### ANEXO A - PLANOS DE DISCIPLINAS

### **Disciplinas Obrigatórias**

### PLANO DE DISCIPLINA DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

	Nome			DESIGN DE EMBALAGENS								
	Semestre	1º	Tipo	Obrigato	ória (	Código	7010101					
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requ	isito	Não p	Não possui								
	vel .	Raquel Rebouças Almeida Nicolau										
CARGA- Teór	ica 33h	Prátic	<b>a</b> 34ł	Total	67h	Seman	al	4h/a				

CARGA-	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
HORÁRIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada para a criação de embalagens com aplicação de metodologias de design. Para isso, inclui o estudo de técnicas de pesquisa, estudo do setor, estratégias de design, desenvolvimento e implantação de projetos de embalagens.

OBJETIVOS DA	Geral						
	<ul> <li>Capacitar o aluno para o conhecimento e o desenvolvimento de projetos de embalagem, com ênfase no design gráfico.</li> </ul>						
	Específicos						
UNIDADE CURRICULAR	<ul> <li>Desenvolver conhecimentos e habilidades de pesquisa e projeto em design de embalagem.</li> </ul>						
	<ul> <li>Conhecer métodos de análise, de geração de propostas e de avaliação de soluções para demandas em embalagens.</li> </ul>						
	<ul> <li>Projetar embalagens de diferentes setores e sob demandas variadas.</li> </ul>						

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Conceituação, função, importância, mercado e tipos de embalagens;
- Estudo de campo com pesquisa e análise técnica de embalagens;
- Níveis, dimensões e elementos visuais de apoio em embalagens;
- Materiais e Processos em embalagens;
- Normas técnicas em embalagens;

- Métodos de projeto de embalagem;
- Teoria das cores aplicada às embalagens;
- Tipografia nas embalagens;
- Embalagens promocionais;
- Embalagem, ciclo de vida e mercado;
- Público-alvo;
- Estratégias de projeto de embalagens;
- Hierarquia e abstração em embalagens.

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e de campo, acompanhamento individual no desenvolvimento dos trabalhos práticos.
- Execução de projetos em design de embalagens.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O processo de avaliação é contínuo. Serão considerados como instrumentos de avaliação: exercícios em sala de aula ou extraclasse, trabalhos teórico-práticos, projetos, relatórios e apresentações.

	Quadro	<b>Quadro</b> x		х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х
RECURSOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de Som	2		
DIDÁTICOS	Softwares	Add	obe Illustrator,					
	Outros							

### Básica

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem:** Curso avançado. 2. ed. São Paulo : Pearson Prentice Hall, 2005. 178 p.

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. **Design de embalagem:** do marketing à produção. São Paulo: Novatec, 2008. 336 p.

RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace. **Design de embalagem:** 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo: Blucher, 2010. 208 p.

### **BIBLIOGRAFIA**

### Complementar

BONSIEPE, Gui. **Design: como prática de projeto**. São Paulo : Blucher , 2012. 214 p.

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável**. São Paulo : Rosari , 2011. 183 p. (Coleção Fundamentos do design).

HERRIOTT, Luke (Org.). **Templates para design gráfico e design de embalagens 2**. v.2. Porto Alegre : Bookman , 2011. 224 p.

MESTRINER, Fábio. Design de embalagem: Curso básico. 2. ed. São Paulo :



SAMARA, Timothy. **Ensopado de design gráfico**: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos. São Paulo: Blucher, 2010. 247 p.

	Nome	FUNDAMENTOS DO DESIGN GRÁFICO							
	Semestre	1º	Tipo	Obrigatória	Código	7010102			
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requis	sito	Não possui						
	Docente responsáv	el	Wilson Gomes de Medeiros						

CARGA-	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
HORÁRIA	EaD	Não :	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada para o estudo do processo de percepção visual. Estudo dos fundamentos básicos da composição visual de maneira teórica e aplicada.

### Geral Articular os diversos elementos estruturadores da percepção através dos princípios da cor e da forma, aplicando-os na produção de imagens e no Design Gráfico. **Específicos** Entender o processo de percepção visual e suas relações com **OBJETIVOS DA** os elementos plásticos responsáveis pela estruturação da UNIDADE forma no espaço bidimensional; CURRICULAR Saber analisar e gerar imagens relativas às características formais de simplicidade, equilíbrio, harmonia, leis de Gestalt e categorias conceituais; • Compreender as relações das cores entre si e suas principais características; Conhecer os aspectos fisiológicos, psicológicos e simbólicos da cor e sua importância para o design.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1. Introdução à percepção da forma

- Elementos básicos da composição visual: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala, a hierarquia e o movimento;
- Constâncias visuais, contrastes, ilusões;
- Linguagem visual e percepção;
- Princípios da Gestalt aplicados ao Design
- Técnicas e composição na comunicação visual (simetria, repetição, gradação e radiação, dentre outros)

### 3. Introdução a teoria das cores

- Percepção da cor;
- Contexto cultural e histórico da cor;
- Três tríades de cores primárias;
- Classificação e características das cores;
- Tipos de harmonias cromáticas;
- Construção do círculo cromático;
- Psicologia e simbolismo das cores.

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow e modelos didáticos;;
- Aulas teóricas e práticas em laboratório;
- Trabalhos individuais e em grupo;
- Seminários sobre temas complementares ao conteúdo programático.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Exercícios de fixação;
- Trabalhos;
- Seminários.

	Quadro	Χ	Projetor	Χ	Vídeos/DVDs	Χ	Laboratório	Χ	
RECURSOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	X	Equipamento de Som	е			
DIDÁTICOS	Softwares								
	Outros		eriais de exped s, etc)	lient	te (papel, cola, es	tilet	es, tesoura,		

	Básica
	FRASER, Tom; BANKS, Adam. <b>O guia completo da cor.</b> 2.ed. São Paulo : Senac, 2007. 224 p
BIBLIOGRAFIA	GOMES FILHO, João. <b>Gestalt do Objeto:</b> Sistema de leitura Visual da Forma. 9. ed. São Paulo : Escrituras, 2009. 130 p.
	LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. <b>Novos Fundamentos do Design</b> . São Paulo: COSACNAIFY, 2008.
	Complementar

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Cencage Learning , 2011. 503 p.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. 4. ed. São Paulo : SENAC, 2011. 336 p.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10. ed. Rio de Janeiro: SENAC , 2009. 254 p.

SAMARA, Timothy. **Elementos do design**: Guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p.

WONG, Wucios. **Princípios de forma e desenho.** 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 352p.

		Nome	PLÁ	PLÁSTICA								
		Semes	tre 1º	Tipo	Obrigatória	Código	7010103					
IDENTIFICA	AÇÃO	Pré-Re	quisito	Não possui								
		Docen		Fabianne Azevedo dos Santos								
CARGA- HORÁRIA	Teóri ca	i 20 h	Prátic a	30h	Total	50h	Semanal	3h/a				
HURARIA	EaD	Não	ão se aplica									

EMENTA

Disciplina voltada para a prática da modelagem principalmente do papel e outros materiais aplicados à área de Design Gráfico, a partir de estudo de desenho planejado e planificado. Conhecimento de técnicas de montagem e acabamento para a produção de materiais gráficos, como por exemplo encadernações, pinturas, protótipos, embalagens e entre outros.

### Capacitar o aluno a aplicar com eficácia e bom acabamento técnicas de encadernação e impressão manual, assim como a construção de volumes tridimensionais, por meio de ferramentas e materiais, visando a análise correta e a interpretação dos objetos para tomada de decisões dentro dos processos de design. Específicos Trabalhar a tridimensionalidade; Saber utilizar o papel: dobra e corte com foco no Design Gráfico;

### 1. Introdução à modelagem

- Noções de Planificação e modelagem;
  - Planificação de sólidos geométricos e embalagens;

Modelar os materiais para obter formas naturais ou abstratas,

objetos de interesse para o campo do Design Gráfico.

- Técnica de Engenharia de Papel;
- Aplicações práticas da técnica de Engenharia de Papel (Papercraft, Paper Cut Out, Pop-Up)

### 2. Tipos de encadernação

- Significado de encadernar
- Tipos de encadernações industriais;

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Tipos de encadernações artesanais;
- Aplicações práticas de encadernações artesanais;

### 3. Impressão Manual

- Introdução à técnica de Stencil;
- História do Stencil;
- Aplicação prática da técnica de Stencil;
- Modulação nos planos bidimensional;

### 4. Modelos tridimensionais

- Transformação do plano bidimensional para o tridimensional;
- Experimentação e conhecimento de materiais e técnicas diversas, próprias ao desenvolvimento da visão espacial, leitura e interpretação tridimensional;

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow;
- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos individuais pesquisas;

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Trabalhos;
- Exercícios de fixação.

	Quadro	Χ	Projetor	Χ	Vídeos/DVDs	Χ	Laboratório	X
RECURSOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	X	Equipamento de Som	е		
DIDÁTICOS	Softwares							
	Outros		eriais de exped ura, etc).	lient	te (papel, cola, es	tilet	es, tintas,	

# Básica CASTRO, Amilcar. Corte e dobra. São Paulo : Cosac e Naify , 2003. 185 p. HERRIOTT, Luke (Org.). Templates para design gráfico e design de embalagens 2. v.2. Porto Alegre : Bookman , 2011. 224 p. RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. 2. ed. São Paulo : Rosari , 2010. 95 p. Complementar AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de Design Criativo. 2. ed. Porto Alegre : Bookman , 2012. 192 p.

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável**. São Paulo : Rosari , 2011. 183 p. (Coleção Fundamentos do design).

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem**: Curso avançado. 2. ed. São Paulo : Pearson Prentice Hall, 2005. 178 p.

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem**: curso básico. 2. ed. rev. São Paulo : Pearson Makron Books , 2002. 138 p.

RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace. **Design de embalagem**: 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo : Blucher , 2010. 208 p.

	Nome	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA							
	Semestre	1º	Tipo	Obrigatória	Código	7010104			
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisi	ito	Não possui						
	Docente responsáve	el	Luciana Mendonça Dinoá Pereira						

CARGA-	Teórica	13h	Prática	20h	Total	33h	Semanal	2h/a
HORÁRIA	EaD	Não :	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para o desenvolvimento da linguagem gráfica como meio de comunicação, a partir do estudo do desenho geométrico, projetivo e em perspectiva.

OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR	<ul> <li>Geral</li> <li>Oferecer instrumental teórico e prático da representação gráfica para a formação do profissional em design gráfico.</li> </ul>								
	Específicos								
	<ul> <li>Introduzir a linguagem gráfica como instrumento de comunicação técnica;</li> </ul>								
	<ul> <li>Desenvolver a capacidade de expressão gráfica como recurso às atividades do Designer Gráfico;</li> </ul>								
	<ul> <li>Exercitar o uso dos instrumentos de desenho e desenvolver a percepção espacial.</li> </ul>								
	Executar desenhos em perspectiva								

### 1. Introdução a Representação Gráfica • Técnicas para traçado a mão livre de esboços Uso dos instrumentos de desenho; Normas Técnicas; • Escalas numéricas: redução e ampliação 2. **Desenho Geométrico** CONTEÚDO • Construção de ângulos e triângulos **PROGRAMÁTICO** • Construção de quadriláteros e polígonos regulares Construção de estrelas e rosáceas • Traçado de arcos e circunferências 3. Desenho Projetivo e Desenho em Perspectiva Projeções Ortogonais Cotagem

### Perspectiva isométrica

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow; maquetes e modelos didáticos;
- Aulas práticas em sala de desenho;
- Exercícios individuais acompanhados pelo professor

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Elaboração de desenhos
- Prova prática;
- Trabalhos em grupo

	Quadro	Χ	Projetor	Х	Vídeos/DVDs	Laboratório	Χ			
DECLIDE OF	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	X	Equipamento de Som					
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares									
	Outros	esq		°, 60	ela, papel A4, lápis, b ° e 90°), escalímetro	· •				

### Básica

CARVALHO, Benjamin de A. **Desenho geométrico.** Rio de Janeiro: Imperial Novo Milênio, 2008. 332 p.

MAGUIRE, D. E.; SIMMONS, C. H. **Desenho técnico**. : Hemus , 2004. 257 p MONTENEGRO, Gildo. **A perspectiva dos profissionais:** Sombras - Insolação - Axonometria. 2. ed. São Paulo : Blucher , 2010. 155 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro : Ediouro, 2000. 299 p.

ELAM, Kimberly. **Geometria do design:** estudos sobre proporção e composição. São Paulo : COSAC NAIFY , 2010. 106 p.

JORGE, Sonia Maria Gonçalves. **Desenho geométrico:** ideias e imagens. v.2, 5.ed. São Paulo: Saraiva, 2012. 192 p.

SILVA, Arlindo et al. **Desenho Técnico Moderno.** 4a ed. Rio de Janeiro: LTC , 2014. 475 p.

WONG, Wucios. **Princípios de forma e desenho.** 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 352 p.

IDENTIFICAÇÃO	Nome	DES	ESENHO							
	Semestre	1º	Tipo	Obrigatória	Código	7010205				
	Pré-Requis	sito	Não possui							
	Docente responsáv	el	Danie	Daniel Alvares Lourenço						

CARGA-	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
HORÁRIA	EaD	Não :	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para a introdução do aluno ao estudo dos aspectos introdutórios do desenho de observação e percepção das formas. Além disso, apresenta o uso dos principais materiais e técnicas de desenho de observação de objetos e da representação da figura humana.

	Geral								
	<ul> <li>A disciplina tem como objetivo geral desenvolver no discente a capacidade de representar e se expressar graficamente por meio do desenho.</li> </ul>								
OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR	Específicos								
	<ul> <li>Favorecer o processo de representação e criação do designer;</li> </ul>								
	<ul> <li>Facilitar a criação e a forma de representar a figura humana, objetos, dentre outros;</li> </ul>								
	<ul> <li>Servir de base para o pensamento gráfico-visual e no uso do desenho como ferramenta de expressão e criação nos projetos de design.</li> </ul>								
	Fomentar a percepção visual do aluno.								

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1. Estudo dos aspectos introdutórios do desenho de observação.

- Princípios de desenho;
- Técnicas de desenho de observação;
- Croquis.

### 2. Percepção das formas através do desenho.

- Formas básicas;
- Composição com formas básicas.

### 3. Estudo de Luz e Sombra

- Com um e dois pontos de luz;
- Luz e sombra em objetos.

### 4. Estudos da representação da figura humana

- Cânones da figura humana;
- Desenho esquemático;
- Detalhamento da figura.

### 5. Técnicas de desenho de expressão.

- Distorção, estilização e síntese gráfica;
- Apresentação e uso dos principais materiais e técnicas de desenho;
- Técnicas artísticas;
- Técnicas de acabamento.

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Metodologia Clássica técnicas destinadas ao desenho de observação,, aguçar e estimular a percepção visual, elaborar, estruturar a construção de formas, criação, transformação e estilização.
- Acompanhamento do desenvolvimento do aluno nas construções práticas. Estimulando-os a se expressarem por meio visual.
- Aulas expositivas presenciais ilustradas por recursos áudiosvisuais diversos.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Atividades práticas.
- Provas
- Trabalhos

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	Х	Laboratório	х
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de Som	9		
	Softwares							
	Outros	Ma	terial de Desei	nho				

	Básica
BIBLIOGRAFIA	<b>Fundamentos do Desenho Artístico</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2007. 255 p.
	JULIÁN, Fernando; ALBARRACIN, Jesús. <b>Desenho para designers industriais</b> : aula de desenho profissional. Lisboa: Estampa, 2005. 191 p

WONG, Wucios. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 352 p.

### Complementar

CIPIS, Marcelo. **530 gramas de ilustrações**: para a seção Joyce Pascowitch da Folha de S. Paulo. São Carlos : Ateliê Editorial , 1999. 243 p.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007. 386 p.

KAUPELIS, Robert. **Experimental drawing**. New York: Watson-Guptill Publications, 1980. 192 p.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10. ed. Rio de Janeiro : SENAC , 2009. 254 p..

ROIG, Gabriel Matín. **Desenho a Carvão, Giz e Sanguina**: um método fácil e acessível para começar a pintar. Barcarena/PRT: Editorial Presença, 2006. 64 p.

IDENTIFICAÇÃO	Nome	EDIÇÃO DA IMAGEM								
	Semestre	1º	Tipo	Obrigatória	Código	7010106				
	Pré-Requisito		Não possui							
	Docente responsável		Fabianne Azevedo							

	Teórica	13	Prática	20h	Total	33h	Semanal	2h/a
CARGA- HORÁRIA	EaD	encont		2 para aval	iações e 1 pai	ra reposiçã	iais para orientação o de avaliação, tota	

**EMENTA** 

Disciplina para o desenvolvimento de habilidades nos programas de edição, composição e tratamento de imagens.

### Geral

 Inserir os alunos ao ambiente da computação gráfica apresentando os principais softwares de edição e tratamento de imagem.

### **Específicos**

OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

- Tratamento de imagem, adequando-a para produtos gráficos diversos;
- Manipular imagens na resolução e modo adequados para peças gráficas comuns à profissão de designer gráfico; e
- Desenvolver habilidades nos programas de criação de peças gráficas para produção de material impresso, e produção de peças para internet.

### CONTEÚDO

PROGRAMÁTICO

- Introdução ao software;
- Introdução aos formatos e extensões básicas (jpg, gif, png, eps, tiff) e suas diferenças;
- Apresentação e uso das principais ferramentas;
- Configuração do ambiente do software;
- Princípios básicos de manipulação de imagens;
- Trabalho com camadas;
- Seleção com varinha mágica, com laço magnético e com laço poligonal;
- Canais de cor;
- Matiz e saturação;
- Vinculação de camada;
- Máscara e recorte de imagens;
- Correção de manchas e de cores;
- Coloração de fotos;
- Mockups;

- Foto composição, colagens e montagens; e
- Fechamento de arquivo para impressão e web.

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Videoaulas;
- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos individuais;
- Pesquisas, leituras e discussões sobre temas complementares ao conteúdo programático.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova prática;
- Relatórios;
- Atividade interdisciplinar.

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro	Х	Projetor	X Vídeos/DVDs X			Laboratório	Χ
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	Х	Equipamento de S	om		
	Softwares	Add	be Photoshop					
	Outros							

### Básica

HORIE, Ricardo Minoru; OLIVEIRA, Ana Cristina Pedrozo. **Crie projetos gráficos com Photoshop CS5, CorelDRAW X5 e InDesign CS5 em Português.** São Paulo: Érica , 2010. 246 p.

ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS4. São Paulo: SENAC, 2009. 438

PRIMO, Lane. Estudo Dirigido de Adobe Photoshop CS4. São Paulo : Érica, 268 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

BALDACCI, Janaína Cesar de Oliveira. **Design gráfico e integração com Autodesk 3ds max 2010 e Adobe Photoshop CS4 Extended.** São Paulo : Érica , 2009. 416 p.

KELBY, Scott. **Adobe photoshop CS5** para fotógrafos digitais. São Paulo : Pearson Education do Brasil , 2012. 386 p.

KELBY, Scott. **Photoshop para fotografia digital**: guia sem mistério. Rio de Janeiro : Ciência Moderna , 2005. 346 p.

STEUER, Sharon. **Idéias geniais em photoshop**. Rio de Janeiro : Ciência Moderna , 2002. 201 p.

TANAKA, Edson. Adobe Illustrator Cs. Editora Campus

IDENTIFICAÇÃO	Nome	IMAGEM VETORIAL								
	Semestre	1º	Tipo	Obrigatória	Código	7010107				
	Pré-Requisito		Não possui							
	Docente responsável		Luciana Dinoá							

	Teórica	13h Prática 20h Total 33h Semanal								
CARGA- HORÁRIA	EaD	encontro		para avalia	ições e 1 para	a reposição	ais para orientação o de avaliação, tota			

**EMENTA** 

Disciplina voltada para o desenvolvimento de habilidades nos programas vetoriais para a criação de imagens e produção de materiais gráficos.

### OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR Específicos Fazer formas vetoriais, explorando as ferramentas do software; Exercitar o uso dos elementos visuais básicos com foco no Design Gráfico; Desenvolver habilidades nos programas de criação de peças gráficas para produção de material impresso e produção de peças para internet.

# 2. Ferramenta de vetor Introdução ao software; Diferença entre vetor e bitmap; Apresentação das principais ferramentas e configuração do ambiente gráfico; Ferramentas de desenho básico; Ferramentas de edição de formas; Ferramenta de rasterização; Ferramenta de edição de cor e gradiente; Princípios de composição de página; Produção de peças gráficas; Criação de padronagem; Fechamento de arquivo para impressão e web.

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow;
- Aulas práticas em laboratório;

- Trabalhos individuais pesquisas;
- Seminários, pesquisas, leituras e discussões sobre temas complementares ao conteúdo programático.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Relatórios;
- Seminários.

	Quadro	Х	Projetor	Х	Vídeos/DVDs	Χ	Laboratório	Χ		
RECURSOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	Х	Equipamento de S	om				
RECURSOS DIDATICOS	Softwares	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator								
	Outros									

### Básica MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração: manipulação, conversão e fechamento de arquivos. Rio de Janeiro: SENAC, 2009. 141 p. DEL VECHIO, Gustavo. Adobe Illustrator CS4: o design em suas mãos. São Paulo: Érica, 2011. 294p. DEL VECHIO, Gustavo. Design gráfico com Adobe Illustrator. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 631 p **BIBLIOGRAFIA** Complementar ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS4. São Paulo: SENAC, 2009. 438 BALDACCI, Janaína Cesar de Oliveira. Design gráfico e integração com Autodesk 3ds max 2010 e Adobe Photoshop CS4 Extended. São Paulo : Érica , 2009. 416 p. TANAKA, Edson. Adobe Illustrator Cs. Editora Campus PRIMO, Lane. Estudo Dirigido de Adobe Photoshop CS4. São Paulo : Érica, 268 p. HORIE, Ricardo Minoru; OLIVEIRA, Ana Cristina Pedrozo. Crie projetos gráficos com Photoshop CS5, CorelDRAW X5 e InDesign CS5 em Português. São Paulo: Érica , 2010. 246 p.

	Nome	IDENTIDADE VISUAL										
	Semestre	3º	Tipo	Obrigatória	Código	7010201						
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Não possui									
	Docente responsável		Raquel Rebouças Almeida Nicolau									

CARGA-HORÁRIA	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORAKIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao desenvolvimento de Identidade Estratégica de Marca, envolvendo o aspecto estrutural da identidade visual de projetos de complexidade diversas, as metodologias projetuais e também as discussões sobre o âmbito sociocultural da construção de marcas.

### OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR Específicos Entender o processo de planejamento e criação da identidade de marca; Conhecer a história, usos e aplicações sociais da identidade de marca; Identificar referências nacionais e internacionais do mercado de branding.

	1. Definição de marca, branding, identidade de marca
	2. Ideais da identidade de marca
	3. Tipos e categorias de marcas
	4. Metodologias de criação de identidade de marcas
,	5. Pesquisa e problematização
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	6. Design da Identidade Visual
	7. Aplicações
	8. Gerenciamento da identidade de marca
	9. Naming
	10. Manual de Aplicação da Identidade Visual e Brandbooks

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas;
- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Estudos de caso;

- Visitas técnicas;
- Seminários;
- Pesquisas;
- Leituras;
- Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários.

	Quadro	x <b>Projetor</b>			Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х	
RECURSOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om			
RECURSOS DIDATICOS	Softwares	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.							
	Outros								

### Básica

MUNHOZ, Daniella Michelena. **Manual de identidade visual:** Guia para construção. Teresópolis: Editora: 2AB Editora, 1ª Edição. 2009.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual.** Teresópolis: Editora: 2AB Editora, 4ª edição. 2009.

WHEELER, Alina. Design de identidade da marca. Editora: Bookman, 2ª edição.

### **BIBLIOGRAFIA**

### Complementar

COSTA, Joan. A imagem da marca: Um fenômeno social. São Paulo: Rosari, 2011. 167p.

FASCIONI, Lígia. **DNA empresarial:** Identidade corporativa como referência estratégica. São Paulo : Integrare, 2010. 168 p.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos:** Guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2.ed. São Paulo : Cosac e Naify , 2013. 223 p.

RODRIGUES, Delano. Naming: o nome da marca. Rio de Janeiro : 2AB , 2011. 103 p.

SKOLOS, Nancy; WEDELL, Thomas. **O processo do design gráfico:** do problema à solução, vinte estudos de casos. São Paulo: Rosari, 2012. 186 p.

	Nome	EDITO	EDITORAÇÃO									
	Semestre	2º	Tipo	Obrigatória	Código	7010202						
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Edição da Imagem; Imagem Vetorial									
	Docente responsável		Turla Angela Alquete de Arreguy Baptista									

	Teórica	13h	Prática	20h	Total	33h	Semanal	2h/a
CARGA- HORÁRIA	EaD	encontro		para avalia	ições e 1 para	reposição	ais para orientação o de avaliação, tota	

EMENTA

Disciplina voltada para capacitar o aluno a executar projetos complexos em design. Aprofundar os conhecimentos nos aplicativos gráficos mais utilizados no mercado de Design Gráfico para diagramação de páginas.

# Geral Desenvolver conhecimento técnico avançado na manipulação de softwares de criação de peças gráficas para produção de material impresso, tratamento de imagens e layouts para Internet. CURRICULAR Específicos Assimilar técnicas não destrutivas na produção de layout utilizando aplicativo de edição de imagens bitmap; Exercitar o uso dos aplicativos de edição de imagem e de edição de gráficos vetoriais reproduzindo a construção de layout de média e alta complexidade: web site, rótulo/embalagem, cartaz/panfleto e diagramação de livro/revista; Desenvolver habilidades em ferramenta de design editorial.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<ul> <li>Aplicativo de Design Editorial</li> <li>Iniciando um aplicativo de editoração eletrônica</li> <li>Apresentação das ferramentas e recursos</li> <li>Interação entre imagem e texto</li> <li>Trabalhando com páginas</li> <li>Configurando margens e colunas</li> <li>Trabalhando com tabelas</li> <li>Fluxo Automático e Biblioteca</li> <li>Automatização da diagramação: Página Mestre, Estilo de Parágrafo e de Caractere</li> <li>Índice e numeração automática de páginas</li> <li>Importação de arquivos</li> <li>Importação e exportação de arquivos pdf</li> <li>PDF Interativo - botões, formulário e animação</li> <li>Imposição de páginas</li> </ul>
	<ul><li>Imposição de páginas</li><li>Diagramação de Livros, Revistas ou Jornais</li></ul>

METODOLOGIA DE

 Aulas práticas em laboratório de informática com recursos audiovisuais -Datashow;

### **ENSINO**

- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe.
- Pesquisas;
- Seminários

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários;
- Frequência;
- Participação;
- Provas

	Quadro	x	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	Х		
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links		Equipamento de S	om				
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign								
	Outros									

### Básica

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa.** Tradução de Edmilson O. Conceição, Flávio M. Martins. São Paulo: Nobel, 2002.

VIEIRA, Anderson da Silva. **Adobe InDesign CS5:** guia pra lá de prático e visual. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 2012p.

WHITE, Jan V. **Edição e design**: para designers, diretores de arte e editores: o guia clássico para ganhar leitores. São Paulo: JSN , 2006. 247 p.

### BIBLIOGRAFIA

### Complementar

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Dicionário Visual de Design Gráfico.** Tradução de Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HORIE, Ricardo Minoru; OLIVEIRA, Ana Cristina Pedrozo. **Crie projetos gráficos com Photoshop CS5, CorelDRAW X5 e InDesign CS5 em Português.** São Paulo: Érica, 2010. 246p.

KELBY, Scott. **Adobe photoshop CS5** para fotógrafos digitais. São Paulo : Pearson Education do Brasil , 2012. 386 p.

PRIMO, Lane. **Estudo dirigido de CorelDRAW X5 em português**. São Paulo: Érica, 2012. 256p. TANAKA, Edson. **Adobe Illustrator Cs.** Editora Campus.

Não se aplica

	Nome	Al	NÁLISE G	E GRÁFICA								
IDENTIFICAÇÃO	Semestre	2	2º Tip	<b>o</b> 0	brigatór	ia <b>C</b>	ódigo	7010203				
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisi	ito	Não	Não possui								
	Docente re	sponsáv	vel Rac	Raquel Rebouças Nicolau								
CARCA HORÁDIA	Teórica	50h <b>F</b>	Prática	17h	Total	67h	Sema	nal	4h/a			

EMENTA

EaD

Disciplina voltada para o estudo de modelos de análise crítica de projetos gráficos. Estudo dos elementos técnico e estético-formais e análises de projetos de baixa, média e alta complexidade. Análise semiótica aplicada ao Design.

### 

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Anatomia da mensagem visual;
- Características gerais de sistemas visuais;
- Modelos de análise gráfica;
- Análise detalhada dos elementos técnico-formais (unidade, hierarquia, mancha gráfica, eixo) e estético-formais (tipografia, cor, fotografia, ilustração etc.):
- Características gerais de sistema visual complexo;
- Modelo teórico de leitura visual Conceitos Formais (fatores formais, tamanho, textura, fatores tonais) e Conceitos Compositivos (equilíbrio, peso, profundidade);
- O que é Semiótica;
- Semiótica e Semiologia;
- O signo e as relações triádicas;
- Signos plásticos, icônicos e linguísticos;
- Estudo da semiótica aplicada ao Design Gráfico.

METODOLOGIA DE

Aulas expositivas e dialogadas;

### **ENSINO**

- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow; vídeos;
- Aulas práticas em laboratório;
- Desenvolvimento acompanhado de projeto gráfico;
- Seminários sobre temas complementares ao conteúdo programático.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Projeto gráfico
- Relatórios de aula prática
- Seminários
- Prova

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs x		Laboratório	х
PEGLIPSOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares							
	Outros	Cor	nputador					

### Básica

**DONDIS, A. Dondis. Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed.. São Paulo : Martins Fontes , 2007. 236 p.

JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. Lisboa: Edições 70, 2008. 173 p.

SAMARA, Timothy. **Ensopado de design gráfico**: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos. São Paulo: Blucher, 2010. 247 p.

### **BIBLIOGRAFIA**

### Complementar

ELAM, Kimberly. Geometria do Design. São Paulo: Cosacnaify, 2010

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. rev. e ampl. São Paulo : Edgar Bluche, 2006.

SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia**. São Paulo : Iluminuras , 2008. 221 p.

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. **Design de embalagem:** do marketing à produção. São Paulo: Novatec, 2008. 336 p.

IDENTIFICAÇÃO	Nome	TIPOC	GRAFIA						
	Semestre	3º	Tipo	Obrigatória	Código	7010204			
	Pré-Requisito		Não possui						
	Docente respon	nsável	Renata Amorim Cadena						

CARGA-HORÁRIA		33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HURARIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina destinada ao estudo das questões teóricas que envolvem o universo tipográfico, bem como a aplicação destes conhecimentos em projetos gráficos diversos.

	Geral							
OBJETIVOS DA	<ul> <li>Desenvolver no aluno o amplo conhecimento da tipografia e explorar o uso das técnicas de modo a atingir de forma consciente os objetivos estéticos, de comunicação e significação.</li> </ul>							
UNIDADE	Específicos							
CURRICULAR	<ul> <li>Conhecer questões históricas que definem as bases da tipografia contemporânea.</li> </ul>							
	<ul> <li>Capacitar a identificação e classificação dos tipos.</li> </ul>							
	<ul> <li>Desenvolver a compreensão do uso adequado da tipografia</li> </ul>							

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1. Introdução ao universo tipográfico e à personalidade dos tipos
- 2. História da Tipografia e seus criadores
- 3. Caligrafia e Lettering
- 4. Anatomia do tipo
- 5. Classificações tipográficas
- 6. Famílias tipográficas e as variações estruturais
  - Caixa
  - Pesos
  - Postura
  - Largura
  - Estilo
- 7. Legibilidade e leiturabilidade.
- 8. Espaços
  - Espaçamento
  - Entrelinha
  - Tracking
  - Kerning
- 9. Estudos de Diagramação
  - Alinhamento
  - Combinação dos tipos
  - Contrastes
  - Hierarquia

### 10. Processo de criação dos tipos

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas;
- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Estudos de caso;
- Seminários;
- Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios
- Seminários;
- Provas

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	Laboratório	Х	
RECURSOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links		Equipamento de Son	n		
	Softwares	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Typeform, FontLab						
	Outros	Pena Caligráfica, papel sulfite, tinta nanquim, papel milime						

### Básica

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**: s.f. composição, estilo e aparência dos tipos e das faces tipográficas. Porto Alegre: Bookman, 2011. 183 p. (Coleção Design gráfico; 8).

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: versão 3.2. 2. ed. São Paulo: Cosac e Naify, 2001. 423 p.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: Guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac e Naify , 2006. 181 p.

### **BIBLIOGRAFIA**

### Complementar

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Dicionário Visual de Design Gráfico.** Tradução de Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa.** Tradução de Edmilson O. Conceição, Flávio M. Martins. São Paulo: Nobel, 2002.

JACQUES, João Pedro. **Tipografia pós-moderna.** Rio de Janeiro: 2AB. 2002.

NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2010.

ROCHA, Cláudio. **Projeto tipográfico:** análise e produção de fontes digitais. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2003.

	Nome	ILUS						
	Semestre	2º	Tipo	Obrigatória	7010205			
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Desenho					
	Docente responsável		Daniel Alvares Lourenço					

CARGA-HORÁRIA	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORAKIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para o estudo e aplicação da ilustração em diferentes artefatos. Estudo de técnicas, teorias de composição e narrativa visual voltados para os diferentes tipos de ilustração. Estudo de valores e direitos autorais da área.

### OBJETIVOS DA

### Geral

 A disciplina tem como objetivo geral introduzir o aluno aos fundamentos da ilustração como atividade projetual e desenvolver a capacidade de criação e expressão por meio da ilustração.

### **Específicos**

### UNIDADE CURRICULAR

- Conhecer as principais áreas de atuação do ilustrador e, também as principais técnicas voltadas para ilustração;
- Elaborar ilustrações a partir de temas e problemas propostos.
- Identificar qual o tipo de ilustração utilizar, de acordo com a necessidade de cada projeto de design.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1. Ilustração e Mercado

- A relação entre o mercado de ilustração e as técnicas existentes,
- Direitos autorais.

### 2. Tipos de ilustração.

- Abordar os diferentes tipos de ilustração: infantil e infanto juvenil, publicitária, científica, dentre outros.
- 3. Principais técnicas de ilustração
  - Estudo de técnicas e métodos de ilustração.
- 4. Ilustração aplicada
  - A narrativa visual em projetos de ilustração voltados para design,
  - Aplicação das técnicas e métodos de ilustração em projetos de design.

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas teóricas expositivas através de meios audiovisuais e materiais didáticos impressos e digitais.
- Atividade de leitura e estudos de caso.
- Demonstração prática das técnicas e métodos existentes.
- Aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina.

Exercícios individuais e/ou em grupo.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Atividades práticas
- Provas
- Trabalhos

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro x Projetor				Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om		
	Softwares							
	Outros	Ma	terial de desen	ho (	e ilustração			

### Básica

CAPLIN, Steven; BANKS, Adam. **O essencial da ilustração**. São Paulo : Senac, 2012. 224 p. HALL, ANDREW. **Fundamentos essenciais da ilustração**. São Paulo : Rosari , 2012. 228 p. **Fundamentos do Desenho Artístico.** São Paulo : Martins Fontes, 2007. 255 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

CIPIS, Marcelo. 530 gramas de ilustrações: para a seção Joyce Pascowitch da Folha de S. Paulo. São Carlos : Ateliê Editorial , 1999. 243 p.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo : SENAC , 2007.

GARCIA, Claire Watson. **Drawing for the absolute and utter beginner.** 1. ed. New York: Watson-Guptill Publications, 2003.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. 4. ed. São Paulo : Cosac e Naify , 2009. 716 p.

ZEEGEN, Laurence. **Fundamentos de ilustração**. Tradução de Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2009.

		Nome	TEOR	TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN								
	IDENTIFICAÇÃO	Semestre	2º	Tipo	Obrigatória	Código	7010205					
		Pré-Requisito		Não possui								
		Docente responsável		Rafael Efrem de Lima								

CARGA-HORÁRIA		33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HURARIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada ao desenvolvimento do conhecimento sobre movimentos, casos, designers e práticas relacionadas ao Design historicamente em âmbito internacional e nacional, bem como sobre a evolução da sua definição e historiografia.

	Geral						
OBJETIVOS DA	<ul> <li>Desenvolver a capacidade crítica acerca da atuação do designer através da compreensão dos contextos sócio-histórico-culturais em que o Design surge e se desenvolve;</li> </ul>						
	Específico(s)						
UNIDADE CURRICULAR	<ul> <li>Abordar diferentes concepções acerca do Design;</li> <li>Problematizar os possíveis marcos históricos para o surgimento do Design;</li> <li>Analisar relações históricas entre Arte e Design;</li> <li>Compreender historicamente as mudanças na prática projetual do designer;</li> <li>Refletir sobre os impactos do Design na sociedade;</li> <li>Propiciar a formação do olhar através de referências históricas.</li> </ul>						

	<ol> <li>Conceitos e limites do design         <ul> <li>Etimologia da palavra design;</li> <li>Relação entre Arte e Design;</li> <li>O problema dos marcos históricos para o surgimento do Design.</li> </ul> </li> <li>Comunicação Visual         <ul> <li>Arte rupestre;</li> <li>Desenvolvimento da escrita;</li> <li>Arte na Antiguidade;</li> <li>Invenção dos tipos móveis de metal: Gutenberg e a criação da imprensa.</li> </ul> </li> </ol>
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<ul> <li>Industrialização e Revolução Industrial <ul> <li>Manufaturas Reais;</li> <li>Os primeiros industriais;</li> <li>Sistema americano;</li> <li>Surgimento da fotografia e de novos tipos de impressão;</li> <li>Arts &amp; Crafts.</li> </ul> </li> <li>Modernismos na Arte e no Design <ul> <li>Art Nouveau e a comunicação visual moderna;</li> <li>Deustcher Werkbund;</li> <li>Vanguardas artísticas;</li> <li>Bauhaus e a Nova Tipografia;</li> <li>Modernismo americano;</li> </ul> </li> </ul>

- Escola de Ulm;
- Pop Art e sociedade de consumo.

### 4. Design no Brasil

- Design brasileiro: do século XIX à década de 1960;
- Institucionalização do Design no Brasil;
- Design brasileiro na atualidade.

### 5. Pós-Modernismos

- Design e sustentabilidade;
- Movimentos contraculturais;
- Design pós-moderno;
- Global versus local: o Design na periferia

### 6. Design na Atualidade

- Tendências;
- A pluralidade do design nos campos profissional e de pesquisa.

### **METODOLOGIA DE ENSINO**

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Leitura e discussão de textos;
- Análise de artefatos;
- Exibição de vídeos.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Seminário;
- Atividade interdisciplinar.

### RECURSOS NECESSÁRIOS

Utilização de quadro de vidro, computador, projetor multimídia, tela, vídeos e textos.

### Básica

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do design.** São Paulo: Blucher, 2008. 273 p GOMBRICH, E. H.. **A História da Arte**. 16. ed.. Rio de Janeiro: LTC, 2008. 688 p.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W.. **História do Design Gráfico.** 4. ed. São Paulo : Cosac e Naify , 2009. 716 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

CARDOSO, Rafael (Org.); REZENDE, Lívia Lazzaro et al. **O design brasileiro antes do design.** São Paulo: Cosac e Naify, 2011. 358 p.

KAZAZIAN, Thierry (Org.). **Haverá a idade das coisas leves:** Design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2009. 194 p.

MELO, Chico Homem; RAMOS, Elaine (Orgs.). **Linha do tempo do Design Gráfico no Brasil.** São Paulo: Cosac e Naify , 2009. 741 p.

MELO, Chico Homem (Orgs.). **O design gráfico brasileiro:** anos 60. São Paulo : Cosac Naify , 2006. 302 p

STANGOS, Nikos. **Conceitos da Arte Moderna**: com 123 ilustrações. Rio de Janeiro : Zahar , 2000. 343 p.

	Nome	DESIG	GN EDITORIAL							
	Semestre	3º	Tipo	Obrigatória	Código	7010301				
IDENTIFICAÇ <i>Â</i>	O Pré-Requisito		Editoração e Tipografia							
	Docente responsável		Turla Angela Alquete de Arreguy Baptista							

CARGA-HORÁRIA		33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORARIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada ao estudo e ao desenvolvimento de habilidades de criação de projetos editoriais e paginados para mídias físicas e digitais.

### Geral Compreender os principais aspectos compositivos de projetos editoriais simples e complexos, suas características técnicas, de layout, elementos que compõem o design de tais publicações. **Específicos** Conhecer os principais tipos de design editorial. **OBJETIVOS DA** UNIDADE Conhecer os princípios do projeto editorial. CURRICULAR Aprender a estruturar projetos editoriais por meio de grid, conhecer seus principais tipos e como aplicá-los na organização da página em projetos editoriais. Exercitar o planejamento, o desenvolvimento e a finalização de um projeto. Trabalhar a capacidade de interpretar as necessidades de projetos editoriais, como público-alvo, tipos e características de mídia impressa e digital.

	1. Design Editorial: conceituação, atuação, reflexão
	2. Fundamentos do design editorial
	<ul> <li>construção e desconstrução de grids</li> </ul>
	• cor
	<ul> <li>tipografia</li> </ul>
	• imagem
	<ul> <li>conceito e conteúdo</li> </ul>
CONTEÚDO 3.	Metodologias e técnicas criativas aplicadas ao projeto editorial
PROGRAMÁTICO 4.	Características e elementos fundamentais para a produção de projetos
PROGRAMATICO	ditorais
	<ul> <li>projetos de baixa complexidade</li> </ul>
	<ul> <li>house organ</li> </ul>
	• jornal
	<ul> <li>catálogo</li> </ul>
	<ul> <li>revista</li> </ul>
	• livro
5.	Planejamento, desenvolvimento e finalização de projetos editoriais

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas;
- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Visitas Técnicas;
- Seminários;
- Pesquisas;
- Leituras;
- Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários.

	Quadro	х	Projetor	x	Vídeos/DVDs	Х	Laboratório	х
	Periódicos/Livros/Revistas/Links				Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS					e Photoshop, Adob	e Illu:	strator	
	Outros							

### Básica

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Grids:** s.m estrutura ou padrão de linhas usado para orientar o posicionamento dos elementos de um design. Porto Alegre: Bookman , 2009. 176 p. (Design básico; 6).

FAWCETT-TANG, Roger (Ed.). **O livro e o designer I:** embalagem, navegação, estrutura e especificação. São Paulo: Edições Rosari, 2007. 192 p.

SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial: Manual prático para o design de publicações.** Porto Alegre : Bookman, 2011. 239 p.

### BIBLIOGRAFIA

### Complementar

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável**. São Paulo : Rosari , 2011. 183 p. (Coleção Fundamentos do design).

FERLAUTO, Claudio; JAHN, Heloisa. **A gráfica do livro**: o livro da gráfica. 3. ed. São Paulo : Edições Rosari , 2001. 96 p.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II:** como criar e produzir livros. 2. ed. São Paulo : Edições Rosari, 2010. 256 p.

HENDEL, Richard. O design do livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003. 224 p. (Artesdo livro; 1).

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: Guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo : Cosac e Naify , 2006. 181 p.

	Nome	FOTO	GRAFIA	DIGITAL					
IDENTIFICAÇÃO	Semestre	3º	Tipo	Obrigatória	Código	7010302			
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito	Não possui							
	Docente respon	sável	Vítor Feitosa Nicolau						

CARGA-HORÁRIA	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HURARIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para o estudo e da prática da fotografia digital, desenvolvendo a habilidade de criação, uso e edição de imagens fotográficas para projetos gráficos diversos.

### Geral Introduzir os fundamentos estéticos, técnicos e metodológicos da fotografia digital e capacitar o aluno com o conhecimentos necessários na realização de projetos fotográficos. **Específicos OBJETIVOS DA** Conhecer a história e evolução da fotografia; UNIDADE Capacitar o aluno nas técnicas de composição fotográfica; CURRICULAR Dominar as técnicas e equipamentos fotográficos; Demonstrar os conceitos básicos da teoria e da prática fotográfica em estúdio; Obter noções de edição fotográfica; Selecionar modelos, locações e equipamentos na produção de um projeto fotográfico; Desenvolver a capacidade de ler a imagem e compreender seu contexto sociocultural.

### O que é Fotografia; Formação de Imagens Através da Luz; História e Evolução da Fotografia; A Câmera Fotográfica e seus Tipos; Processos Químicos e Digitais de captura e revelação. 2. Elementos da câmera fotográfica Estudo das Objetivas, Profundidade de Campo e de Foco; Mecanismos de Controle da Luz: Obturador, Diafragma e Sensibilidade CONTEÚDO do Filme ou do Senso Eletrônico; PROGRAMÁTICO Luz Natural e Luz Artificial; Medição de Luz Incidente e Luz Refletida. 3. Estética fotográfica Composição Fotográfica. Regra dos Terços. Elementos Formais aplicados a Fotográfica; Narrativa Fotográfica. Planos Fotográficos. Ângulo da Câmera. Estética Cinematográfica. Direção de Fotografia.

1. Princípios básicos da fotografia

- Layout;
- Roteiro e Storyboard.

### 4. ESTÚDIO FOTOGRÁFICO

- Equipamentos de Iluminação Fotográfica;
- Mesa Still e o Fundo Infinito;
- Posicionamento de Luz;
- Modelagem da Luz.

### 5. FOTOGRAFIA APLICADA AO DESIGN

- Fotografia de Publicitária, Comercial e de Objetos;
- Fotografia de Modelos Vivos e de Moda;
- Direito Autoral e Direito de Imagem;
- Montagem e Manipulação;
- Originalidade na Fotografia Digital;
- Portfólio Fotográfico

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas utilizando o Estúdio Fotográfico;
- Seminário com apresentação de conceitos;
- Acompanhamento individual do desenvolvimento dos trabalhos práticos e execução de projetos fotográficos;
- Vistas Técnicas, Palestras e Apresentações.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Trabalhos Práticos;
- Relatórios;
- Seminários.

	Quadro	х	Projetor	x	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	Х
DECUDEOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livros/Revistas/Links				Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares Adobe Photoshop							
	Outros	Câr	nera Fotográfic	ca, T	ripé, Iluminação			

### Básica

ANG, Tom. Fotografia Digital: Uma introdução. 3. São Paulo: SENAC, 2007. 224 p.

HEDGECOE, John. O Novo Manual De Fotografia. Editora: Senac, 2005, 418p.

KELBI, Scott. Fotografia digital: na prática. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. v. 1,219 p.

### Complementar

### BIBLIOGR AFIA

CESAR, Newton; PIOVAN, Marco. **Making off: revelações sobre o dia-a-dia da fotografia**. Brasília : Senac, 2011. 427 p.

COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues. **A fotografia moderna no Brasil**. São Paulo : Cosac e Naify, 2004. 221 p.

MCNALLY, Joe. **Os diários da luz sublime**: usando pequenos flashes para conseguir grandes fotos. Rio de Janeiro : Alta Books , 2009. 301 p.

TARNOCZY JUNIOR, Ernesto. Arte da composição. 2. ed. Santa Catarina: Photos, 2010. 170 p.

VILLEGAS, Alex. **O Controle da cor: Gerenciamento de cores para fotográfos**. Santa Catarina: Photos, 2009. 206 p.

	Nome	MAT	ERIAIS I	E PROCESSOS (	OCESSOS GRÁFICOS				
	Semestre	3º	Tipo	Obrigatória	Código	7010303			
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Não possui						
		Renata Amorim Cadena							

CARGA-HORÁRIA	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORARIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada ao estudo e à prática dos princípios, processos, materiais e requisitos para a produção gráfica de projetos impressos e digitais adequadamente com a indústria gráfica local e nacional.

### OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

### Geral

 Apresentar ao aluno as diferentes possibilidades de reprodução das imagens nos processos industriais das artes gráficas, bem como desenvolver no aluno as capacidades de criação, planejamento, gerenciamento e produção gráfica de projetos visuais.

### **Específicos**

- Entender os processos de planejamento, criação, arte-finalização de impressos;
- Praticar a execução de projetos gráficos;
- Discutir as opções mais econômicas e sustentáveis de produção gráfica.

- 1. Etapas e processos da produção industrial de impressos;
- 2. Noções técnicas e práticas de impressão;
- 3. O conceito de produção gráfica e história das artes gráficas;
- 4. Papéis e outros suportes de impressão:
  - qualidades;
  - tipos;
  - formatos industriais;
  - cálculo de aproveitamento;

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 5. Sistemas e processos de impressão:
  - funcionamento;
  - qualidades;
  - usos;.

### 6. Acabamentos gráficos:

- produção;
- usos;
- arte-finalização;

### 7. Pré-impressão e especificações técnicas para finalização de arquivos digitalmente

- 8. Desenvolvimento e acompanhamento de projeto gráfico:
  - solicitação de orçamentos;
  - relacionamento com a indústria gráfica.

## Aulas expositivas; Desenvolvimento de exercícios em sala; Trabalhos individuais ou em equipe; Estudos de caso; Visitas técnicas; Seminários; Pesquisas; Leituras; Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários.

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х
DECLIBEOC	Periódicos/Livr	os/Re	vistas/Links	х	Equipamento de Som	า		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares							
	Outros	Tela de madeira com poliéster, emulsão verde, sensibilizante bicromato, rodo, mesa de luz, tinta para tecido, papel vegetal, copo Becker.						

	Básica
	BANN, David. <b>Novo manual de produção gráfica</b> . ed. rev. e atual. Porto Alegre: Bookman, 2012. 224 p.
	RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. 11. ed. Brasília: LGE, 2007. 498 p.
	VILLAS-BOAS, André. <b>Produção gráfica para designers</b> . 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2011. 191 p.
	Complementar
BIBLIOGRAFIA	AMBROSE, Gavin. Dicionário Visual de Design Gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2009. 288 p.
	AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Impressão e acabamento</b> . Porto Alegre : Bookman , 2009. 175 p.
	BAER, Lorenzo. <b>Produção gráfica</b> . 6. ed. São Paulo : SENAC , 2010. 280 p.
	CARDOSO, Rafael (Org.); REZENDE, Lívia Lazzaro et al. <b>O design brasileiro antes do design</b> . São Paulo : Cosac e Naify , 2011. 358 p.
	COLLARO, Antonio Celso. <b>Produção gráfica</b> : arte e técnica na direção de arte. 2.ed. São Paulo : Pearson Prentice Hall , 2012. 200 p.
BIBLIOGRAFIA	Complementar  AMBROSE, Gavin. Dicionário Visual de Design Gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2009. 288 p. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Impressão e acabamento. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.  BAER, Lorenzo. Produção gráfica. 6. ed. São Paulo: SENAC, 2010. 280 p.  CARDOSO, Rafael (Org.); REZENDE, Lívia Lazzaro et al. O design brasileiro antes do design. São Paulo: Cosac e Naify, 2011. 358 p.  COLLARO, Antonio Celso. Produção gráfica: arte e técnica na direção de arte. 2.ed. São Paulo.

	Nome	DESIG	GN, SO	N, SOCIEDADE E CULTURA					
	Semestre	3º	Tipo	Obrigatória	Código	7010304			
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Não possui						
	Docente responsável		Rafae	l Leite Efrem d	e Lima				

CARGA-HORÁRIA	Teórica	50h	Prática	17h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HURARIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada para a reflexão sobre a atuação ética e socialmente responsável do profissional de Design, considerando fatores como cultura, identidade, relações étnico-raciais, direitos humanos, acessibilidade, meio ambiente e sustentabilidade.

### Geral

Proporcionar ao discente a reflexão sobre temas que permitam aliar a sua formação como designer às demandas sociais vigentes.

### **Específicos**

### **OBJETIVOS DA UNIDADE** CURRICULAR

- Incentivar o posicionamento profissional ético e socialmente responsável no mercado de trabalho.
- Promover a reflexão sobre a liberdade e a responsabilidade do designer nos contextos local, regional e global.
- Analisar as realidades de consumo, cultura e ideais na sociedade.
- Relacionar valores entre o design, meio ambiente, sustentabilidade e diferenças étnicos-raciais, na cultura de direitos humanos.

### 1. Noções gerais sobre cultura e identidade Conceitos de cultura e identidade;

- Relações entre identidade, classe, raça e etnia, gênero e o meio digital;
- Indústria cultural e sociedade de consumo;
- Design e cultura material.

### 2. Design e no contexto social

- O sujeito contemporâneo e o Design;
- O Design Contemporâneo e suas relações com meio ambiente e sustentabilidade;
- Design Social;
- Acessibilidade;

### 3. Ética profissional

- Ética e moral;
- Ética empresarial;
- Código de ética;
- Código de Ética Profissional do Designer Gráfico.

### METODOLOGIA DE **ENSINO**

CONTEÚDO

PROGRAMÁTICO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow; vídeos;

- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos pesquisas, projetos e intervenções;
- Seminários sobre temas complementares ao conteúdo programático.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Projetos
- Intervenções sociais
- Relatórios de aula prática
- Atividade interdisciplinar
- Seminários.

	Quadro	x	Projetor	x	Vídeos/DVDs	Х	Laboratório	Х
RECURSOS DIRÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares							
	Outros							

### Básica

BRAGA, Marcos da Costa (Org.); CURTIS, Maria do Carmo et al. **O papel social do design gráfico:** História, conceitos e atuação profissional. São Paulo: SENAC, 2011. 183 p.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 262 p.

KAZAZIAN, Thierry (Org.). **Haverá a idade das coisas leves:** Design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2009. 194 p.

### **BIBLIOGRAFIA**

### Complementar

ADG Brasil (Org.). **O valor do design:** Guia ADG Brasil de prática profissional do design gráfico. 3. ed. São Paulo: SENAC, 2004. 224 p.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro : Zahar , 2008. 199 p.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo : Blucher , 2011. 270 p.

MORAES, Dijon de. Limites do Design. 3a ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 199 p.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma introdução:** O Design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo : Blucher , 2010. 299 p.b

Semestre   4º   Tipo   Obrigatória   Código   7010401		Nome	DESIG	N DE S	N DE SINALIZAÇÃO						
Pré-Requisito  Representação Gráfica	IDENTIFICAÇÃO	Semestre	4º	Tipo	Obrigatória	Código	7010401				
December and angles I Luciana Mandanaa Dinaé Paraira	IDENTIFICAÇAO	Pré-Requisito		Representação Gráfica							
Luciana Mendonça Dinoa Pereira		Docente respon	nsável	Luciana Mendonça Dinoá Pereira							

CARGA-HORÁRIA	Teórica	50h	Prática	17h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HURARIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para a elaboração de projetos de sistemas de sinalização para edificações e áreas urbanas.

# Geral Habilitar o discente para a elaboração de projetos de sinalização. Específicos Entender a importância da sinalização como forma de comunicação visual, nas ações projetuais que visam à qualificação do meio urbano e de edificações. Desenvolver projetos de sinalização seguindo uma metodologia adequada Planejar o sistema de mensagens da sinalização Projetar o sistema gráfico da sinalização a partir da especificação de símbolos, cores e tipografia Conhecer os materiais mais utilizados em sinalização e as formas de aplicação dos gráficos

### 1. Projetos de Sinalização Características e Tipos de Projetos; Principais conceitos aplicados à sinalização; Tipos de sinalização; Metodologia; Legislação aplicada à projetos de sinalização 2. Sistema de Mensagens CONTEÚDO PROGRAMÁTICO Informações; Análise de Fluxos; Marcação dos tipos de sinais; Inventário dos sinais. Sistema Gráfico 3. Tipografia; Cores;

- Símbolos;
- Layout.

### 4. Sistema Físico

- Montagem e formas;
- Materiais e acabamentos;
- Aplicação gráfica.

### **METODOLOGIA DE ENSINO**

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow; vídeos
- Visitas técnicas;
- Trabalhos práticos

# AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Estudo de caso: pesquisa sobre projetos de sinalização concluídos;
- Desenvolvimento de Manual de Sinalização
- Seminários

	Quadro	x	Projetor	х	Vídeos/DVDs	Х	Laboratório	х
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares							
	Outros	Cor	nputadores					

### Básica

CHAMMA, Norberto; PASTORELO, Pedro D. **Marcas e sinalização:** Práticas em design corporativo. São Paulo : SENAC , 2007. 293 p.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos:** desenho, projeto e significado. 2.ed. São Paulo : Martins Fontes , 2007. 334 p.

PEDROSA, Israel. O Universo da Cor. Rio de Janeiro: SENAC, 2008. 153 p.

### Complementar

### BIBLIOGRAFIA

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Grids:** s.m estrutura ou padrão de linhas usado para orientar o posicionamento dos elementos de um design. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p. (Design básico; 6).

GIBSON, David. **The wayfinding handbook:** information design for public places. New York: Princeton Architectural Press, 2009. 152 p.

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável**. São Paulo : Rosari , 2011. 183 p. (Coleção Fundamentos do design).

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**: versão 3.2. 2. ed. São Paulo : Cosac e Naify , 2001. 423 p.

SILVA, Anderson Bonifácio e. **Sinalização dos pontos turísticos do município de Cabedelo.** Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Esp<sup>a</sup>. Turla Angela Alquete de Arreguy Baptista. 88 p. .Trabalho de Conclusão de cabedelo 2013.

	Nome	ERGO	NOMIA	INFORMACION	IAL E DE IN	ITERFACES			
IDENTIFICAÇÃO	Semestre	4º	Tipo	Obrigatória	Código	7010402			
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Não possui						
	Docente respon	nsável	Rodrigo Pessoa Medeiros						

CARGA-HORÁRIA		33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORAKIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada para dar subsídios conceituais, metodológicos e técnicos para desenvolvimento de projetos ergonômicos de sistemas informacionais.

## Geral

OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR  Oferecer uma base teórica e prática para conhecimento e aplicação adequada da ergonomia informacional em projetos de design.

### **Específicos**

 Adquirir conhecimentos, do ponto de vista ergonômico, para todos os aspectos relevantes, com aplicações adequadas nos sistemas informacionais, utilizados em projetos de Design Gráfico.

# CONTEÚDO

**PROGRAMÁTICO** 

- 1. Fundamentos gerais de Interação humano computador;
- 2. Psicologia cognitiva;
  - Modelo humano de processamento de informação;
  - Erro humano;
  - Modelos mentais;
- 3. Modelagem sistêmica e problematização;
- 4. Princípios gerais para o projeto de interface;
  - Critérios ergonômicos;
  - Heurística de usabilidade;
- 5. Método Design centrado no usuário;
- 6. Técnicas de avaliação de interface digital;
- 7. Teste de usabilidade, grupo focal e entrevista;
- 8. Sistemas de sinalização;
- 9. Ícones;
  - 10. Normas e aspectos relacionados a avisos, instruções e advertências.

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow;
- Aulas práticas em laboratório;

- Trabalhos individuais pesquisas;
- Seminários, pesquisas, leituras e discussões sobre temas complementares ao conteúdo programático.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Relatórios;
- Seminários.

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х
PECUPOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares	Invi	ision					
	Outros	Iced	cream Screen F	Reco	ording, Lookback, Fig	gma		

### Básica

CYBIS, Walter. **Ergonomia e Usabilidade:** Conhecimentos, Métodos e Aplicações. 2.ed. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p.

DUL, Jan; WEERDMEESTER, Bernard. **Ergonomia prática.** 2. ed. rev. e ampl. São Paulo : Edgard Blucher, 2008. 137 p.

MONTALVÃO, Claudia. **Design Ergonomia Emoção.** Rio de Janeiro: Editora Mauad, 2008.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto:** Sistema técnico de leitura ergonômica. 2. ed. São Paulo: Escrituras, 2010. 269 p.

GUÉRIN, François. **Compreender o Trabalho para Transformá-lo.** Rio de Janeiro: Editora: Edgard Blucher, 2001.

KROEMER, K. H. E; GRANDJEAN, E. **Manual de ergonomia:** Adaptando o trabalho ao homem. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005. 327 p.

, Itiro. **Ergonomia - Projeto e Produção.** Rio de Janeiro: Editora: Edgard Blucher, 2005.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e projeto no design de interfaces.** 2.ed. Teresópolis : 2AB , 2012. 223 p.

	Nome	GESTÃO	DE PROJE	то				
	Semestre	4º	Tipo	Obrigatória	Código	7010403		
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisit	to	Não possui					
	Docente responsável	I	Daniel A	Paniel Alvares Lourenço				

CARGA-HORÁRIA	Teórica	13h	Prática	20h	Total	33h	Semanal	2h/a
CARGA-HORAKIA	EaD	Não se apli	ica					

**EMENTA** 

Essa disciplina envolve o gerenciamento das diversas etapas de projetos gráficos, o relacionamento entre cliente e designer no processo de criação e os estudos de direitos autorais e registros. Além disso, capacita o aluno a aprimorar seu portfólio e currículo.

## **OBJETIVOS DA** UNIDADE CURRICULAR

### Geral

Habilitar o designer para conduzir projetos de modo racional dentro de sua atividade profissional, quer seja no âmbito empresarial, coletivo, individual, autônomo.

### **Específicos**

- Ampliar o conhecimento para administrar a execução de projetos de Design Gráfico.
- Compreender conceitos importantes em relação a contratos voltados para as diferentes áreas do Design Gráfico;
- Capacitar o aluno a elaborar seu portfólio e currículo;

### 1. GESTÃO DE PROJETO

- Gestão de qualidade;
- Freelancer, Coworking, Empresas de Design, Empresas de Comunicação, Publicidade e Marketing;
- Cases de sucesso;
- Design de Negócios;
- Cronograma;
- Qual o valor do Design?;
- Contrato;

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 2. **DIREITOS AUTORAIS E REGISTROS**

- Direito do autor;
- Direito de Imagem;
- Direito de propriedade industrial;
- Marcas e signos industrial;
- Registros e Patentes;
- Domínio Público.

### 3. PORTFÓLIO E CURRICULO

- Busca de referências;
- Motivação para criar o próprio portfólio;
- Apresentação do Portfólio.

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas, dialogadas e ilustradas com recursos audiovisuais;
- Aplicação de exercícios voltados para a Gestão de empresas de Design Gráfico;
- Seminários, pesquisas, leituras e discussões sobre temas da disciplina;
- Visitas Técnicas, Palestras e Apresentações.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Trabalhos Práticos;
- Análises e Estudos de Caso;
- Seminários.

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	x
RECURSOS	Periódicos/L	ivros/Revi	stas/Links	х	Equipamento de	Som		
DIDÁTICOS	Softwares							
	Outros							

	Básica
	XAVIER, Carlos Magno da Silva e outros. <b>Metodologia de Gerenciamento de Projeto.</b> Editora: Brasport.
	PHILLIPS, Peter L. Briefing - A Gestão do Projeto de Design. Rio de Janeiro: Editora: Edgard Blucher.
	MORAES, Dijon de. <b>Análise Do Design Brasileiro</b> . Rio de Janeiro: Editora: Edgard Blucher.
	Complementar
BIBLIOGRAFIA	ADG Brasil (Org.). <b>O valor do design: Guia ADG Brasil de prática profissional do design gráfico.</b> 3. ed. São Paulo : SENAC, 2004. 224 p.
	BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (Orgs.); BELMONTE, Alexandre Agra. <b>Design</b> : gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro : Ciência Moderna , 2007. 178 p.
	BUARQUE, C. <b>Avaliação econômica de projetos.</b> São Paulo: Campus. EMERY, Stewart; BRUNNER, Robert. <b>Gestão Estratégica do Design</b> . Editora: M. Books, 2009.
	KAMINSKI, Paulo Carlos. <b>Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade.</b> Livros Técnicos e Científicos. Editora S/A: Rio de Janeiro, 2000.

	Nome	МЕТО	DOLOG	DOLOGIA DE CIENTÍFICA						
IDENTIFICAÇÃO	Semestre	4º	7010404							
	Pré-Requisito		Não possui							
	Docente respon	Fabianne Azevedo								

CARCA HORÁRIA	Teórica	50h	Prática	17h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORÁRIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada ao estudo da metodologia de pesquisa científica aplicada ao Design Gráfico. Prepara o estudante para a realização de Pesquisa e do Trabalho de Conclusão de Curso.

	Geral									
OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR	<ul> <li>Conhecer e dominar as metodologias de pesquisa científica e a forma com que elas podem ser aplicadas ao Design Gráfico.</li> </ul>									
	Específicos									
	<ul> <li>Conhecer os tipos de pesquisa e procedimentos metodológicos;</li> </ul>									
	<ul> <li>Entender e aplicar as normas da ABNT;</li> </ul>									
	<ul> <li>Desenvolver o interesse pela pesquisa em design na graduação;</li> </ul>									
	Elaborar o projeto do Trabalho de Conclusão de Curso.									

### 1. Pesquisa bibliográfica e fichamento 2. Estudo da metodologia de pesquisa científica aplicada ao Design Gráfico 3. Tipos de pesquisa e procedimentos metodológicos Elaboração de projeto para pesquisa científica Normas da ABNT 6. Elaboração e constituição estrutural do trabalho de científicos de diversas naturezas CONTEÚDO PROGRAMÁTICO trabalho de conclusão de curso, artigos, ensaios, relatórios, resumos Conceitos de ciência e pesquisa científica 7. 8. Objeto de estudo, definição de problema e metodologia

# Aulas expositivas; Desenvelvimente

**METODOLOGIA DE ENSINO** 

- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Seminários;
- Pesquisas;
- Leituras;
- Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários.

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs		Laboratório
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links		Equipamento de So	m	
	Softwares						
	Outros	Con	nputador				

### Básica

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo : Atlas, 2010. 297 p.

\_\_\_\_\_. Metodologia Científica. 5. ed. rev. e ampl.. São Paulo: Atlas , 2010. 312 p.

MEDEIROS, João Bosco. **Redação Científica**: A Prática de Fichamentos, Resumos, Resenhas. 11. ed. São Paulo : Atlas, 2010. 321 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo : Atlas , 2010. 184 p.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**: Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. Rio de Janeiro : Record , 2011. 107 p.

MALDONADO, Alberto Efendy et al. **Metodologias de pesquisa em comunicação**: olhares, trilhas e processos. 2. ed. ampl. e atual. Porto Alegre : Sulina, 2011. 303 p.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: Teoria, método, criatividade. 31. ed. Petrópolis : Vozes , 2012. 107 p.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo : Cortez , 2007. 303 p.

	Nome	DESI	SIGN DE INTERAÇÃO									
IDENTIFICAÇÃO	Semestre	5º	Tipo	7010501								
	Pré-Requisito		Design Editorial									
	Docente responsável		Rodrig	go Pessoa Med	leiros							

CARCA HORÁBIA		33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORÁRIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada para dar subsídios conceituais, metodológicos e técnicos para desenvolvimento de projetos de interfaces para artefatos digitais.

### Geral Desenvolver noções gerais sobre design de interface e sua importância, possibilitando revisar suas bases teóricas e metodológicas; discutir as formas de aplicação na interface dos sistemas tecnológicos com seus usuários; e colaborar no desenvolvimento científico e tecnológico do Design Gráfico. **Específicos OBJETIVOS DA** Capacitar o aluno com conceitos da interação humano-computador; UNIDADE Aplicar conceitos do design para criação de interfaces; CURRICULAR Entender o processo e os métodos envolvidos nas etapas de pesquisa, ideação, prototipação e avaliação para criação de interfaces digitais; Abordagens a problemas e projetos de interface e usabilidade; Noções básicas para planejamento, criação e desenvolvimento de websites; Verificar princípios de design para dispositivos móveis e novas interações;

# 1. Interação humano computador 2. Metodologias de design para artefatos digitais 3. Usabilidade e ergonomia de interface • Interface; • Usabilidade; • Acessibilidade; • Interatividade; • Hipertexto; Design centrado no usuário e design de interação • Pesquisa; • Ideação; • Prototipação;

- Baixa fidelidade
- Alta fidelidade
   Avaliação;
- 5. Dispositivos móveis
- Criação para novos dispositivos
- 6. Tópicos especiais em novas tecnologias

# METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow;
- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos individuais pesquisas e resolução de questionários;
- Seminários sobre temas complementares ao conteúdo programático.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Trabalho individual;
- Relatórios;
- Seminários.

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro	x	Projetor	х	Vídeos/DVDs	Х	Laboratório	Х
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de S	om		
	Softwares	Invi	ision, Figma, A					
	Outros	Cor	nputadores, ta	blet	S			

	Básica							
	NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. <b>Usabilidade na Web.</b> Rio de Janeiro : Elsevier, 2007. 406 p.							
	PREECE, Jennifer, ROGERS, Yvonne, SHARP, HELEN. <b>Design de interação: além da interação homem-computador</b> , Bookman, Porto Alegre, 2005. (id-book.com)							
	ROYO, Javier. <b>Design Digital.</b> São Paulo : Rosari, 2008. 169 p.							
	Complementar							
BIBLIOGRAFIA	BEAIRD, Jason. <b>Princípios do web design maravilhoso.</b> Rio de Janeiro : Alta Books, 2012. 197 p.							
	CHAK, Andrew. Como criar sites persuasivos. Makron, São Paulo, 2004.							
	CYBIS, Walter. <b>Ergonomia e Usabilidade:</b> Conhecimentos, Métodos e Aplicações. 2.ed. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p.							
	JOHNSON, Steven, ZAHAR, Jorge. Cultura da Interface. 2001							
	SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. <b>Avaliação e projeto no design de interfaces.</b> 2.ed. Teresópolis : 2AB , 2012. 223 p.							

IDENTIFICAÇÃO	Nome	DESIG	SN E MO	OVIMENTO					
	Semestre	5º	Tipo	Obrigatória	7010502				
	Pré-Requisito		Fotografia Digital						
	Docente respon	nsável	Wilson Gomes de Medeiros						

CARCA HORÁDIA	Teórica	33h	Prática	34h	Total	67h	Semanal	4h/a
CARGA-HORÁRIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para a elaboração de projetos de imagem em movimento aplicado ao Design Gráfico e as produções audiovisuais.

# Proporcionar os conhecimentos básicos necessários do processo de produção audiovisual, tanto teórico quanto prático, para ser aplicado em projetos de design gráfico. Específicos Desenvolver a capacidade de associar a imagem e o som; Conhecer as várias linguagens audiovisuais, seus tipos e características; Aplicar técnicas de direção de fotografia; Compreender os tipos de narrativa; Ler e compreender os elementos de um roteiro; Produzir storyboards e animatics; Desenvolver a identidade visual de uma produção audiovisual.

### 1. Produção da narrativa visual Narrativa Visual e Imagens em Movimento; Estrutura de uma Narrativa; Tipos de Narrativa; Tipos e elementos de roteiro; Minutagem e Decupagem da Cena; Storyboard e Animatic. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO 2. Produção audiovisual Audiovisual: do analógico ao digital; Etapas da Produção Audiovisual; Linguagem Sonora e Associação entre Imagem e Som; Cortes, Edição e Pós-produção. 3. Animação História de Animação;

- Técnicas de Animação;
- Motion Design.

## METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas utilizando recursos de: fotografias, filmes, livros, textos, etc.
- Aulas práticas para aplicação do conteúdo teórico.
- Trabalhos individuais ou em equipes.
- Seminários, pesquisas, leituras e discussões sobre temas da disciplina.
- Visitas Técnicas, Palestras e Apresentações.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Trabalhos Práticos;
- Relatórios;
- Seminários.

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	x
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om		
	Softwares							
	Outros	Add	be Flash					

### Básica

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**: s. a aparência ótica de um objeto produzida em um espelho, por uma lente, etc. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p. (Coleção Design básico; 5).

AUMONT, Jacques et al. A estética do filme. 3. ed. Campinas: Papirus, 2005.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: História, teoria e prática. 4. ed. Rio de Janeiro : Elsevier , 2007. 522 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Cor**: s. a sensação produzida por raios de luz.... Porto Alegre : Bookman , 2009. 175 p. (Design básico).

CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011. 175 p.

MCNALLY, Joe. **Os diários da luz sublime**: usando pequenos flashes para conseguir grandes fotos. Rio de Janeiro : Alta Books , 2009. 301 p.

PURVES, Barry. **Stop-motion**: s.m. técnica cinematográfica em que a câmera é parada e iniciada repetidamente. Porto Alegre: Bookman, 2011. 199 p. (Coleção Design básico; 02).

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre : Bookman , 2012. 199 p

	Nome	MARKETING E EMPREENDEDORISMO										
	Semestre	5º	Tipo	Obrigatória	Código	7010503						
	Pré-Requisito	Não possui										
	Docente resp	onsável	Ananelly Ramalho Tiburtino Meireles									

CARGA-HORÁRIA	Teórica	50h	Prática	17h	Total	67h	Semanal	4h/a
	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada ao estudo da relação do Marketing com o Design e para o desenvolvimento de habilidades que preparem o estudante para empreenderem no campo do Design.

# Proporcionar uma visão geral da teoria e da prática do marketing e do empreendedorismo associada ao perfil do designer gráfico. Específicos Explicar conceitos de comportamento do consumidor, para definir a ação do designer através da pesquisa de mercado; Integrar e inter-relacionar o marketing com o design; Desenvolver o conhecimento em gerenciamento estratégico de identidades corporativas e de marcas; Compreender conceitos de criação, produção e veiculação de uma campanha publicitária; Capacitar o aluno a elaborar um plano de negócios; e desenvolver habilidades empreendedoras;

# 1. MARKETING • Marketing: histórico, conceitos e definições; • Eras do Marketing; • Marketing de Varejo; • Marketing Pessoal e de Relacionamento; • Design de Negócios; • Gestão de Projetos; • Publicidade e Propaganda; • Gestão de Marcas e Branding; 2. EMPREENDEDORISMO • Histórico e perfil da formação empreendedora, mudanças nas relações de trabalho;

- Motivação para busca de novas oportunidades de empreender;
- Estudo da viabilidade do negócio;
- Planejamento e criatividade para o desenvolvimento de modelos de negócio;

## METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas, dialogadas e ilustradas com recursos audiovisuais;
- Aplicação de exercícios voltados para o Marketing, Empreendedorismo, Criação Publicitária e Design Gráfico.
- Seminários, pesquisas, leituras e discussões sobre temas da disciplina;
- Visitas Técnicas, Palestras e Apresentações.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Trabalhos Práticos;
- Análises e Estudos de Caso;
- Seminários.

	Quadro	x	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	x
DECLIDEDE DID ÉTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares							
	Outros							

### Básica

DORNELAS, J.C. Assis. **Empreendedorismo:** Transformando Idéias em Negócios, Campus, Rio de Janeiro, 2008.

PINHO, J.B.. Comunicação em Marketing. 11.ed. Campinas: Papirus, 2001. 287 p.

SAMPAIO, Rafael. **Propaganda de A a Z**: como usar a propaganda para construir marcas e empresas de sucesso. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. 258 p.

CHIAVENATO, Idalberto. **Teoria Geral da Administração**: v.1: abordagens prescritivas e normativas da administração. 6.ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001. 385 p.

KOTLER, Philip. Administração de Marketing: Análise, planejamento, implementação, controle. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2009. 726 p.

MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. **Administração para empreendedores:** fundamentos da criação e da gestão de novos negócios, São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2006.

SCHULTZ, Roberto. **O publicitário legal**: Alguns toques, sem juridiquês... Rio de Janeiro : Qualitymark, 2005. 294 p.

	Nome	TRABAI	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO									
IDENTIFICAÇÃ O	Semestr e	5º	Tipo	Obrigatória	Código	7010504						
	Pré-Requi	isito	Metodologia científica e ter cursado carga horária mínima de									
	TTC REGUL	3100	1236h									
	Docente		Raquel Rebouças Almeida Nicolau									
	responsáv	/el	Naquei Nebouças Allifelua Micolau									

CARGA- HORÁRIA	Teórica	60h	Prática	73h	Total	133h	Semana I	8h/a
	EaD	Não se ap	olica					

**EMENTA** 

Elaboração de trabalho escrito de caráter teórico, teórico prático ou prático.

### Geral

• Conhecer e aplicar o conteúdo aprendido no curso sob a forma de um trabalho final.

### **Específicos**

OBJETIVOS DA
UNIDADE
CURRICULAR

- Desenvolver a capacidade de aplicação das teorias e conceitos adquiridos durante o Curso;
- Despertar interesse pela pesquisa em Design Gráfico e áreas afins;
- Estimular o espírito empreendedor, por meio da prática profissional do Design Gráfico, na geração de soluções sejam elas teóricas, práticas ou mercadológicas;
- Estimular a construção do conhecimento coletivo, o uso de práticas sustentáveis e o desenvolvimento social a partir do Design.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTI

Neste trabalho o discente deverá demonstrar capacidade de expressão gráfica, escrita e oral, versando sobre as soluções tecnológicas e científicas propostas

CO

para o problema estudado. Este poderá ser desenvolvido nas seguintes modalidades:

I – De caráter teórico – cuja finalidade é desenvolver uma pesquisa que visa estudar, aprofundar ou solucionar questões teóricas de design gráfico, sendo apresentado em formato de artigo científico.

II – De caráter teórico-prático – cuja finalidade é desenvolver um projeto de design gráfico, solucionando aspectos técnicos, estéticos, funcionais, socioeconômicos, culturais e de comunicação.

 III – De caráter prático – cuja finalidade é desenvolver um portfólio com a descrição dos projetos desenvolvidos em estágio.

METODOLOGIA DE ENSINO

- Orientação individual;
- Pesquisas;
- Leituras;

AVALIAÇÃO DO
PROCESSO DE
ENSINO E
APRENDIZAGEM

- Orientações individuais
- Defesa do Trabalho Final

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro		Projeto r		Vídeos/DVD s	x	Laboratóri o	Х
	Periódicos	s/Livros/R	evistas/	V	Equipamento	de		
	Links			X	Som			
	Softwar							
	es							
	Outros	Computa	dor					

	Basica						
BIBLIOGRAFIA	APPOLINÁRIO, Fábio. <b>Metodologia da Ciência</b> . 2. ed. rev. e atual. São Paulo :						
DIDLIGGRAFIA	Cencage Learning , 2012. 226 p.						
	FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: Uma metodologia. São Paulo :						

Rosari, 2006. 143 p.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo : Atlas , 2010. 184 p.

### Complementar

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza.

**Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. São Paulo : Pearson Education do Brasil , 2010. 158 p.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**: Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. Rio de Janeiro : Record , 2011. 107 p.

MALDONADO, Alberto Efendy et al. **Metodologias de pesquisa em comunicação**: olhares, trilhas e processos. 2. ed. ampl. e atual. Porto Alegre : Sulina, 2011. 303 p.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: Teoria, método, criatividade. 31. ed. Petrópolis : Vozes , 2012. 107 p.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007. 303 p.

### **Disciplinas Optativas**

EaD

### PLANO DE DISCIPLINA DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Não se aplica

	Nome	1	ΓΙΡΟG	GRAFIA EXPERIMENTAL										
	Semestre		4º	Tipo	Opt	ativa	Códi	go	70104	406				
IDENTIFICAÇÃO	NTIFICAÇÃO Pré-Requisito					Tipografia								
	Docente responsáve	I		Turla	Angel	la Alqu	ete de	Arre	guy Ba	aptista				
CARCA HORÁDIA		8h	Práti	ca 25	5h <b>T</b>	Total	33h	Sem	anal		2h/a			

EMENTA

Esta disciplina voltada ao estudo e prática da tipografia em contextos diversos, vislumbrado usos não convencionais para a mesma. Ou seja, busca-se entender as referências tradicionais para, em seguida, desconstruí-las, em busca de inovação estética e funcional no uso da tipografia.

	Geral
	<ul> <li>Desenvolver a prática de composição e criação tipográfica a partir de procedimentos e referências não-tradicionais.</li> </ul>
OBJETIVOS DA UNIDADE	Específicos
CURRICULAR	<ul> <li>Ampliar o repertório de soluções gráficas em tipografia;</li> </ul>
	<ul> <li>Exercitar técnicas manuais e digitais de desenvolvimento e composição tipográfica;</li> </ul>
	<ul> <li>Revisar conhecimentos sobre a anatomia, escolha, uso e criação de fontes.</li> </ul>

1. A tipografia experimental na história
Nova tipografia e Bauhaus;
<ul> <li>Tipografia pós-moderna;</li> </ul>
Tipografia contemporânea.
2. Processos tradicionais de composição tipográfica
Tipografia em metal;
<ul> <li>Fotocomposição;</li> </ul>
Letraset e letreiramento
Tipografia digital.
3. A tipografia digital em suportes diversos
• Impressão;
Na tela;
Na web.

### 4. Experimentação de técnicas para a criação de alfabetos

- Sites, softwares e aplicativos;
- Penas, canetas e pincéis;
- Materiais não usuais.

### 5. Composições visuais tipográficas

- Lettering;
- Desconstrução de convenções.

# METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas utilizando fotografias, filmes, livros e textos;
- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Seminários;
- Pesquisas;
- Leituras;
- Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários.

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	Х	Laboratório	х
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de S	om		
	Softwares	Add	obe Illustrator,	Ad	obe Indesign			
	Outros							

### Básica

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo**. Porto Alegre : Bookman , 2009. 174 p.

MELO, Chico Homem; RAMOS, Elaine (Orgs.). **Linha do tempo do Design Gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac e Naify, 2009. 741 p.

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia:** uma apresentação. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2010.

### **BIBLIOGRAFIA**

### Complementar

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia: s.f. composição, estilo e aparência dos tipos e das faces tipográficas**. Porto Alegre : Bookman , 2011. 183 p. (Coleção Design gráfico; 8).

JACQUES, João Pedro. Tipografia pós-moderna. Rio de Janeiro : 2AB, 2002. 44 p.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. 4. ed. São Paulo: Cosac e Naify , 2009. 716 p.

ROCHA, Claudio. **Projeto Tipográfico**: Análise e produção de fontes digitais.

SALTZ, Ina. **Design e tipografia**: 100 fundamentos do design com tipos. São Paulo: Blucher , 2010. 208 p.

	Nome	PUBLICAÇÕES EXPERIMENTAIS									
	Semestre	4º	Tipo	Optativa	Código	7010407					
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Design	ocessos Gráficos							
	Docente respo	Verificar na tabela									

CARGA-HORÁRIA	Teórica	17h	Prática	16h	Total	33h	Semanal	2h/a
	EaD	Não s	se aplica					

EMENTA

Disciplina voltada para o desenvolvimento de impressos em pequena escala, exercitando conhecimentos de Design Editorial, explorando materiais e processos e nos aprofundando sobre as ofertas do mercado gráfico local.

	Geral							
	<ul> <li>Desenvolver a criação de impressos de diversas naturezas para a publicação em pequena/média escala ou utilizando processos gráficos não- convencionais.</li> </ul>							
OBJETIVOS DA	Específicos							
UNIDADE CURRICULAR	<ul> <li>Desenvolver a criação de projetos visuais;</li> <li>Promover a experimentação e a pesquisa de materiais e técnicas para a prática editorial;</li> <li>Desenvolver possibilidades compositivas no campo editorial;</li> <li>Exercitar a edição de conteúdo e de textos.</li> </ul>							

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	1. Os custos do impresso  Ambiental; Cultural; Industrial.  Publicações Independentes Fanzines; Editoras cartoneiras; Editoras independentes.  Processos de impressão de baixo custo Serigrafia; Xerografia; Carimbo; Risografia; Tipografia em metal; Impressão a laser; Impressão em jato de tinta.  Papel Aproveitamento; Tipos; Projetos especiais. Experimentação de materiais e acabamentos para a produção editorial.  Edição de conteúdo
--------------------------	--

### • Aulas expositivas utilizando fotografias, filmes, livros e textos;

- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Seminários;
- Pesquisas;
- Leituras;
- Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários.

	Quadro	x	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om	
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares						
	Outros						

### Básica

**METODOLOGIA DE ENSINO** 

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II - como criar e produzir livros**. 1. Ed. Rosari: São Paulo: 2007.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. 5.ed. São Paulo: Martins Editora, 2011.

VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2011. 191 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

HENDEL, Richard. **O design do livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia:** uma apresentação. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2010.

ROCHA, Claudio. **Projeto Tipográfico**: Análise e produção de fontes digitais.

SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial: Manual prático para o design de publicações.** Porto Alegre : Bookman, 2011. 239 p.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 2011. 191

### 118

	Nome	N	IARRATIV	'AS VISUAIS								
	Semestre		49	Tipo	Optati	iva	Código	7010408				
IDENTIFICAÇÃO	NTIFICAÇÃO Pré-Requisito				Ilustração							
	Docente re	spon	sável	Vítor	Feitosa	Nicola	au					
	Teórica	8h	Prática	25h	Total	33h	Semai	nal	2h/a			

CARGA-HORÁRIA

Teórica 8h Prática 25h Total 33h Semanal 2h/a

EaD Não se aplica

EMENTA Disciplina voltada para a criação e estudo de narrativas visuais.

# Compreender e aplicar em um projeto prático aspectos de narrativa visual; Específico(s) Revisar conceitos de narrativa visual; Apresentar aplicações de narrativa visual no entretenimento, na comunicação e no design; Compreender aspectos de pré-produção e produção de narrativa visual; Desenvolver projeto prático de narrativa visual;

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1. Conceitos de Narrativa Visual

- Revisão de conceitos de narrativa visual;
- Apresentação de aplicações de narrativa visual no entretenimento, na comunicação e no design;

### 2. Pré-Projeto

- Planejando o projeto;
- Criando argumento e roteiro;

### 3. O projeto

Produção projetual;

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow;
- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos individuais planejamento e produção;

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Entrega de documentação de projeto;
- Entrega de trabalhos;
- Apresentação de projeto;

	Quadro	х	Projetor	Х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х		
	Periódicos/Livr	os/Re	vistas/Links		Equipamento de Son	n				
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares	Adobe Photoshop; Adobe Ilustrator; Adobe Premiere; Adobe After Effects; 3dsMAX; Unity3D.								
	Outros	Material de desenho.								

	Básica								
	EISNER, Will. Narrativas gráficas. São Paulo : Devir. 2005. 170p.								
	EISNER, Will. <b>Quadrinhos e Arte Sequencial</b> : Princípios e práticas do lendário cartunista. 4.ed. São Paulo : WMF Martins Fontes , 2010. 175 p								
	LUZ, Alan Richard da. <b>Vídeo game</b> : história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo : Blucher , 2010. 139 p. (Coleção Pensando o design).								
BIBLIOGRAFIA	Complementar								
BIBLIOGRAFIA	CHONG, Andrew. <b>Animação digital.</b> Porto Alegre : Bookman , 2011. 175 p.								
	MCCLOUD, Scott. <b>Desenhando quadrinhos</b> . São Paulo: M. books do Brasil Editora Ltda. 266p.v								
	MCCLOUD, Scott. <b>Desvendando os quadrinhos</b> : história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo : M.Books, 2005. 215 p.								
	MCCLOUD, Scott. <b>Reinventando os quadrinhos</b> : como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo : M.Books, 2006. 252 p.								
	PURVES, Barry. <b>Stop-motion</b> : s.m. técnica cinematográfica em que a câmera é parada e iniciada repetidamente. Porto Alegre: Bookman, 2011. 199 p. (Coleção Design básico; 02).								

Não se aplica

	Nome	LIBR	AS							
IDENTIFICAÇÃO	Semestre		6º	Tipo		Optativa	Código		7010409	
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito			Não possui						
	Docente responsável			Niely Silva de Souza						
CARGA-HORÁRIA	Teórica	25h	Prática	8h	Total	33h	Semanal		2h/a	

EMENTA

EaD

Disciplina voltada para o desenvolvimento dos conceitos básicos de comunicação e da realidade da comunidade surda, abrangendo aspectos históricos, educacionais, clínicos, socioantropológicos e linguísticos. A disciplina também abrangerá sinais básicos, vocabulário específico voltado para a vivência no IFPB, expandindo para o vocabulário profissional e geral, com noções da estrutura gramatical da Língua de sinais e análise textual.

### Geral Desenvolver habilidades básicas na língua de sinais, visando ampliar a comunicação e inclusão social. **Específicos** Conhecer as concepções sobre surdez; Compreender a constituição do sujeito surdo; Identificar os conceitos básicos relacionados à LIBRAS; **OBJETIVOS DA UNIDADE** Analisar a história da língua de sinais brasileira; CURRICULAR enquanto elemento constituidor do sujeito surdo; Caracterizar e interpretar o sistema de transcrição para a LIBRAS; Caracterizar as variações lingüísticas, iconicidade e arbitrariedade da LIBRAS; Identificar os fatores a serem considerados no processo de ensino da Língua de Sinais Brasileira dentro de uma proposta Bilíngüe; Conhecer e elaborar instrumentos de exploração da Língua de Sinais Brasileira

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1. Introdução ao Mundo Silencioso.
- 2. Histórico da Comunidade Surda.
- 3. Aspectos Educacionais da Surdez (Filosofias).
- 4. Aspectos Clínicos (Noções de Audiologia e etiologias).
- 5. Aspectos Sócio-antropoplógicos (Definições, conceitos e oficialização da LIBRAS).
- 6. A não Universalidade da Língua de Sinais.
- 7. Introdução a LIBRAS Sinais básicos.

- 8. Parâmetros da LIBRAS.
- 9. Dactiologia.
- 10. Números.
- 11. Cumprimentos e Apresentação Pessoal.
- 12. Pronomes.
- 13. Tempo (Calendário). Vocabulário Específico.
- 14. Diálogos práticos (Dramatizações).
- 15. Vocabulário Geral. Adjetivos.
- 16. Meios de Locomoção e Localidades.
- 17. Substantivos. Estrutura Gramatical. Análise Textual

### **METODOLOGIA DE ENSINO**

• Aulas expositivas, dialogadas e ilustradas com recursos audiovisuais

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Atividades práticas;
- Trabalhos.

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х
RECURSOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om		
RECORSOS DIDATICOS	Softwares							
	Outros							

### Básica

GESSER, Audrei. **Libras? Que língua é essa?**: Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo : Parábola, 2009. 87 p.

QUADROS, Ronice Muller. **Língua de sinais brasileira:** estudos lingüísticos. Porto Alegre. Artmed. 2004

SACKS, Oliver. Vendo vozes: **Uma viagem ao mundo dos surdos**. São Paulo : Companhia das Letras , 2011. 215 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

BOTELHO, Paula. **Linguagem e letramento na educação dos surdos:** ideologias e práticas pedagógicas. Belo Horizonte: <u>Autêntica</u>, 2010.

CAPOVILLA, Fernando César; RAPHAEL, Walkiria Duarte; MAURÍCIO, Aline Cristina L. (Ed.). **Dicionário enciclopédico ilustrado trilíngue da língua de sinais brasileira**: baseado em linguística e neurociências cognitivas. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo : Edusp , 2012. 2759 p.

MONTE, Francisca Roseneide Furtado do (coord.); SANTOS, Idê Borges dos Santos (coord.). **Saberes e práticas da inclusão**: dificuldades de comunicação e sinalização: surdez. Brasília: MEC, SEESP, 2005.

RAMIREZ, Alejandro Rafael Garcia (org.); MASUTTI, Mara Lúcia (org.). **A educação de surdos em uma perspectiva bilíngue**: uma experiência de elaboração de softwares e suas implicações pedagógicas. Florianópolis: UFSC, 2009

SKLIAR, Carlos. A Surdez: um olhar sobre as diferenças. Mediação. Porto Alegre. 1998

	Nome		FOTOGR	AFIA EXPERIMENTAL							
	Semestre		4º	Tipo	Optati	va	Código	7010410			
IDENTIFICAÇÃO Pré-Requisito		sito		Fotografia Digital							
	Docente responsável			Vítor Feitosa Nicolau							
CARGA-HORÁRIA	Teórica	8h	Prática	25h	Total	33h	Semai	nal	2h/a		
CARGA-HORARIA	EaD	Não	se aplica								

EMENTA

Disciplina voltada para o estudo avançado e experimental da imagem fotográfica, envolvendo a sua produção utilizando técnicas analógicas e artesanais.

# Geral(is) Aproximar o aluno das técnicas primordiais de criação de imagens fixas e em movimento. Específico(s) Produzir fotografias utilizando técnicas analógicas; Compreender o processo de revelação e fixação de uma imagem capturada; Desenvolver dispositivos de ilusão de movimento contínuo; Compreender técnicas de animação analógicas.

### 1. Fotografia analógica Princípios Físicos Relacionados a Luz; Câmara Escura; Fotografia Analógica e Digital; Câmera Fotográfica Analógica; 2. Técnicas de reprodução fotográfica Química Fotográfica; Revelação e Fixação de uma imagem fotográfica; CONTEÚDO PROGRAMÁTICO Fotocomposição. 3. Ilusão do movimento contínuo Ilusão de Ótica: Ilusão do Movimento Contínuo; Princípios da Animação; Dispositivos óticos de animação analógica; Tridimensionalidade e Holografia.

METODOLOGIA DE ENSINO

• Aulas expositivas utilizando recursos com: fotografias, filmes, livros, textos, etc.

- Aulas práticas para aplicação do conteúdo teórico.
- Trabalhos individuais ou em equipes.
- Seminários, pesquisas, leituras e discussões sobre temas da disciplina.
- Visitas Técnicas, Palestras e Apresentações.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Prova escrita;
- Trabalhos Práticos
- Seminários.

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х
PECUPEOS PIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de S	om		
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares	Add	obe Photoshop					
	Outros							

### Básica

KELBY, Scott. **Fotografia digital**: na prática. São Paulo : Pearson Prentice Hall , 2009. v. 2, 223 p.

OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. **Imagem também se lê**. São Paulo : Edições Rosari , 2009. 189 p. (Coleção TextosDesign).

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual**: a construção da imagem. São Paulo : Contexto, 104 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

CESAR, Newton; PIOVAN, Marco. **Making off:** revelações sobre o dia-a-dia da fotografia. Brasília : Senac, 2011. 427 p.

CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011. 175 p.

COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues. **A fotografia moderna no Brasil**. São Paulo : Cosac e Naify, 2004. 221 p.

MCNALLY, Joe. **Os diários da luz sublime**: usando pequenos flashes para conseguir grandes fotos. Rio de Janeiro : Alta Books , 2009. 301 p.

PURVES, Barry. **Stop-motion**: s.m. técnica cinematográfica em que a câmera é parada e iniciada repetidamente. Porto Alegre: Bookman , 2011. 199 p. (Coleção Design básico; 02).

	Nome	DESIGN GR	ÁFICO APLICADO A JOGOS							
IDENTIFICAÇÃO	Semestre		Tipo	ipo Optativa <b>Código</b> 7010411		7010411				
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requis	ito	Ilustração							
	Docente re	sponsável	Rodrigo de Pessoa Medeiros							

CARGA-HORÁRIA		8h	Prática	25h	Total	33h	Semanal	2h/a
CARGA-HURARIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada para o estudo e prática de jogos físicos e digitais e a sua relação com o Design Gráfico.

# Geral(is) Compreender e aplicar em um projeto prático aspectos de identidade visual e linha de arte na produção de um jogo; Específico(s) Apresentar conceitos sobre jogo; Apresentar aplicações do Design Gráfico na produção de jogos; Apresentar conceitos de gestão ágil de projetos; Apresentar o processo de design na produção de arte para jogos; Apresentar ferramentas na produção de arte para jogos; Produção de um protótipo de jogo;

### 1. O jogo O que é jogo; Tipos de Jogos: boardgame, cardgame, eletrônico, realidade virtual Relevância do mercado; O Design Gráfico em jogos; Processo de desenvolvimento de um jogo; 2. Ambiente de produção de arte para jogos CONTEÚDO A gestão ágil de projeto; **PROGRAMÁTICO** Definição de escopo e planejamento de projeto; Criando a linha de arte e identidade de um jogo; Ferramentas de produção de arte; 3. **Projeto** Produção do projeto Produção de interface Produção de Assets

- Design de personagens
- Produção de Sprites de personagens, cenários e efeitos

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow;
- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos individuais planejamento e produção;

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Entrega de documentação de projeto;
- Entrega de trabalhos;
- Apresentação de projeto;

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs	x	Laboratório	х			
DECLIDENCE	Periódicos/Livr	os/Re	vistas/Links	х	Equipamento de Som						
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares	Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Autodesk 3dsMAX; Unity3D; Blender; Construct; Dragon Bones									
	Outros	Plata	aformas: Trello, Sy	nths	ketch						

### Básica

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo game**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo : Blucher , 2010. 139 p. (Coleção Pensando o design).

LIMA, Alessandro. **Design de personagens para a games next-gen.** v.1. Rio de Janeiro : Ciência Moderna , 2011. 331 p.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do design de jogos. V.1. São Paulo : Blucher , 2012. 167 p

### **BIBLIOGRAFIA**

### Complementar

BALDACCI, Janaína Cesar de Oliveira. **Design gráfico e integração com Autodesk 3ds max 2010 e Adobe Photoshop CS4 Extended**. São Paulo : Érica , 2009. 416 p.

CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011. 175 p.

MCCLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos. São Paulo: M. books do Brasil Editora Ltda. 266p.v

OLIVEIRA, Adriano de. Estudo dirigido de 3ds Max 2012. São Paulo: Érica, 2011. 328 p.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre : Bookman , 2012. 199 p. (Animação básica; 3).

	Nome	DESIGN	N E EDU	E EDUCAÇÃO						
IDENTIFICAÇÃO	Semestre	4º	Tipo	Optativa	Código	7010412				
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito	Não possui								
	Docente respo	Daniel Alvares Lourenço								

CARGA-HORÁRIA	Teórica	8h	Prática	25h	Total	33h	Semanal	2h/a
CARGA-HURARIA	EaD	Não	se aplica					

EMENTA

Esta disciplina aborda a relação do design com o usuário em diferentes aspectos educacionais. Além disso, destaca como o design pode ser um agente transformador no ambiente escolar e fora dele para o desenvolvimento cognitivo.

### 

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1. Estudo dos aspectos introdutórios das ferramentas básicas do design gráfico
- 2. Os artefatos educacionais gráficos ou não
- 3. As pesquisas sobre Design e Educação no Brasil
- 4. Educação: panorama sobre processo cognitivo e social
- 5. Principais correntes teóricas acerca do processo de aprendizagem

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas utilizando recursos de: fotografias, filmes, livros e textos;
- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Seminários;
- Pesquisas;
- Leituras
- Debates

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Exercícios;

Seminários.

	Quadro x Projetor			x	Vídeos/DVDs	х	Laboratório	х		
	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	x	Equipamento de Som					
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares	Add	be Illustrator,	Adobe Indesign						
	Outros									

### Básica

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 58ª ed. Rio de Janeiro : Paz e Terra , 2014. 253 p.

LINS, Guto. **Livro infantil?:** projeto gráfico metodologia subjetividade. 2.ed. São Paulo : Edições Rosari , 2004. 93 p.

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa:** história ilustrada da literatura infantil. São Paulo : COSAC NAIFY , 2008. 143 p.

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. Editora Paz e Terra. 39ª Edição. São Paulo, 2009.

GHIRALDELLI JÚNIOR, Paulo. **O que é pedagogia**. 4.ed. São Paulo : Brasiliense , 2012. 99 p. (Coleção primeiros p.assos; 193).

LIBÂNEO, José Carlos; ALVES, Nilda (Orgs.). **Temas de pedagogia**: diálogos entre didática e currículo. São Paulo : Cortez , 2012. 551 p.

NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2010.

VIGOTSKII, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 12.ed. São Paulo : Ícone , 2012. 228 p.

	Nome	DESIGN DE SUPERFÍCIE										
	Semestre	4º	Tipo	Optativa	Código	7010413						
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Desenho, Edição da Imagem e Imagem Vetorial									
	Docente responsável		Fabianne Azevedo dos Santos									

CARGA-HORÁRIA		8h	Prática	25h	Total	33h	Semanal	2h/a
CARGA-HORAKIA	EaD	Não	se aplica					

**EMENTA** 

Disciplina voltada para o conhecimento e elaboração de estamparia em diferentes superfícies.

OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR	Geral								
	•	Desenvolver habilidades na criação de peças gráficas em design de superfície (localizadas e contínuas) para o uso em diferentes artefatos.							
	Específicos								
	•	Entender o processo de criação e produção de padrões gráficos em diferentes suportes e suas aplicações no consumo diário;							
	•	Entender e aplicar as diferentes técnicas relacionadas ao design de superfície;							
	•	Executar projeto de padronagem.							

### 1. Introdução ao Design de Superfície Surgimento e as primeiras técnicas existentes; Conceito e características; Aplicação nas áreas de tecnologia têxtil, tapeçaria, azulejaria e cerâmica. 2. Módulo e aplicação Conceito e características; Técnica de repetição de módulos e rapport; CONTEÚDO **PROGRAMÁTICO** O módulo em diferentes áreas do Design de Superfície. 3. Materiais e aplicação Estudo de técnicas e métodos em desenho e pintura digital; Análise dos materiais para aplicação em processo de impressão têxtil e gráfico; Formas de impressão em cerâmica, tecido, papel e plástico; Estudos de caso envolvendo Design de Superfície; Desenvolvimento e apresentação de um projeto de superfície.

# METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas, dialogadas e ilustradas com recursos audiovisuais;
- Desenvolvimento de estamparias, aplicações e reprodução do material

criado em aula.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Atividades práticas;
- Trabalhos.

	Quadro	х	Projetor	х	Vídeos/DVDs		Laboratório	х		
BEGLIBOOS DIDÁTICOS	Periódicos/Livr	os/R	evistas/Links	х	Equipamento de Som					
RECURSOS DIDÁTICOS	Softwares									
	Outros	Mat	terial de desen	ho e	e plástica					

	Básica										
	NIEMEYER, Lucy. <b>Design no Brasil</b> : Origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB , 2007. 134 p.										
	RUBIM, Renata. <b>Desenhando a superfície</b> . 3. ed. rev. atual. São Paulo, SP: Rosari, 2010.										
	SAMARA, Timothy. <b>Elementos do design</b> : Guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p.										
	Complementar										
BIBLIOGRAFIA	AMBROSE, Gavin. Dicionário Visual de Design Gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2009. 288 p.										
	AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Fundamentos de Design Criativo</b> . 2. ed. Porto Alegre : Bookman , 2012. 192 p.										
	GOMES, João F. <b>Gestalt do Objeto:</b> Sistema de Leitura Visual da Forma. São Paulo: Ed. Escrituras, 2000										
	TANAKA, Edson. Adobe Illustrator CS. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. 652p.										
	WONG, Wucios. <b>Princípios de forma e desenho.</b> 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 352p.										

	Nome	TÓPI	COS ESPECIAIS EM DESIGN GRÁFICO							
	Semestre	4º	Tipo	Optativa	Código	7010414				
IDENTIFICAÇÃO	Pré-Requisito		Não possui							
	Docente responsável		Daniel Lourenço							

CARGA-HORÁRIA	Teórica	8h	Prática	25h	Total	33h	Semanal	2h/a
CARGA-HORAKIA	EaD	Não	se aplica					

### **EMENTA**

Disciplina voltada para o desenvolvimento e discussão sobre o projeto em design gráfico a partir de temas relevante para a prática contemporânea. O objetivo da disciplina é contextualizar a prática contemporânea a partir de pesquisa e promover o desenvolvimento de projetos na área.

### Geral

Aproximar-se de temas relevantes para o design contemporâneo.

### OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

### **Específicos**

- Ampliar o repertório em Design Gráfico;
- Conhecer e pesquisar novas tendências em Design Gráfico;
- Experimentar a prática de Design em áreas de fronteira.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Relações complexas da pesquisa em Design Gráfico
- Relações complexas da prática em Design Gráfico
- Questões contemporâneas

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas utilizando fotografias, filmes, livros e textos;
- Desenvolvimento de exercícios em sala;
- Trabalhos individuais ou em equipe;
- Seminários;
- Pesquisas;
- Leituras;
- Debates.

### AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Exercícios;
- Seminários.

### RECURSOS NECESSÁRIOS

Quadro branco, computador, projetor multimídia, vídeos educativos, imagens de referência, softwares vetoriais e de editoração de texto.

### Básica

### **BIBLIOGRAFIA**

BROWN, Tim. **Design thinking:** Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 249 p.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. 2. ed. São Paulo : Martins Fontes , 2008. 372 p.

SKOLOS, Nancy; WEDELL, Thomas. **O processo do design gráfico:** do problema à solução, vinte estudos de casos. São Paulo: Rosari, 2012. 186 p.

### Complementar

BONSIEPE, Gui. **Design:** como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p.
BRAGA, Marcos da Costa (Org.); CURTIS, Maria do Carmo et al. **O papel social do design gráfico:** História, conceitos e atuação profissional. São Paulo: SENAC, 2011. 183 p.
CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 262 p.
MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2006. 345 p.
VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2011. 191 p.

IDENTIFICAÇÃO	Nome	IMAGEM E PODER							
	Semestre	4º	Tipo	Optativa	Código	7010415			
	Pré-Requisito	Não possui							
	Docente responsável	Rogério Silva Bezerra							

CARGA- HORÁRIA	Teórica	20h	Prática	13h	Total	33h	Semanal	2h/a		
	EaD	Não se aplica								

**EMENTA** 

Imagem e discurso. O processo de subjetivação. As noções de visibilidade e dizibilidade. Noção de poder. Conceito de Hegemonia. A produção do discurso. Conceito de sociedade do espetáculo. Industria cultural e meios de comunicação de massa. Estética segundo Augusto Boal. Globalização e subjetividade.

### Geral

 Compreender o processo social de produção do discurso (conformação das visibilidades e dizibilidades) e suas consequências e rebatimentos sobre a produção da subjetividade e as relações de poder.

### **Específicos**

### OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

- Compreender as noções de discurso, bem como o papel do discurso na reprodução social;
- Entender as noções de visibilidade e dizibilidade;
- Debater as noções de poder e hegemonia;
- Identificar os meios de produção do discurso;
- Compreender os conceitos de sociedade do espetáculo e industria cultural;
- Debater as consequências da globalização para a produção da cultura e das subjetividades.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1. Introdução ao estudo do Discurso.
- Ordem e Discurso: sobre o processo de subjetivação;
- Visibilidade e dizibilidade;
- Poder e Hegemonia: Gramsci e Foucault;
   O discurso, a imagem e a subjetivação.
  - 2. O discurso, a imagem e a subjetivação
- Meios de produção do discurso;
- Sociedade do espetáculo e industria cultural;
- Globalização e subjetividade

### METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais Datashow;
- Realização de pesquisa de campo;
- Produção de resumos;
- Entrega de trabalhos de pesquisa;
- Realização de seminários

# AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE

- Exercícios;
- Seminários.

### RECURSOS NECESSÁRIOS

Quadro branco, computador, projetor multimídia, vídeos educativos, imagens de referência, softwares vetoriais e de editoração de texto.

### Básica

FOUCAULT, Michel. **Problematização do Sujeito**: psicologia, psiquiatria e psicanálise. 3.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014. 358 p. (Ditos & Ditos & Dito

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro : Contraponto, 1997. 237 p.

VIGOTSKI, Liev Semiónovith. **Pensamento e linguagem**. 4.ed. São Paulo : Martins Fontes , 2008. 194 p. (Psicologia e pedagogia).

### Complementar

### **BIBLIOGRAFIA**

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no College de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 22. ed. São Paulo : Edições Loyola, 2012. 74 p. (Leituras filosóficas).

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. 40. ed. Petrópolis : Vozes , 2012. 291 p.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. 8. ed. Rio de Janeiro : Forense Universitária , 2014. 254 p.

GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade. Rio de Janeiro : Zahar , 2002. 233 p.

SUASSUNA, Ariano. Iniciação à estética. 11. ed. Rio de Janeiro : José Olympio , 2011. 396 p.

### ANEXO B – TABELA DE EQUIVALÊNCIA DE DISCIPLINAS

1º ANO – 1º PERÍODO (P1)							
Código	Nova Matriz	Carga Horária	Matriz Antiga				
7010101	Design de Embalagem	67	Planejamento Visual II; Metodologia de Projeto				
7010102	Fundamentos do Design Gráfico	67	Cor, Forma e Percepção				
7010103	Plástica	50	Plástica I; Plástica II				
7010104	Representação Gráfica	33	Representação Gráfica; Perspectiva e Sombra				
7010105	Desenho	67	Perspectiva e Sombra; Desenho I; Desenho II				
7010106	Edição da Imagem (EAD)	33	Computação Aplicada ao Design I; Computação Aplicada ao Design II				
7010107	Imagem Vetorial (EAD)	33	Computação Aplicada ao Design I; Computação Aplicada ao Design II				
7010201	Identidade Visual	67	Planejamento Visual I				
7010202	Editoração (EAD)	33	Computação Aplicada ao Design II				
7010203	Análise Gráfica	50	Análise Gráfica; Teoria da Comunicação e da Informação				
7010204	Tipografia	67	Tipografia				
7010205	Ilustração	67	Desenho III; Ilustração				
7010206	Teoria e História do Design	67	História do Design; História da Arte				
7010301	Design Editorial	67	Planejamento Visual III				
7010302	Fotografia Digital	67	Fotografia I; Fotografia II				
7010303	Materiais e Processos Gráficos	67	Materiais e Processos Gráficos I, Materiais e Processos Gráficos II				
7010304	Design, Sociedade, Cultura	67	Design, Sociedade, Cultura; Ética e Legislação; Estética				
7010401	Design de Sinalização	67	Sinalização				