



Daniel de Menezes Gularte

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/8384701448041017>

Última atualização do currículo em 26/10/2018

Possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Ceará (2000), especialização em Design Digital pela FIC (2008), especializando em Design Gráfico pela FA7 (2013) e mestrado em Computação Aplicada a Informática Educativa pela UECE (2011). É professor universitário no Centro Universitário Estácio do Ceará e membro do Núcleo docentes estruturantes do curso de Jogos Digitais. Professor conteudista nacional pela Estácio. É professor de pós-graduação em diversas universidades. Tem experiência na área de Arquitetura e Urbanismo, com ênfase em design e comunicação visual. É especialista em mídias digitais, atuando principalmente nos seguintes temas: comunicação, design digital e de interação, jogos eletrônicos e gamificação, internet e gestão de projetos de design. Trabalha em pesquisa sobre multimídia, usabilidade e acessibilidade de interfaces para mídias digitais, com ênfase no design digital, realizando projetos, processos e produtos oriundos dos serviços prestados como colaborador e instrutor das empresas que trabalhou. Presta consultoria em arquitetura da informação, usabilidade, gamificação e gerência de projetos de design. Participa de grupos de discussão de jogos eletrônicos e é pesquisador na área de Game Design, Retrogaming e Cultura dos jogos eletrônicos, onde possui livros publicados. É colecionador profissional e curador do Museu Bojogá de Jogos Eletrônicos. **(Texto informado pelo autor)**

Identificação

Nome	Daniel de Menezes Gularte
Nome em citações bibliográficas	GULARTE, D. M.

Endereço

Endereço Profissional	Centro Universitário Estácio do Ceará. Rua Eliseu Uchôa Beco Guararapes 60810270 - Fortaleza, CE - Brasil Telefone: (85) 32706700 URL da Homepage: http://estacio.br
------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Formação acadêmica/titulação

2009 - 2011	Mestrado profissional em Computação Aplicada. Universidade Estadual do Ceará, UECE, Brasil. Título: CARACTERÍSTICAS E REPRESENTAÇÕES DE UM MODELO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE PARA JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO, Ano de Obtenção: 2011. Orientador: Maria Gilvanise de Oliveira Pontes. Palavras-chave: Jogos.
2008 - 2013	Especialização em Design Gráfico. (Carga Horária: 432h). Faculdade 7 de setembro, FA7, Brasil. Título: Jogos Eletrônicos Educacionais: características e representações de um modelo de software educativo. Orientador: Maria Gilvanise Pontes.
2006 - 2008	Especialização em Design Digital. (Carga Horária: 390h). Faculdade Integrada do Ceará, FIC, Brasil. Título: Os Cinco Pilares - métodos e processos no design de conceito de jogos eletrônicos aplicado ao jogo Kamur. Orientador: Paulo Pereira Jucá.
1995 - 2000	Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal do Ceará, UFC, Brasil. Título: Escola de Cinema - Nova Casa Amarela - Fortaleza. Orientador: Marcondes de Araújo Lima.
1992 - 1994	

Ensino Médio (2º grau).
Colégio GEO Studio, GEO, Brasil.
Ensino Fundamental (1º grau).
Colégio GEO Studio, GEO, Brasil.

1988 - 1991

Formação Complementar

2013 - 2013	Extensão universitária em Gamification. (Carga horária: 48h). University of Pennsylvania, UPENN, Estados Unidos.
2013 - 2013	ENSINO SUPERIOR E TICS: DESAFIO E POSSIBILIDADE. (Carga horária: 24h). Centro Universitário Estácio do Ceará, FIC, Brasil.
2013 - 2013	AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZADO. (Carga horária: 24h). Centro Universitário Estácio do Ceará, FIC, Brasil.
2013 - 2013	ELABORAÇÃO DE QUESTÕES. (Carga horária: 24h). Centro Universitário Estácio do Ceará, FIC, Brasil.
2013 - 2013	PLANEJAMENTO DE ENSINO. (Carga horária: 24h). Centro Universitário Estácio do Ceará, FIC, Brasil.
2013 - 2013	NOVO ENSINO ESTACIO. (Carga horária: 12h). Centro Universitário Estácio do Ceará, FIC, Brasil.
2010 - 2010	Scrum na Prática. (Carga horária: 20h). IVIA Serviços de Informática, IVIA, Brasil.
2009 - 2009	Planejamento & Atendimento. (Carga horária: 8h). Sindicato das Agências de Propaganda, SINAPRO, Brasil.
2009 - 2009	Workshop em Marketing. (Carga horária: 8h). Sindicato das Agências de Propaganda, SINAPRO, Brasil.
2009 - 2009	Workshop em Criação. (Carga horária: 8h). Sindicato das Agências de Propaganda, SINAPRO, Brasil.
2007 - 2007	Extensão universitária em Técnicas de Teatro. (Carga horária: 20h). Universidade de Fortaleza, UNIFOR, Brasil.
2007 - 2007	Rumos do Design Brasileiro. (Carga horária: 20h). Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - CE, SENAC/CE, Brasil.
2007 - 2007	Autodesk Maya Básico I. (Carga horária: 40h). Faculdade Integrada do Ceará, FIC, Brasil.
2006 - 2006	Curso de Capacitação de Docentes. (Carga horária: 20h). Faculdade Integrada do Ceará, FIC, Brasil.
2006 - 2006	Princípios de Design UML e Patterns. (Carga horária: 24h). Integral Tecnologia em Informática, ITI, Brasil.
2005 - 2005	Desenvolvendo Soft. Orient. a Obj. com Java. (Carga horária: 40h). Integral Tecnologia em Informática, ITI, Brasil.
2002 - 2002	Pacote Web Profissional. (Carga horária: 100h). Active Brasil Tecnologia da Informação LTDA, ACTIVEBR, Brasil.
1999 - 1999	Desenho de Animação. (Carga horária: 100h). Casa Amarela Eusélio Oliveira, CASAAM, Brasil.
1995 - 1995	Curso de DOS e Plataforma Windows. (Carga horária: 40h). Data Class, DCLASS, Brasil.
1993 - 1994	Inglês - Avançado. (Carga horária: 120h). IBEU - Instituto BRasil Estados Unidos, IBEU, Brasil.
1990 - 1992	Inglês Regular. (Carga horária: 600h). IBEU - Instituto BRasil Estados Unidos, IBEU, Brasil.
1990 - 1990	Datilografia. (Carga horária: 30h). CETEC - Fortaleza, CETEC, Brasil.
1987 - 1989	Inglês Juvenil. (Carga horária: 420h). IBEU - Instituto BRasil Estados Unidos, IBEU, Brasil.

Atuação Profissional

Centro Universitário Estácio do Ceará, FIC, Brasil.

Vínculo institucional

2012 - Atual

Vínculo institucional

2012 - Atual

Outras informações

Atividades

02/2013 - Atual

Vínculo: Celetista, Enquadramento Funcional: Professor Adjunto, Carga horária: 26

Vínculo: , Enquadramento Funcional: Professor pesquisador TI, Carga horária: 8
Professor pesquisador tempo integral para os cursos de Arquitetura e Jogos Digitais.

Pesquisa e desenvolvimento , Curso de Jogos Digitais, .

Linhas de pesquisa

jogos digitais, gamificação

2013 - Atual	Ensino, Jogos Digitais, Nível: Graduação Disciplinas ministradas Design de Jogos, Fundamentos de Jogos, Roteiros, Imagem Digital, Estudos da Percepção, Animação
2013 - Atual	Ensino, Marketing em Mídias Digitais, Nível: Pós-Graduação Disciplinas ministradas Design de Interação, Advergames
01/2012 - Atual	Conselhos, Comissões e Consultoria, Núcleo Docente Estruturante, . Cargo ou função Membro NDE Jogos Digitais.
2012 - Atual	Ensino, Design de Interiores, Nível: Graduação Disciplinas ministradas Técnicas de apresentação de projetos, Computação Gráfica
2012 - Atual	Ensino, Arquitetura e Urbanismo, Nível: Graduação Disciplinas ministradas Ateliê de Projeto, Teoria Crítica, Arquitetura Digital

Banco do Nordeste do Brasil, BNB, Brasil.

Vínculo institucional

2008 - 2013

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Designer Gráfico III, Carga horária: 40

Universidade de Fortaleza, UNIFOR, Brasil.

Vínculo institucional

2012 - 2012

Outras informações

Vínculo: Professor Visitante, Enquadramento Funcional: Professor, Carga horária: 4

Ministrou disciplina na pós-graduação de Animação e Jogos Eletrônicos. Disciplina: jogos lógicos.

Atividades

02/2012 - 03/2012

Ensino, Animação e Jogos Eletrônicos, Nível: Pós-Graduação

Disciplinas ministradas

Jogos Lógicos

Faculdade Estácio-FIC, FIC, Brasil.

Vínculo institucional

2010 - 2012

Outras informações

Vínculo: Celetista formal, Enquadramento Funcional: Professor Assistente - Regime integral, Carga horária: 26

Professor dos cursos de Design Gráfico, Design de Interiores, Arquitetura e Jogos Digitais
Disciplinas já ministradas: Game Design (GDD e projeto) Representação Gráfica de Interiores (Autocad, Corel e Photoshop) Animação (teoria e prática, uso do Flash) Arquitetura Digital (representação digital de projetos) Imagem Vetorial (design digital) Imagem Digital (design digital) Projeto de Interiores Comerciais Desenho Assistido por Computador

Vínculo institucional

2010 - 2012

Outras informações

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Professor NDE, Carga horária: 4

Professor do Núcleo Docente Estruturante dos Cursos de Design de Interiores e Jogos Digitais

Atividades

01/2011 - 01/2012

Ensino, Arquitetura e Urbanismo, Nível: Graduação

Disciplinas ministradas

Arquitetura Digital II

01/2011 - 01/2012

Conselhos, Comissões e Consultoria, Faculdade Estácio-FIC - CE - Brasil, .

Cargo ou função

Professor do Núcleo docente Estruturante - Design de Interiores.

01/2010 - 01/2012

Conselhos, Comissões e Consultoria, Faculdade Estácio-FIC - CE - Brasil, .

Cargo ou função

Professor conteudista - Jogos digitais.

08/2008 - 01/2012

Ensino, Design Gráfico, Nível: Graduação

Disciplinas ministradas

Design Vetorial

Imagem Digital no Design

08/2008 - 01/2012

Ensino, Design de Jogos, Nível: Graduação

Disciplinas ministradas

Design de Jogos

08/2008 - 01/2012

Ensino, Design de Interiores, Nível: Graduação

Disciplinas ministradas

Desenho assistido por computador

Técnicas de Apresentação de Projetos

Técnicas de Representação Gráfica

Faculdade Integrada do Ceará, FIC, Brasil.

Vínculo institucional**2010 - 2010****Outras informações**

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Professor NDE, Carga horária: 10
Membro do grupo NDE de Jogos Digitais, responsável pelo planejamento do Curso de Jogos Digitais da Estácio - FIC

Vínculo institucional**2008 - 2010****Outras informações**

Vínculo: Celetista formal, Enquadramento Funcional: Professor Assistente, Carga horária: 12
Professor dos cursos de Design Gráfico, Design de Interiores, Jogos Digitais e Arquitetura. É conteudista nacional da disciplina de Game Design da instituição.

Banco do Nordeste do Brasil S/A, BNB, Brasil.**Vínculo institucional****2003 - 2008****Outras informações**

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Designer Gráfico III, Carga horária: 40
Selecionado por entrevista para compor o quadro de colaboradores de TI do Banco do Nordeste, desempenhando as atividades de Designer Gráfico. Após treinamento em TI pelo Ambiente de Sistemas de Informação trabalha no Ambiente de Comunicação Social, desempenhando funções de consultoria, desenvolvimento e pesquisa. É o integrante pioneiro da célula de comunicação eletrônica, responsável pela definição de interfaces e soluções de comunicação e design para o público interno e externo da instituição.

Atividades**10/2003 - Atual**

Pesquisa e desenvolvimento , Banco do Nordeste, .
Linhas de pesquisa
Design e Comunicação Visual em Empresas Institucionais
Portais Corporativos de Terceira Geração
Usabilidade em Portais
Acessibilidade para deficientes visuais

Active Brasil Tecnologia da Informação LTDA, ACTIVEBR, Brasil.**Vínculo institucional****2006 - 2008**

Vínculo: Colaborador / Bolsista, Enquadramento Funcional: Gerente de projetos, Carga horária: 12

Vínculo institucional**2002 - 2003****Atividades****03/2008 - 10/2008**

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Instrutor e Designer, Carga horária: 14
Direção e administração, MCT/CNPq, .
Cargo ou função
Gerente de Projetos.

A2B2, A2B2, Brasil.**Vínculo institucional****2000 - 2001****Atividades****11/2000 - 05/2001**

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Animador e Designer, Carga horária: 20
Pesquisa e desenvolvimento , A2B2, .
Linhas de pesquisa
Desenvolvimento de novas tecnologias de animação para painel, vídeo, e tv

LZA Indústria de Painéis e Relógios Eletrônicos, LZA, Brasil.**Vínculo institucional****2001 - 2001****Atividades****05/2001 - 11/2001**

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Animador e Designer, Carga horária: 12
Pesquisa e desenvolvimento , LZA, .
Linhas de pesquisa
Pesquisa de interfaces para vídeo linear, não linear e TV

Mega Max Mídia, MEGA, Brasil.**Vínculo institucional****1999 - 2001****Outras informações****Atividades****12/1999 - 03/2001**

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Diretor de Arte e TI, Carga horária: 20
Responsável pela criação e TI da empresa.
Pesquisa e desenvolvimento , Mega Max Mídia, .
Linhas de pesquisa
Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear, não linear e TV

Status Comunicação Visual LTDA, STATUS, Brasil.**Vínculo institucional****1998 - 2000****Outras informações****Atividades**

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Diretor de Arte e Design, Carga horária: 20
Responsável pela criação e TI da empresa.

10/1998 - 02/2000

Direção e administração, Status Comunicação Visual, .
Cargo ou função
Diretor de Arte.

10/1998 - 02/2000

Pesquisa e desenvolvimento , Status Comunicação Visual, .
Linhas de pesquisa
Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear e não linear e TV

Universo GRáfico, UG, Brasil.

Vínculo institucional

2001 - 2001

Outras informações

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Diretor de TI, Carga horária: 30
Trabalhou como responsável pelas soluções Tecnológicas e de comunicação multimídia

Instituto Dragão do Mar de Arte e Cultura, IDM, Brasil.

Vínculo institucional

2016 - 2018

Outras informações

Vínculo: , Enquadramento Funcional: Coordenador do Curso Técnico em Games, Carga horária: 20

Parte da Escola Porto Iracema das Artes, o curso de computação gráfica para jogos eletrônicos é de nível técnico.

Atividades

06/2016 - Atual

Direção e administração, Porto Iracema das Artes, .
Cargo ou função
Coordenador.

Linhas de pesquisa

1. Design e Comunicação Visual em Empresas Institucionais
Objetivo: Identificar, conceber e aplicar conhecimentos e einterfaces em design e cultura para as instituições. Como foco do Banco, atralar conhecimento teórico na aplicação de campanhas publicitárias..
Palavras-chave: Comunicação; Design.
2. Portais Corporativos de Terceira Geração
Objetivo: Pesquisar e elaborar conceitos e projeto de Portal Corporativo Interno, criando e implementando uma nova cultura de uso da ferramenta, atingindo maiores objetivos para a empresa..
Palavras-chave: Design; Internet; Comunicação.
3. Usabilidade em Portais
Objetivo: Definir novas estratégias e conceitos de uso em Portais para fidelizar e aumentar clientes. Melhorar relacionamento e produzir mais negócio no Portal. Analisar resultados e estatísticas. timizar processos internos de gerência de conteúdo..
Palavras-chave: Comunicação; Internet.
4. Acessibilidade para deficientes visuais
Objetivo: Pesquisa sobre técnicas, conceitos e normas de acessibilidade para deficientes visuais. Estudos sobre programas leitores de tela. Adaptação de páginas web para as normas WCAG..
Palavras-chave: Internet; acessibilidade.
5. Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear e não linear e TV
Objetivo: Responsável pela criação e concepção de animações para televisão e painéis eletrônicos tipo RG / RGB. Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear e não linear. Elaboração de scripts e técnicas de veiculação de mídias e projetos de inserção e atualização de programação. Responsável pela parte tecnológica de requisitos e manuseio de hardware..
Palavras-chave: tv - video.
6. Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear, não linear e TV
Objetivo: Responsável pela criação e concepção de animações para televisão e painéis eletrônicos tipo RG / RGB. Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear e não linear. Elaboração de scripts e técnicas de veiculação de mídias e projetos de inserção e atualização de programação. Responsável pela parte tecnológica de requisitos e manuseio de hardware..
Palavras-chave: Design; tv - video; Televisão.
7. Desenvolvimento de novas tecnologias de animação para painel, video, e tv
Objetivo: Criação e concepção de animações para televisão e painéis eletrônicos tipo RG / RGB. Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear e não linear..
Palavras-chave: tv - video; Televisão; Animação.
8. Pesquisa de interfaces para vídeo linear, não linear e TV
Objetivo: Pesquisa de tecnologias e interfaces para vídeo linear e não linear, usando novos programas para edição de animações em vídeo..
Palavras-chave: Televisão; tv - video; Animação.
9. jogos digitais, gamificação

Projetos de pesquisa

2015 - Atual

Projeto Bojogá de Jogos Eletrônicos
Descrição: Projeto de pesquisa com grupo de alunos e especialistas que estudam jogos eletrônicos e sua contribuição na sociedade..
Situação: Em andamento; Natureza: Pesquisa.
Alunos envolvidos: Graduação: (6) .
Integrantes: Daniel de Menezes Gularte - Coordenador.

2007 - 2008

Projeto Rhae Inovação 2006 - MPlayer
Descrição: Descrição: O presente projeto responde ao edital MCT/CNPq 03/2006 - RHAe-Inovação. Tal projeto atende a área prioritária de Software e tem o título de M-Player. O objetivo deste projeto é oferecer ao mercado de estações de rádio e TV um produto de software de alta tecnologia denominado M-Player, um inovador sistema de interatividade entre a telefonia celular e outros meios de comunicação, via SMS e MMS, em sintonia com a irreversível tendência de participação da audiência nos programas de rádio e TV...
Situação: Em andamento; Natureza: Pesquisa.
Alunos envolvidos: Graduação: (2) / Especialização: (2) / Mestrado acadêmico: (2) .
Integrantes: Daniel de Menezes Gularte - Integrante / Maria Elizabeth Sucupira Furtado - Integrante / Pedro Henrique Seligman Soares - Integrante / Fabricio Fava - Integrante / Gean Ribeiro da Silva Júnior - Integrante / Italo Matos Cavalcante Santos - Integrante / Eduardo de Menezes Gularte - Integrante / Patricia Freitas Campos de Vasconcelos - Coordenador.Financiador(es): Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - Bolsa.

Projetos de extensão

2018 - Atual

Gamificando a Estácio
Descrição: Projeto de extensão aprovado no BAE 2018 - serão produzidos ao longo do ano jogos para disciplinas dos cursos da Estácio, a serem testados pelos alunos e professores. Os jogos serão doados para a instituição que poderá utilizá-los em seus planos de aulas..
Situação: Em andamento; Natureza: Extensão.
Alunos envolvidos: Graduação: (8) .
Integrantes: Daniel de Menezes Gularte - Coordenador.

2016 - Atual

HUB Jogos
Descrição: O HUB Jogos é uma aceleradora de projetos de jogos eletrônicos e não eletrônicos para auxiliar a criação de objetos de aprendizagem para os cursos do Centro Universitário Estácio do Ceará..
Situação: Em andamento; Natureza: Extensão.
Alunos envolvidos: Graduação: (8) .
Integrantes: Daniel de Menezes Gularte - Coordenador.

Projetos de desenvolvimento

2003 - 2006

Projeto Portal Corporativo Intranet BNB
Descrição: Criação de Projeto para o novo Portal Corporativo da Intranet do Banco. Análise de pesquisa de opinião, definição de comunicação visual e solução de usabilidade. Definição de requisitos para elaboração do projeto visual..
Situação: Concluído; Natureza: Desenvolvimento.
Alunos envolvidos: Graduação: (1) .
Integrantes: Daniel de Menezes Gularte - Coordenador.Financiador(es): Banco do Nordeste do Brasil S/A - Remuneração.
Número de produções C, T & A: 1

Áreas de atuação

1. Grande área: Ciências Sociais Aplicadas / Área: Desenho Industrial / Subárea: Design de Jogos.
2. Grande área: Ciências Sociais Aplicadas / Área: Desenho Industrial / Subárea: Design Digital.
3. Grande área: Ciências Sociais Aplicadas / Área: Comunicação / Subárea: Comunicação Visual.
4. Grande área: Ciências Sociais Aplicadas / Área: Desenho Industrial / Subárea: Programação Visual.
5. Grande área: Ciências Sociais Aplicadas / Área: Desenho Industrial / Subárea: DESIGN GRÁFICO.
6. Grande área: Ciências Sociais Aplicadas / Área: Arquitetura e Urbanismo.

Idiomas

Inglês	Compreende Bem, Fala Bem, Lê Bem, Escreve Bem.
Espanhol	Compreende PoucoLê Pouco.
Português	Compreende Bem, Fala Bem, Lê Bem, Escreve Bem.

Prêmios e títulos

2017	PIQ - Prêmio Professor Destaque 2016, Centro Universitário Estácio do Ceará.
2016	PIQ - Prêmio Professor Destaque 2015, Centro Universitário Estácio do Ceará.
2015	PIQ - Prêmio Professor Destaque 2014, Centro Universitário Estácio do Ceará.
2011	PIQ - programa mérito professor, Centro Universitário Estácio/FIC.
2007	Finalista - Festival Nóia 2007, Grupo Nóia.
2005	Prêmio ABERJE - Regional - Campanha Segurança da Informação, Associação Brasileira de Comunicação Empresarial.
1993	Honorable Mention - Pronunciation Module, Ibeu - CE - Instituto Brasil Estados Unidos.

Produções

Produção bibliográfica

Livros publicados/organizados ou edições

1. **GULARTE, D. M.**. Publicidade Multimeios. 1. ed. Rio de Janeiro: Estácio, 2017. v. 1. 128p .
2. **GULARTE, D. M.**. Imagem digital em design. 1. ed. Rio de Janeiro: Estácio, 2016. v. 1. 96p .
3. **GULARTE, D. M.**. Jogos Eletrônicos: Conhecimento e Oportunidades. Fortaleza: Banco do Nordeste, 2011. v. 1. 126p .
4. ★ **GULARTE, D. M.**. Jogos Eletrônicos - 50 Anos de Interação e Diversão. 1. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010. v. 1. 190p .

Textos em jornais de notícias/revistas

1. **GULARTE, D. M.**. Esportistas do ciberespaço. Revista Conterrâneos, p. 18, 15 maio 2012.
2. **GULARTE, D. M.**. MMORPG3D. Revista Conterrâneos, p. 20, 14 mar. 2012.
3. **GULARTE, D. M.**. Perdi meu amigo para um tablet. Revista Conterrâneos, p. 43, 13 jul. 2011.
4. **GULARTE, D. M.**. Telefone Esperto. Revista Conterrâneos, Fortaleza - CE, p. 29 - 29, 02 jun. 2011.
5. **GULARTE, D. M.**. Segurança para armazenar informações.
http://www.danielgula.com.br/conteudo/awards_noolhar_cd.php, 15 set. 2003.

Apresentações de Trabalho

1. **GULARTE, D. M.**. Operação Risco: engenharia de software para games. 2011. (Apresentação de Trabalho/Seminário).
2. **GULARTE, D. M.**. Operação Risco: desafios no uso de metodologias de game design para jogos educacionais nas empresas. 2011. (Apresentação de Trabalho/Simpósio).
3. **GULARTE, D. M.**. Requisitos de software para jogos eletrônicos educacionais - representação e características dos games para a educação. 2011. (Apresentação de Trabalho/Seminário).

Produção técnica

Assessoria e consultoria

1. **GULARTE, D. M.**. Jogo Digital Jornada Unimed. 2016.

Programas de computador sem registro

1. ★ **GULARTE, D. M.**. Portal Internet Banco do Nordeste. 2010.
2. **GULARTE, D. M.**. Website Pessoal Daniel Guarte. 2006.
3. **GULARTE, D. M.**. Portal Internet Banco do Nordeste. 2004.

Produtos tecnológicos

1. **GULARTE, D. M.**. Cachaça Patativa. 2005.
2. **GULARTE, D. M.**. Vinhetas - Painél Eletrônico LZA. 2002.
3. **GULARTE, D. M.**. Vinhetas - Painél Eletrônico A2B2. 2001.
4. **GULARTE, D. M.**. Vinhetas - Painél Eletrônico Mega Max Mídia. 2000.
5. **GULARTE, D. M.**. Vinhetas - Painél Eletrônico Status Comunicação. 1999.

Trabalhos técnicos

1. **GULARTE, D. M.**. Projeto Portal Intranet Corporativa - Banco do Nordeste. 2005.

Redes sociais, websites e blogs

1.  **GULARTE, D. M.**. Bojogá. 2010; Tema: Cultura digital, retrogaming, jogos digitais, coleção. (Site).

Demais tipos de produção técnica

1. **GULARTE, D. M.**. Banco de questões - Curso de design gráfico. 2010. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - Didático).
2. **GULARTE, D. M.**. Aperfeiçoamento de Intrutores Proinfor - Webdesign. 2007. .
3. **GULARTE, D. M.**. Apostila de apoio - Webdesign - Proinfor. 2007. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - Didático).
4. **GULARTE, D. M.**. Curso de CorelDraw Básico. 2003, (Curso de curta duração ministrado/Extensão).
5. **GULARTE, D. M.**. Curso de Photoshop Básico. 2003, (Curso de curta duração ministrado/Extensão).
6. **GULARTE, D. M.**. Curso de Webdesign Pleno. 2002. (Curso de curta duração ministrado/Outra).
7. **GULARTE, D. M.**. Apostila de Webdesign Pleno. 2002. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - Didático).
8. **GULARTE, D. M.**. Curso de Autocad R13 2D. 1997, (Curso de curta duração ministrado/Outra).
9. **GULARTE, D. M.**. Curso de Animator Pro v 1.6. 1997. (Curso de curta duração ministrado/Outra).
10. **GULARTE, D. M.**. Criação de vinhetas com Cad / 3D / Animator. 1997. (Curso de curta duração ministrado/Outra).
11. **GULARTE, D. M.**. Curso de 3D Studio 3. 1996. (Curso de curta duração ministrado/Outra).
12. **GULARTE, D. M.**. Curso de HTML. 1996. (Curso de curta duração ministrado/Outra).

Produção artística/cultural

Artes Visuais

1. **GULARTE, D. M.**. Exposição 50 Anos de Jogos Eletrônicos. 2010. Instalação.
2. **GULARTE, D. M.**. Animação - Gangorra. 2007. Vídeo.
3. **GULARTE, D. M.**. Vernissage Eletrônica Náutico e Mega Mídia. 2000. Vídeo.

Bancas

Participação em bancas de trabalhos de conclusão

Trabalhos de conclusão de curso de graduação

1. **GULARTE, D. M.**. Participação em banca de Ingrid Maciel Pinto.Hospital Oncológico Infantil: um serviço a favor da vida. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Estácio do Ceará.
2. **GULARTE, D. M.**. Participação em banca de Leonardo Nascimento Vidal.Centro de Integração Artístico e Esportivo - CIAE. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Estácio do Ceará.
3. **GULARTE, D. M.**. Participação em banca de Gelson Nogueira dos Santos.Parque Náutico de Fortim. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Estácio do Ceará.
4. **GULARTE, D. M.; GULARTE, D. M.**. Participação em banca de Mayelle Fernandes Cardoso Tomaz.Parque Manibura: espaço de Cultura e Lazer. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Estácio do Ceará.
5. **GULARTE, D. M.**. Participação em banca de Adriano Regis de Sousa.Intervenções Urbanísticas na Lagoa de Messejana: conectando a população às suas margens. 2015.
6. **GULARTE, D. M.**. Participação em banca de Paulo Ernane Barbosa,Loteamento sustentável: Parques Solares. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Estácio do Ceará.
7. **GULARTE, D. M.**. Participação em banca de Lidyanne Araújo de Sousa.Espaço de Cultura e Vivências. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Estácio do Ceará.

Participação em bancas de comissões julgadoras

Outras participações

1. **GULARTE, D. M.**. Edital de mídias digitais - SECULT - Fortaleza. 2010. Prefeitura Municipal de Fortaleza.

Eventos

Participação em eventos, congressos, exposições e feiras

1. III Expo Nacional Milset Brasil. Avaliador de trabalhos científicos. 2015. (Congresso).
2. InfoBrasil TI & Telecom. Membro avaliador do Pitch de Games. 2015. (Congresso).
3. InfoBrasil TI & Telecom. Jogos Educacionais - identificando as características comuns entre os games e os softwares educativos. 2015. (Congresso).
4. SEMACON 2015.Papo Profissional: Comportamento e Direito do Consumidor na Web. 2015. (Encontro).
5. SICONECT.Como a gamificação salvará o planeta. 2014. (Encontro).
6. Expo Nacional MILSET Brasil. Avaliação de trabalhos de CeT. 2013. (Exposição).
7. InfoBrasil TI & Telecom. 2013. (Congresso).
8. Universo Estácio.Viagem a Seul: arquitetura, costumes e sociedade. 2013. (Encontro).
9. IV Fórum de Comunicação do Governo Federal do Nordeste. 2012. (Congresso).
10. Fórum Anual de Docentes Estácio. 2011. (Encontro).
11. II Mostra Científica do Norte e Nordeste.Avaliador de projetos de alunos. 2011. (Outra).
12. Sbgames - Simpósio Brasileiro de Games,Operação Risco: desafios no uso de metodologias de game design para jogos educacionais nas empresas. 2011. (Simpósio).
13. VII Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação.Operação Risco: engenharia de software para games. 2011. (Seminário).
14. Comunicar - Fórum de Comunicação e Marketing. 2009. (Congresso).
15. Encontro de Alunos de tecnologia FIC.Mitos e Verdades na criação de jogos eletrônicos. 2009. (Encontro).
16. III Fórum de Comunicação do Governo Federal do Nordeste. 2009. (Congresso).
17. IV Semana Pedagógica. 2009. (Encontro).
18. Semana da Computação UECE.Perspectivas do Mercado de Jogos. 2009. (Encontro).
19. Brazilian Computer Human Interaction.Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão. 2008. (Encontro).
20. Oportunidades de Negócios em Indústrias Criativas.Uma visão prospectiva na Cidade de Fortaleza. 2008. (Encontro).
21. Prêmio Intranet Portal 2008. 2008. (Encontro).
22. VII Semana de Tecnologia da Informação.Game Design. 2008. (Encontro).
23. Fórum de Comunicação do Governo Federal no Nordeste. 2007. (Encontro).
24. Rumos do Design Brasileiro. 2007. (Seminário).
25. Seminário Publish de Editoração Eletrônica. 2007. (Seminário).
26. Seminário Publish de Editoração Eletrônica. 2006. (Seminário).
27. Seminário biblioteca Virtual. 2004. (Seminário).
28. Palestras Active Brasil - FIC.Webdesign Pleno. 2002. (Seminário).
29. Palestra Webdesign Pleno - Active Brasil.Webdesign Pleno. 2002. (Outra).
30. Palestra Webdesign Pleno - Universidade Gama Filho.Webdesign Pleno. 2002. (Seminário).
31. Seminário Urbanismo e Acessibilidade. 2000. (Seminário).
32. Oficina de RPG - Curso de Arquitetura e Urbanismo.Oficina de RPG - Curso de Arquitetura e Urbanismo. 1999. (Oficina).

Organização de eventos, congressos, exposições e feiras

1. **GULARTE, D. M.**. Viva Estácio Fortaleza. 2018. (Outro).
2. ★ **GULARTE, D. M.**. Museu Bojogá de Jogos Eletrônicos. 2017. (Exposição).
3. **GULARTE, D. M.**. Museu Bojogá de Jogos Eletrônicos. 2017. (Exposição).
4. **GULARTE, D. M.**. Bojogá - Festival de Cultura Digital. 2017. (Festival).
5. **GULARTE, D. M.**. Viva Estácio Fortaleza. 2017. (Outro).
6. **GULARTE, D. M.**. Bojogá no Porto. 2016. (Exposição).
7. **GULARTE, D. M.**. Museu Bojogá no Del Paseo Play. 2015. (Exposição).
8. **GULARTE, D. M.**. A moda Cosplay. 2013. (Concurso).
9. **GULARTE, D. M.**. Exposição de videogames - Anima Expo. 2012. (Exposição).
10. **GULARTE, D. M.**. Exposição de consoles - Ceará Games. 2012. (Exposição).
11. ★ **GULARTE, D. M.**. Festival Bojogá de Jogos Eletrônicos. 2010. (Festival).
12. **GULARTE, D. M.**. Conferência Bojogá de Jogos Eletrônicos. 2010. (Congresso).

Orientações

Orientações e supervisões em andamento

Trabalho de conclusão de curso de graduação

1. Tales Stéfano de Paula Costa. Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Robótica: uma proposta para o Parque Tecnológico de Fortaleza. Início: 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Centro Universitário Estácio do Ceará. (Orientador).

Inovação

Projetos de pesquisa

Projeto de extensão

Educação e Popularização de C & T

Livros e capítulos

1. **GULARTE, D. M.** Imagem digital em design. 1. ed. Rio de Janeiro: Estácio, 2016. v. 1. 96p .
2. **GULARTE, D. M.** Publicidade Multimeios. 1. ed. Rio de Janeiro: Estácio, 2017. v. 1. 128p .

Textos em jornais de notícias/revistas

1. **GULARTE, D. M.** Esportistas do ciberespaço. Revista Conterrâneos, p. 18, 15 maio 2012.
2. **GULARTE, D. M.** Perdi meu amigo para um tablet. Revista Conterrâneos, p. 43, 13 jul. 2011.
3. **GULARTE, D. M.** MMORPG3D. Revista Conterrâneos, p. 20, 14 mar. 2012.

Organização de eventos, congressos, exposições e feiras

1. **GULARTE, D. M.** Bojogá - Festival de Cultura Digital. 2017. (Festival).
2. **GULARTE, D. M.** Viva Estácio Fortaleza. 2017. (Outro).
3. **GULARTE, D. M.** Viva Estácio Fortaleza. 2018. (Outro).

Redes sociais, websites e blogs

1.  **GULARTE, D. M.** Bojogá. 2010; Tema: Cultura digital, retrogaming, jogos digitais, coleção. (Site).

Outras informações relevantes

Daniel de Menezes Gularte, Brasileiro, cearense. Reside atualmente na cidade de Fortaleza. Formado em arquitetura e Urbanismo pela UFC, é especialista em design e jogos eletrônicos e é pós-graduado em design digital e gráfico, com mestrado em computação. É professor universitário nos cursos de design de interiores, design gráfico, arquitetura e jogos digitais, além de ministrar treinamentos de curta duração e cursos de extensão. Participa de grupos de discussão de jogos e profere palestras sobre gestão do design e jogos digitais. Trabalhou por 4 anos (1999-2002) com animação para painéis eletrônicos e TV, utilizando softwares de edição de vídeo e design (Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Corel Draw, Animator, 3D Studio) Trabalha com desenvolvimento web desde 1995, com pesquisas de usabilidade, acessibilidade e comunicação, utilizando ferramentas de criação e desenvolvimento web. Trabalhou no Banco do Nordeste como Designer Nível III entre 2003 e 2013, atuando em pesquisas, projetos e produtos de design gráfico e mídias digitais para a instituição, além de campanhas publicitárias. Desenvolve estudos e pesquisas no Centro Universitário Estácio/FIC - CE sobre design e gamificação para jogos educacionais, especializando-se na área. No portfolio encontram-se vários produtos como logomarcas, projetos gráficos e de arquitetura, trabalhos técnicos e de pesquisa, websites, CD-ROM, vídeos para TV e painéis eletrônicos. Para acessar a lista completa acessar o link <http://www.danielgularte.com.br>

Página gerada pelo Sistema Currículo Lattes em 16/12/2018 às 22:40:28

Imprimir currículo