a 15/04/2017

Para dúvidas e consultas enviar e-mail para [3euniriosecretaria@gmail.com](mailto:3euniriosecretaria@gmail.com)

Cordiais saudações

Profa. Heloisa Helena Albuquerque Borges Quaresma Gonçalves  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO  
Coordenadora Geral do 3E/UNIRIO

Prof. Júlio César Valente Ferreira  
Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca – CEFET/RJ Campus Nova Iguaçu  
Coordenador Científico do 3E/UNIRIO

