



## *Apresentação do Dossiê*

### *Engenharia no Entretenimento: perspectivas interdisciplinares.*

*(Presentation of the Dossier Entertainment Engineering:  
interdisciplinary perspectives)*

*Heloisa Helena Albuquerque Borges Quaresma Gonçalves<sup>1</sup>*

1. Profa. Dra. Associada do Departamento de Engenharia de Produção da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Líder do Grupo de Pesquisa Produção e Economia de Comunhão DGP/ CNPQ/Lattes. Coordenadora Geral do Programa de Extensão Redes Colaborativas Solidárias (RECOSOL). Coordenadora Geral do Encontro de Engenharia no Entretenimento (3E). Coordenadora Geral do Encontro de Iniciativas Ambientais Internas e Externas à UNIRIO (EIA). Coordenadora geral do Encontro Internacional de Economia de Comunhão e suas pontes Multidisciplinares (EIEDC).  
E-mail: heloborges11@gmail.com



O dossiê do presente número da Revista Arquivos do CMD apresenta 9 (nove) artigos oriundos dos trabalhos apresentados no VIII Encontro de Engenharia no Entretenimento (3E), realizado nos dias 24 e 25 de agosto de 2021, de forma remota.

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 tem como objetivo principal difundir estudos que envolvam interfaces das engenharias com outras áreas de conhecimentos aplicadas na indústria do entretenimento, economia criativa e produção cultural.

Além dos artigos do dossiê, este número da Revista Arquivos do CMD conta com outros trabalhos que tem em comum o debate da cultura e as imbricações com as engenharias, urdidadas em vários nós.

Sobre os artigos do dossiê, este aramado passa pela (i) promoção de artistas de rua na baixada fluminense e sua análise do impacto econômico no contexto cultural; (ii) expansão de popularidade das novas tecnologias como as verificadas no fenômeno VTuber; (iii) atuação dos engenheiros de produção em campos inusitados como um centro de educa-

ção infantil; (iv) escrita criativa como ferramenta no ensino de gerenciamento de edificações, quando se realiza, de fato, a ativação do sensível; (v) políticas públicas emergenciais de cultura para o carnaval de rua do Rio de Janeiro e as estratégias de como o poder público os incorporou e como os blocos de rua responderam a este cenário; (vi) realidade virtual e realidade aumentada, games e gamers, que invadem com tecnologia a praia do turismo, provocando a curiosidade na medida em que a tecnologia da informação é considerada como uma estratégia eficiente e eficaz de negócios; (vii) materializar a ação cultural e estimular a indústria do entretenimento a partir da proposta de estrutura de gerenciamento de projetos, apresentando metodologias que poderão incentivar futuras boas práticas de gerenciamento de projetos na área da produção cultural (viii) encontrando a voz em serviços de *Subscription Video On Demand* (SVOD)), problematizando assim as certezas que questionam as métricas usadas no setor audiovisual em serviços de streaming e (ix) o surgimento na língua portuguesa do termo “escrita dramática”, em face à polissemia adquirida pela “dramaturgia”, na qual o eixo acadêmico na escrita acadêmica é abordado como produto artístico de entretenimento, ferramenta terapêutica e propiciador de parcerias internacionais.



As sucessivas edições do Encontro de Engenharia no Entretenimento mostram que 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, pesquisadores e profissionais do setor estão se especializando e adquirindo conhecimentos para sua formação e atuação profissional nestas áreas está crescendo dentro e fora do território nacional. Além disso, a Associação Brasileira de Engenharia de Produção (ABEPRO) aprovou em 2017, ligada a grande área da Engenharia Organizacional, a subárea Gestão da Criatividade e do Entretenimento.

A próxima edição do Encontro de Engenharia no Entretenimento ocorrerá no segundo semestre de 2023 e, desde já, o convite é feito a todas e todos que estão despertando ou já abertos aos desafios postos pela interdisciplinaridade para ampliarmos esta rede de afetos entre os olhares interdisciplinar.