

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica
Curso de Design

Projeto Pedagógico do Curso de **Design**

COMISSÃO DE PROJETO PEDAGÓGICO
Prof. Luiz Salomão Ribas Gomez, Dr.
Profa. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Profa. Lisandra de Andrade Dias, Dra.

FLORIANÓPOLIS, maio de 2011.

APRESENTAÇÃO

Este Projeto Pedagógico foi elaborado por uma Comissão designada pelo Departamento de Expressão Gráfica, vindo a responder a política do **Ministério de Educação** quanto ao novo cadastro de cursos de Bacharelado, nos quais são excluídas as diversas habilitações. No caso do Curso de Design UFSC foram extintas as habilitações em Design de Animação, Design Gráfico e Design de Produto, os quais foram reunidos em um único curso intitulado “Bacharelado em Design”.

A base deste projeto se apóia no Projeto Pedagógico elaborado pelos professores Carlos Righi, Hanz Quintana, Berenice Gonçalves, Marília Matos e Luiz Salomão Ribas Gomez, que tinha como objetivo a atualização do curso de Design Gráfico (realizado no período de 2006 a 2008). Ainda no ano de 2008, esta proposta - que até então não havia sido aprovada em todas as instâncias - foi remodelada pelos professores Berenice Gonçalves, Marília Matos e Luiz Salomão Ribas Gomez e deu origem a Proposta Pedagógica implementada no ano de 2009, a qual, além de atualizar a matriz do Curso de Design Gráfico, instituiu duas novas habilitações: Design de Animação e Design de Produto.

A partir de fevereiro de 2011, prazo final dado pelo Ministério da Educação para o recadastramento dos cursos de graduação. Nesse recadastramento, optou-se em formatar o curso de Design da UFSC com a exclusão das habilitações (respondendo às novas exigências do Ministério da Educação) passando então a chamar-se Bacharelado em Design com um total de 120 vagas anuais.

Com isso, um novo desafio se configura, em organizar um curso de Design que ao mesmo tempo seja generalista - ao proporcionar aos estudantes uma formação básica na área de Design – e que permita aos estudantes se especializarem em uma área específica do Design, ou seja, garantir formação única integrada com possibilidade de usar a expertise dentro do currículo para formar profissionais com conhecimento amplo e com prática focada.

| A comissão

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO

1.1. INSERÇÃO INSTITUCIONAL

A Universidade Federal de Santa Catarina foi criada pela Lei nº 3.949, de 18 de dezembro de 1960 e, hoje, apresenta a seguinte situação-síntese ¹:

ALUNOS

Discentes: 27.222 (somente na graduação)

CURSOS

De graduação: incluindo habilitações e opções - 83

SERVIDORES

Docentes: 1600 (1383 Doutores, 209 Mestres, 34 Especialistas e 23 Graduados)

Servidores Técnico-Administrativos: 2808

ESPAÇO FÍSICO

Terrenos: 18.081.543 m²

Edificações 635.037 m²

PRODUÇÃO CIENTÍFICA

Produção Bibliográfica 5.633

Produção Técnica 2.561

Produção Artística 47

Orientação 1.814

BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA

Livros: 556.046

Periódicos Impressos: 273.948

Periódicos Eletrônicos: 11.062

BOLSAS

Estágio 8.563

Monitoria 485

Extensão 302

Permanência 508

Programa Especial de Treinamento - PET 172

Iniciação Científica 538

RESTAURANTE UNIVERSITÁRIO

Média diária de refeições: 3.500 Refeições

¹ Números apresentados no folder institucional da UFSC (referência 2009)

poderão ser de até 60 alunos, também se somando 10% a essas, em espaço físico adequado a este número.

Para avaliação da aprendizagem, o curso segue o Regulamento dos Cursos de Graduação da **UFSC** (RESOLUÇÃO N. 17/Cun/97, de 30 de setembro de 1997) e, especificamente, o capítulo IV que trata do Rendimento Escolar, Seção I (Da Frequência e do Aproveitamento, Art. 69, Art70, Art. 71, Art. 72, Art. 73 e Art. 74).

No caso específico do Processo do Projeto de Criação do curso de **Design Gráfico** foi protocolado na Universidade Federal de Santa Catarina sob o número 26080 000665/97-45, tramitou e foi aprovado em todas as instâncias institucionais e está disponível na Coordenadoria do Curso. O Curso foi avaliado por Comissão do MEC em 2003, tendo sido reconhecido através da Portaria n.º 3.049/MEC/03, DE 28/10/03.

1.2. INSERÇÃO GEOGRÁFICA E SÓCIO-CULTURAL

De acordo com os dados do ENADE 2009, existem 22 cursos de graduação em **Design** no estado de Santa Catarina, deste total, na Grande Florianópolis estão localizadas 7 instituições. Com isso, o número de vagas oferecidas na região ultrapassa 500 no período de um ano.

Ainda que exista um número razoável de cursos de Design no estado de Santa Catarina, a **UFSC** apresenta como diferencial em sua proposta pedagógica a possibilidade de o estudante realizar sua formação de maneira integrada no que se refere aos conhecimentos básicos da área de Design de acordo com as diretrizes curriculares e ainda assim, construir de maneira orientada a sua expertise dentro do currículo oferecido.

Com isso, o ensejo maior da UFSC é proporcionar à comunidade um curso gratuito e de qualidade. Entende-se, salvo melhor juízo, que a responsabilidade social das Universidades Federais precisa se manifestar oferecendo mais uma oportunidade nesta área. Somado a isto a expansão e demanda por cursos nesta área é uma realidade verificada nos índices de procura em todos os vestibulares da UFSC desde a criação deste curso (ver tabela a seguir).

Tabela 1: número de inscritos nos vestibulares da UFSC no curso de Design Gráfico, desde sua instalação.

ano	nome do curso	vagas	opção 1	
			inscritos	c/v *
2011	DESIGN – Gráfico	40	319	7.98
2011	DESIGN – Produto	40	225	5.63
2011	DESIGN – Animação	40	230	5.75
2010	DESIGN – Gráfico	40	308	7.70
2010	DESIGN – Produto	40	325	8.13
2010	DESIGN – Animação	40	237	5.93
2009	DESIGN – Gráfico	40	326	8.15
2009	DESIGN – Produto	40	181	4.53
2009	DESIGN – Animação	40	268	6.70
2008	DESIGN	60	600	10.00
2007	DESIGN	60	679	11.32
2006	DESIGN	60	867	14.45
2005	DESIGN	60	957	15.95
2004	COM. E EXP. VISUAL	60	796	13.27
2003	COM. E EXP. VISUAL	60	990	16.50
2002	COM. E EXP. VISUAL	60	908	15.13
2001	COM. E EXP. VISUAL	60	895	14.92
2000	COM. E EXP. VISUAL	60	623	10.38
1999	COM. E EXP. VISUAL	60	703	11.71

Fonte: Comissão Permanente do Vestibular UFSC (c/v * candidato/vaga).

Segundo dados do Departamento de Administração Escolar da **UFSC**, alunos do curso são oriundos da grande Florianópolis, de cidades do interior do estado, do Rio Grande do Sul, do Rio de Janeiro e de São Paulo.

Quanto à inserção do curso no contexto **sócio-cultural**, tem-se que no âmbito local (Grande Florianópolis), a cidade passa por consideráveis transformações ocasionadas pela recente e expressiva migração de famílias de outras cidades do estado. Além destes, há também a migração de famílias de estados circunvizinhos. Ao fluxo de migrantes gaúchos (nem tão recente) se somam ao de paranaenses, cariocas e paulistas, visivelmente de classe média/alta que tem contribuído para a evolução/expansão das áreas de comércio, indústria e serviços, demandando aperfeiçoamentos que as tornem mais compatíveis com suas necessidades estéticas, funcionais e comerciais relacionadas com suas origens. Ações como a criação do Programa Catarinense de Design, do Design Catarina e da SC Design, dentre outras, têm contribuído para a consolidação da profissão na região e no Estado.

No âmbito regional, a expansão de cursos de graduação em design tem contribuído para ampliar o conhecimento por parte da população e, em particular, por parte do mercado, da potencialidade e utilidade do design como elemento contribuinte para a obtenção de melhores resultados nos negócios.

No âmbito nacional, a criação em 1995 do **PBD** – Programa Brasileiro de Design pelo MDIC que levou à criação de programas estaduais de Design (São Paulo, Rio, Paraíba, Rio Grande do Sul, Paraná, etc), o **Via Design**, criado pelo SEBRAE em 2002 e que hoje apóia uma rede de 15 centros e 85 núcleos de Design, a criação, em 2004 do Programa Senai de Gestão da Inovação e do Design que atua hoje em 16 estados, com 25 núcleos em 13 diferentes setores industriais, associados a um conjunto de atividades de promoção como o Portal Designbrasil do MDIC, o *Design Excellence Brasil* da APEX e a Marca Brasil do Ministério do Turismo, dentre outras ações, demonstram que o Design tem sido reconhecido como ferramenta estratégica para o desenvolvimento do país, onde atualmente se consolida e se expande.

Não obstante o cenário acima apresentado, do ponto de vista institucional, o **Design**, mesmo sendo uma área não tão recente, ainda prescinde de maior conhecimento por parte da sociedade e, em particular, por parte do meio empresarial, de um maior entendimento de sua índole, princípios e utilidade. Neste sentido o curso pretende focar a realidade próxima sem deixar de lado as particularidades exigidas por um mercado global. Somado a isto preocupações com a sustentabilidade, o social e as novas opções de inserção em atividades produtivas é uma proposta presente neste curso, como por exemplo, o empreendedorismo.

1.3. UNIVERSO AO QUAL SE DESTINA

A formação em **Design** se dá no nível de graduação universitária com duração média de **quatro** anos. Ela capacita profissionais para estruturar, desenvolver, projetar e implementar produtos em diferentes áreas, dentre as quais podem-se citar: **animação, gráfica, moda, produto, promocional, interiores dentre outras.**

1.4. DIFERENCIAIS PROFISSIONAIS

O profissional de **Design** se diferencia atualmente no mercado por dominar no âmbito conceitual e técnico os meios tradicionais de projeto, assim como as novas tecnologias atualmente imprescindíveis.

Outro importante diferencial diz respeito à qualidade estética dos resultados de seu trabalho e às circunstâncias para sua obtenção. O domínio da geração das formas e das tecnologias para sua produção (e reprodução) dota os resultados finais dos trabalhos desenvolvidos pelo profissional de Design de adequada qualidade estética. Entretanto, o objetivo maior de seu trabalho não é a "busca do belo", mas a consideração e construção desse belo associada à eficácia da comunicação, seu uso e à viabilização financeira e técnica de soluções. Dessa forma, esse profissional privilegia o planejamento e as atividades de projeto na busca de soluções mais econômicas e adequadas de produção e reprodução (onde normalmente se localizam os maiores custos) priorizando as relações custo/benefício envolvidas. Somado a isto o projeto orientado ao usuário é uma constante, potencializando a eficiência e eficácia dos seus produtos, em soma, um equilíbrio entre as demandas.

1.5. ATUAÇÃO PROFISSIONAL

As características de sua formação propiciam ao profissional de **Design** atuar no mercado de diversas formas e instâncias.

Em situações mais abrangentes e complexas, que exigem maior aprofundamento técnico em áreas afins (informática, engenharia, comunicação, etc) ele atua como membro de equipes multidisciplinares de projeto, contribuindo com visão abrangente e ação articuladora e atuando diretamente na geração de conceitos de solução e no projeto/desenvolvimento dos elementos formais e de comunicação envolvidos.

Outra forma de atuação se dá nos setores de **Design** compostos por esses profissionais, implantados em empresas ou outros tipos de organizações.

O profissional de **Design** atua também em escritórios de prestação de serviços, contribuindo de diversas formas e níveis para a solução dos problemas de seus clientes. Desde a auditoria ou diagnóstico, passando pelo projeto e chegando ao desenvolvimento e implementação, instância na qual, não raro, as relações entre escritório e empresa se deslocam do eixo prestador de serviços/cliente para a dimensão das alianças comerciais estratégicas, estabelecendo vínculos mais perenes e profundos entre as partes envolvidas.

O curso de **Design** da UFSC foi pensando em dar uma formação completa para atuar tanto no mercado interno como no internacional. Porém, as antigas regras do MEC/SESU limitavam a diversidade na formação do profissional que a UFSC sempre tentou formar. Com as novas diretrizes para o ensino do Design no Brasil surge então a oportunidade de ampliar o campo de atuação do curso de UFSC propondo formações diversificadas que, além de atenderem a demanda, também completam o ciclo do Design.

Além disso, a formação proposta pelo Design UFSC dá ferramentas para que ele possa atuar também, em parceria com outros profissionais, nas áreas onde o profissional de design seja necessário.

2. ORIGEM E DESENVOLVIMENTO DO CURSO

O curso de graduação em **Comunicação e Expressão Visual** surgiu a partir de diagnóstico do corpo docente do Departamento de Expressão Gráfica que apontou a existência de demanda no mercado, tanto em nível regional como nacional por profissionais capacitados para planejar, desenvolver e produzir sistemas de informação fundamentados nas teorias atuais de comunicação e expressão visual. Deu-se início dentro do Departamento de Expressão Gráfica ao processo de apresentação de uma proposta para implantação do curso em 05/09/1996, com criação de comissão para este fim. Apresentado e aprovado no colegiado do Departamento, o processo tramitou pelas diversas instâncias da Instituição, retornou ao colegiado para ajustes e, foi finalizado no contexto institucional em 30 de setembro de **1998** através da Portaria 05/CEG/98, que aprovou a criação do curso de Graduação que, inicialmente, se denominava curso de Comunicação e Expressão Visual.

Em 2004, buscando melhor se adequar à nomenclatura corrente na área, o nome do curso foi alterado para curso de Design – habilitação em Design Gráfico, sob recomendação de comissão verificadora do Ministério de Educação.

Durante este período, pequenos ajustes vêm sendo feitos, tanto na matriz curricular quanto na melhoria da infra-estrutura existente. Contudo, o Colegiado acredita também que ainda serão necessários ajustes maiores para implantar uma estrutura tanto acadêmica quanto física, mais adequada a um curso de ensino superior de qualidade.

Para esta finalidade, foi designada uma comissão interna do Departamento de Expressão Gráfica, que propôs um Projeto Pedagógico ao curso de graduação em **Design Gráfico**, o qual

foi aprovado, tendo em vista a solicitação de abertura de novas modalidades e aumento do número de vagas na **UFSC**. Este projeto foi utilizado como base para a incorporação das modalidades de produto e animação.

2.1. DIAGNÓSTICO DA SITUAÇÃO ATUAL

Em 2006, foi criada a comissão composta por cinco docentes para atualizar o projeto pedagógico do curso. Em 2008, a partir das propostas apresentadas ao **REUNI**, outra comissão foi formada visando à concepção de um projeto pedagógico único, que abarcasse também as novas modalidades (no caso Animação e Produto). Em 2010, após o estudo de viabilidade fundamentado na nova estrutura proposta para o curso, um novo grupo foi composto com o intuito de, além de avaliar e acompanhar as propostas apresentadas pelo Ministério da Educação, recomendar a adequação a essa proposta e melhorias ao curso já implantado.

Acredita-se que discussões devem ser constantes ao longo de toda a vida dos cursos. Então, foram realizados estudos e discussões no âmbito de comissões permitindo a emissão de um diagnóstico preliminar da situação atual do curso de Design da UFSC, que deverá ser considerada na proposta, conforme o apresentado a seguir:

- Necessidade de hierarquia entre as disciplinas;
- Adequação das disciplinas de projeto ao longo do curso;
- Redundância de conteúdos;
- Carência de aproximação dos conteúdos de algumas disciplinas optativas e dos conteúdos necessários à construção das habilidades e competências específicas do profissional de Design;
- Necessidade de reorganização do núcleo teórico básico de convergência para a construção da identidade do curso;
- Heterogeneidade do corpo docente, com (ainda) poucos docentes graduados na área ou em áreas afins ao Design (necessidade de novas contratações);
- Deficiências na estrutura organizacional do curso, hoje contando somente com coordenador, vice-coordenadora e o Colegiado (considera-se como fundamental o aumento deste número de envolvidos);
- Pouca articulação entre coordenação do curso e coordenação de ensino do departamento de expressão Gráfica, o que acarreta deficiências na articulação entre as disciplinas e na avaliação do ensino (o coordenador de ensino do EGR atende ao departamento como um todo);
- Espaço físico inadequado, falta de salas adaptadas às especificidades das áreas (tanto básicas quanto profissionalizantes), e equipamentos;
- Excesso de alunos em algumas das disciplinas teórico-práticas (30 alunos/docente). O aceitável para o curso de design é manter a relação de 15 alunos/docente, ou um número maior de discentes quando exista mais de um professor, ou a incorporação de um técnico (no caso de oficinas), ou com o auxílio de monitores.

Ainda, observa-se pouco vínculo presencial dos acadêmicos na etapa final do curso, especificamente nos dois últimos semestres nos quais estão alocadas as disciplinas de estágio obrigatório e Trabalho de Conclusão de Curso - TCC. Ainda neste último item, TCC, observam-se algumas deficiências principalmente com relação ao tempo disponível para elaborar um trabalho desta natureza, restrito apenas a um semestre, bem como a dificuldade por parte dos discentes em elaborar (redigir/ escrever) o projeto e o relatório.

Nesse sentido, mantém-se a ideia de Projeto de Conclusão de Curso - PCC, sendo dividido em 2 semestres (PCC 1 e PCC 2). Para o PCC 1 foram alocadas 05 horas/aula no 7º semestre, assim, o estudante mantém um vínculo maior com a universidade. Nesse período, o estudante teria um preparo inicial, escolheria seu orientador e forneceria, ao final do semestre, um pré-projeto do PCC. Seria avaliado em função do seu desempenho pelo docente da disciplina que deveria considerar: (a) uma prévia avaliação das atividades do aluno, feita pelo seu orientador; (b) o pré-projeto apresentado; (c) a apresentação do pré-projeto. No PCC 2, o aluno

desenvolveria seu projeto, sendo orientado para uma característica eminentemente prática, salvo casos especiais.

2.2. PERSPECTIVAS

Passados dez anos desde a sua criação entende-se haver suficiente conhecimento para se buscar o aperfeiçoamento do curso nas várias dimensões que o compõem (conceitual, administrativa, infra-estrutura, avaliação, articulações, etc.) que acarretarão, certamente, em mudanças na matriz curricular. Ressalta-se a necessidade de maior atuação do NDE – Núcleo Docente Estruturante, que, de acordo com seu regimento deve atuar em três frentes (articulação pedagógica do curso, avaliação do curso no âmbito da instituição e avaliação realizada pelo órgão regulador do MEC (mais especificamente o ENADE). Com isso, pretende-se que esse núcleo ofereça um permanente acompanhamento pedagógico do curso, de forma a dar suporte à implementação e acompanhamento dessas mudanças propostas neste novo curso.

A primeira instância para esse aperfeiçoamento diz respeito a correções de conteúdo expressas nos atuais programas de algumas das disciplinas para que elas fiquem mais bem ajustadas aos objetivos do curso e à interação/ integração com as demais.

Entretanto, há que se atuar por níveis (das disciplinas até o plano estratégico do curso) para que não haja rupturas e se possa efetivamente implementar os aperfeiçoamentos, testá-los até que se mostrem eficazes para que o avanço se revista de solidez.

É também necessário que, nesse primeiro momento, se disponibilize para docentes (de algumas das disciplinas) cursos e ações de reciclagem e atualização para que possam dirigir de forma mais precisa as disciplinas que ministram na direção dos objetivos do curso.

Nesse sentido, durante reuniões pontuais com grupo de professores das diferentes áreas de Design, e também, acatando sugestões advindas do corpo discente, foram geradas propostas que, devidamente estudadas pela Comissão de Projeto Pedagógico, foram incorporadas ao presente documento.

As mais representativas dizem respeito ao maior encadeamento do conjunto das disciplinas de Projeto, criando-se, a partir de um ponto essencial de competência e atuação do designer, uma cadeia de disciplinas que evolui em abrangência e complexidade da primeira à sexta fase do curso e a inserção de disciplina na sétima fase na qual se inicia o processo de alteração conceitual do curso.

Considerando, como mencionado anteriormente que durante o processo de reestruturação e atualização do curso de Design, foram incorporadas considerações importantes neste projeto didático-pedagógico, somadas a novos levantamentos, pesquisas, e discussões para estruturar de forma adequada o novo curso de Design, atentando-se para uma proposta inovadora, porém, coerente com esta demanda e considerando as limitações e potencialidades reais.

2.3. CONCEPÇÃO PROPOSTA

A adoção de uma nova abordagem pedagógica para o curso de **Design** tem como objetivo final uma reestruturação conceitual. Ele se caracteriza por:

- Se desprender da individualização das fases como referência para a construção do conhecimento e, de forma mais adequada, criar linhas que perpassem todo o período de formação ou, no mínimo, grupos de fases suficientes para se atingir o objetivo;
- Focar a formação básica nos primeiros anos, mas já de forma articulada com a atuação em Projeto, de forma a reduzir o interstício entre assuntos teóricos básicos e sua utilização prática;

- Estender a prática projetual por todas as fases do curso, visando à obtenção de uma espinha dorsal para o curso, como ponto de concentração dos assuntos e abordagens trabalhados nas disciplinas de entorno;
- Criar entre as disciplinas projetuais um encadeamento lógico em relação aos assuntos e temas tratados e ao progressivo aumento de complexidade e aprofundamento;
- Criar blocos interdisciplinares no qual um conjunto de 4 componentes curriculares (Projeto + 3 disciplinas que caracterizam um requisito paralelo e darão suporte ao desenvolvimento do projeto) e devem ser cursadas como um bloco onde três professores (um para cada requisito paralelo) atuam em suas disciplinas separadamente, mas atuam conjuntamente na disciplina de projeto com o intuito de promover a integração necessária a realização deste e a interdisciplinaridade.
- Criar cadeias de 2 a 3 fases nas quais as atividades finais do curso possam ser planejadas e realizadas, de forma a se ampliar a necessária consistência dos procedimentos e resultados para a formação profissional.

Entretanto, com a adoção desse novo conceito, a realidade administrativa e acadêmica atual precisa ser aperfeiçoada para que isso se torne possível. Entre elas pode-se destacar:

- A necessidade de maior aperfeiçoamento e atualização em Design em parte do corpo docente do curso que não tem formação na área, com a atualização dos docentes existentes e incorporação de novos profissionais;
- O avanço dos procedimentos administrativos da UFSC na direção de uma maior flexibilização na oferta de disciplinas que permita ter-se, de fato, a possibilidade dessa oferta aberta aos alunos de várias fases (hoje, a oferta é livre, mas, na prática, o aluno somente se matricula no conjunto de disciplinas oferecidas para a fase que está cursando), permitindo ainda que um aluno curse num mesmo semestre mais de um projeto (considerando-se que cada projeto articula-se através de 4 componentes curriculares).
- A consolidação das estruturas de apoio ao curso (núcleos e laboratórios) no tocante aos projetos neles desenvolvidos; dos procedimentos administrativos do curso (avaliação de ensino, coordenações de área, etc.), da infra-estrutura física (salas de aula, laboratórios de ensino, etc.), bem como do pessoal administrativo e técnico.

Os pontos essenciais dessa preparação são os seguintes:

- Embora se considere que a variedade de abordagens e a alternância de bases teóricas nas disciplinas do curso sejam adequadas e importantes para a formação profissional, há que se formar um núcleo teórico básico para o curso, em torno do qual gravitem as variações, comparações, oposições teóricas para que se tenha um cenário próprio do curso para nortear o andamento dos trabalhos e para localizar (principalmente) os alunos em um contexto profissional. Nesse sentido, autores, textos de referência, um (ou mais) métodos especialmente desenvolvidos ou adaptados deverão ser providenciados no âmbito do Colegiado de curso e do corpo docente;
- O aperfeiçoamento da estrutura organizacional do curso, passando a dispor de Colegiado, coordenador e vice-coordenador de curso, coordenadores de áreas e de coordenador de ensino;
- O curso deverá construir relacionamento mais formal com os diversos segmentos da sociedade e, em particular àqueles da sociedade organizada que interagem mais diretamente com a área de Design, tanto como demandantes de projetos, quanto como usuários dos produtos desenvolvidos pelos profissionais egressos do curso;
- As disciplinas teórico-práticas deverão obedecer à proporção de 15/30 (no caso máximo com a participação de mais um docente, ou com a presença de um técnico [caso das oficinas – fotografia, informática, modelos, por exemplo] e/ou com a participação de monitores), alunos/docente que ainda hoje, por herança do período inicial do curso, quando não havia docentes graduados em Design e com experiência projetual, se promoviam fusões de turmas, resultando em relação superior a essa;
- Implementação de disciplinas específicas, englobando além de conhecimentos teóricos, estudos em uma área tecnológica específica.

- É de suma importância para a obtenção dos resultados esperados para o curso que a coordenação de ensino do EGR seja exercida por docente da área de Design e que o regimento da coordenação seja aperfeiçoado e melhor ajustado às características e necessidades do ensino do design;
- Da mesma forma, a disciplina de Estágio Curricular poderá ser aperfeiçoada para que os alunos realizem seus estágios em empresas, instituições, laboratórios e núcleos diretamente relacionados com a formação e as diretrizes profissionais dos alunos e que seja lecionada por profissional da área com trânsito e contatos institucionais e pessoais junto ao mercado;
- A disciplina de Projeto de Conclusão de Curso poderia ser melhorada, sugerindo adequações na sua formatação do trabalho escrito e sua editoração. A estruturação de linhas nas quais as propostas de PCC deverão estar submetidas e, finalmente, à composição da banca e dos critérios de avaliação;
- A aproximação temática entre o estágio curricular e o assunto abordado pelo aluno na disciplina de conclusão de curso deve ser buscada como forma de associar o aprendizado formal e o prático (tácito), visando aperfeiçoar a formação do aluno;
- As disciplinas optativas poderão estar enquadradas, em critérios claros e definidos de aprovação, de maneira a torná-las efetivamente ligadas aos interesses, conteúdos e aplicações objetivas para os alunos em sua atuação profissional e que contribuam de forma mais direta com o desenvolvimento das habilidades e competências relativas à atuação em Design;
- Visando o cumprimento do que estabelece a atual Lei de Diretrizes e Bases, há que se adequar o currículo para que os alunos possam integralizar até 10% da carga horária total com atividades de extensão. Em médio prazo, deve-se buscar o aperfeiçoamento do curso e dos meios para que se busque oferecer, como previsto na LDB, o oferecimento de até 20% da carga horária com disciplinas ministradas a distância;
- Os critérios de avaliação do aprendizado poderão ser aperfeiçoados visando maior integração e uniformidade de critérios entre as disciplinas, para a melhor avaliação das habilidades e competências pertinentes à atuação na área e ao melhor controle acadêmico;
- O relacionamento do curso com os laboratórios e núcleos deverá ser aperfeiçoado para que se tenha maior entrosamento e, sem prejuízo de seus objetivos e metas, melhor aproveitamento pedagógico dos projetos e ações neles realizados;
- Há também que se aperfeiçoar a política de bolsas de monitoria e de estágio para os alunos atuarem nos núcleos e laboratórios, de forma que se possam ampliar as relações das disciplinas e do curso com os trabalhos neles desenvolvidos;
- O incentivo ao corpo docente para seu envolvimento em atividades de pesquisa e extensão deverá ser reforçado, buscando uma melhor e maior produtividade;
- A base informatizada dos laboratórios (salas de aula especiais), que hoje é mono-plataforma, composta exclusivamente por PCs, deverá ser ampliada, contando também com a plataforma Macintosh. Essa é uma necessidade premente, uma vez que o mercado de design gráfico, animação e promocional especificamente utilizam PCs e MACs e, assim, exige do profissional recém-formado o conhecimento e a prática em ambos;
- Ainda em relação à infraestrutura informatizada, é necessário que se expanda sua base na direção da fotografia digital;
- Outra demanda de infraestrutura se refere à oficina de modelos e protótipos, que deve estar adequada ao estudo e execução de modelos estruturais formais de produtos;
- Há que se aperfeiçoar os meios de comunicação do curso com seu público-alvo e com a sociedade. Esse aperfeiçoamento poderia se iniciar com a disponibilização de material de divulgação contendo informações sobre o curso, o trabalho dos núcleos e laboratórios e, periodicamente, de informações de interesse e da atualização e expansão da *website* do curso, a qual pode, em médio prazo, servir como meio de comunicação direto entre os alunos e docentes e a secretaria, coordenação e demais instâncias do curso e da UFSC. Além disso, pode-se estimular o uso do Moodle como ferramenta para as disciplinas;
- Construir uma integração entre a graduação e o Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, melhorando o aspecto da pesquisa aplicada dentro do contexto do curso ampliando a sua visibilidade perante a Universidade.

2.4. OPORTUNIDADES

Considerando os itens acima apresentados foram elencadas oportunidades que dentro das reais possibilidades poderão ser incorporadas ao projeto didático-pedagógico do curso de design, sejam de forma imediata, a médio e ou longo prazo:

- Estruturar um sistema de informação (*on line*) para docentes e discentes, que seja um canal oficial de comunicação. Para tanto, o *website* do curso é um suporte fundamental, necessita manutenção e constante atualização;
- Visando uma maior agilidade na manutenção do *website* do curso, pode-se propor a discentes que tenham carga horária de extensão para esta atividade, inclusive na que diz respeito à divulgação das novidades. Para isso, não é necessário bolsa de extensão, mas o aluno teria sua atividade validada como crédito, mesmo porque este trabalho seria coordenado por um professor, possivelmente o sub-coordenador do curso;
- Gerar parcerias com fabricantes de *hardware* e *software* para uso de recursos atualizados ao longo de todo o curso. Essa estratégia também permitiria a revitalização do parque instalado, das salas e dos laboratórios;
- Promover os trabalhos produzidos pelos acadêmicos, pelos projetos e pelos laboratórios. Pode-se gerar um acervo e uma biblioteca digital, realização de semanas acadêmicas, workshops, dentre outras atividades. Divulgar esses trabalhos promovidos em locais públicos, como por exemplo, locais de grande circulação;
- Ampliar convênios em pesquisa melhorando os laboratórios e a infra-estrutura do curso. Somado a isto aumentar os convênios internacionais incentivando a mobilidade tanto do corpo docente quanto discente.

2.5. NECESSIDADES

a. Infra-estrutura em curto prazo

- Prover a coordenação do curso de recursos financeiros referentes ao orçamento que será montado ao início de cada semestre letivo, dotando as disciplinas e estruturas de apoio de condições para oferecimento do curso à comunidade;
- Atualizar os equipamentos de informática das salas de ensino;
- Disponibilizar nas salas de ensino *softwares* originais e autorizados;
- Equipar salas de ensino com computadores plataforma Macintosh;
- Implementar ambiente de ensino para fotografia digital;
- Equipar ambientes para o ensino e prática com materiais próprios ao design de produto, passando por madeira, metal, plásticos, dentre outros. Somados a incorporação de tecnologias para prototipagem, captura de movimentos, usabilidades, dentre outras;
- Equipar ambientes para o ensino e prática das disciplinas voltadas para as áreas de animação, moda e produto, tais como laboratório de captura de imagem, de desenvolvimento de animação 2D, 3D com equipamentos necessários a este fim. Laboratório para desenvolvimento de animação *stop motion*, bem como ambientes específicos e equipados para trabalhar com iluminação, som e pós-produção em animação; laboratório de pesquisa de tendência, de criação de moda; oficina de prototipagem rápida bem como laboratórios para acabamentos, como pintura, atividades com polímeros, etc;
- Equipar os ambientes para ensino de produção gráfica com equipamentos para a realização de trabalhos práticos em *offset*, fotolito digital, plotagem digital, acabamentos, recorte digital (adesivos), etc. ou propiciar a realização desses trabalhos práticos em empresas ou instituição equipada, via convênios ou contratação de serviços;
- Implementar ambiente de ensino para vídeo digital contendo equipamentos (câmeras, ilha de edição, etc);
- Criar condições para realização de até 20% do curso com disciplinas à distância;
- Criar instância com programa de trabalho e recursos para a geração e produção de materiais de divulgação do curso, dos resultados obtidos em projetos e ações, dos eventos, dos projetos de conclusão de curso, etc.

- Projetar e implementar a reestruturação arquitetônica do espaço para melhor atendimento às necessidades do curso, com ampliação de ambientes de trabalho, melhores condições físicas para a realização de tarefas multidisciplinares, criação de espaço para exposição de trabalhos e atendimento de visitantes, melhor integração física entre laboratórios, núcleos, ambientes de ensino e oficinas, etc;
- Criar um ambiente mais apropriado para a área de oficinas, inclusive com técnicas mais atuais.

É necessário observar e viabilizar ainda:

- Salas de aula com capacidade de 60 alunos, mais 10% para as disciplinas teóricas comuns do curso de design, que serão ministradas na forma de cátedras, devendo dispor de recursos multimídia (projeção e som), bem como quadro e demais equipamentos;
- Salas ambiente para projeto, com capacidade de atender aproximadamente 20 alunos, mais 10%, equipadas com estações informatizadas, bancadas de trabalho, espaço para discussão de grupos, dentre outras. Estas salas serão usadas nas integrações previstas entre disciplinas;
- Oficinas de madeira, plástico, metal e materiais alternativos, podendo ser um ambiente único dividido internamente. Deverá contar com espaço para depósito de materiais e de ferramentas, e com um técnico responsável, materioteca;
- Laboratórios de informática com capacidade para 30 alunos, mais 10%, compostos com as plataformas PC e Macintosh e, sendo necessários softwares originais e autorizados;
- Laboratório livre para uso dos alunos do curso em horários alternativos com os softwares e plataformas necessárias, deverá contar com um técnico ou bolsista (informática);
- Salas de aula para desenho com capacidade de 30 alunos mais 10%;
- Laboratório e estúdio para fotografia digital, preferencialmente com um técnico alocado;
- Oficina de produção gráfica e serigráfica, com um técnico responsável;
- Oficina de modelagem com um técnico responsável ou monitor;
- Revisão das salas, laboratórios e oficinas atuais e sua adequação a nova realidade do curso de Design;
- Previsão de espaços físicos para os docentes a serem contratados.

Os **softwares** necessários num primeiro momento são: pacote completo da Adobe; Autodesk 3ds Max e Maya, Corel, Audaces, aplicativos de redação, planilhas, etc.

b. Pessoal docente

- Ampliar o quadro docente com professores graduados em Design nas diferentes áreas que se pretende oferecer e com experiência em projeto;
- Ampliar o quadro docente com professores graduados em áreas afins ao Design;
- Aperfeiçoar o corpo docente em atividades/áreas relacionadas ao curso;
- Promover ações que envolvam diretamente os docentes do curso em atividades de índole prática relacionadas aos projetos de Design, visando à aplicação prática do conhecimento explícito acumulado nas disciplinas, em projetos de pesquisa e em atividades de extensão;
- Criar fóruns de discussão para docentes que ministram disciplinas de acordo com os eixos temáticos;
- Promover encontros periódicos para docentes que ministram disciplinas de acordo com os eixos temáticos;
- Propiciar aos docentes do curso boas condições para a preparação da disciplina que ministrará do novo curso, em particular na sua primeira edição.

c. Pessoal técnico administrativo

- Ampliar o quadro administrativo para atividades de:
 - Atendimento;
 - Geração / tratamento de informações e dados de interesse do curso;
 - Manutenção dos equipamentos dos ambientes de ensino;

- Atualização dos canais de comunicação do curso (*website*, material de divulgação, etc.);
- Técnicos de laboratórios e oficinas.
- Aperfeiçoar o pessoal administrativo em relação às necessidades específicas do curso.

d. Pessoal técnico laboratorial

- Criar um quadro técnico laboratorial para atividades laboratoriais de:
 - Fotografia,
 - Modelos e protótipos,
 - Modelagem,
 - Informática,
 - Ateliê de Moda.

e. Organizacional

- Reestruturar a sala da coordenadoria de ensino do EGR para atendimento às necessidades do curso;
- Estruturar sistema para que os alunos possam cumprir até 10% de sua carga horária com atividades de extensão;
- Criar condições para que, em médio prazo, o curso disponha de módulo de nivelamento e introdução para os alunos recém matriculados;
- Gerar eventos (semana de Design, encontros, seminários, etc) para discussão teórica do Design e áreas afins, envolvendo pessoal interno e externo, docentes e alunos, profissionais da área e de outras áreas;
- Oportunizar aos estudantes que possuam conhecimentos pertinentes ao curso, que ofereçam aos colegas através de cursos, oficinas, etc, criando um ambiente de troca de conhecimentos e experiências. Esta atividade poderá ser enquadrada nos 10% de atividade de extensão.

f. Articulações técnicas

- Com os órgãos suplementares da UFSC, os quais necessitam do design;
- Com as instâncias do design nos níveis local, nacional e internacional, para troca de informações e realização de ações conjuntas;
- Celebrar convênios de intercâmbio e de cooperação técnica envolvendo os corpos técnico, docente e discente com outras instituições de ensino, de extensão e de pesquisa da área, tanto nacionais quanto internacionais.

g. Articulações com a Sociedade

- Promoção de atividades de divulgação do design e dos projetos, das pesquisas e das ações de extensão promovidas pelo curso;
- Montagem de um robusto programa de divulgação do design e do curso junto às escolas de ensino médio, visando informar, esclarecer e sensibilizar alunos para ingressarem no curso;
- Realização de exposição periódica em ambiente externo à universidade, apresentando a atividade de design, resultados de projetos e trabalhos práticos das disciplinas e apresentando alunos e graduandos, como forma de apoiar a consolidação do design na cidade, no estado e na região.

h. Articulações com o corpo discente

- Criação de canais para atendimento direto aos alunos;
- Geração de eventos de organização compartilhada com o Centro Acadêmico e Empresa Junior.

2.6. PERSPECTIVAS DE CURTO MÉDIO E LONGO PRAZO

a. Institucionais

- Se manter entre os dez cursos mais procurados no vestibular da UFSC;
- Ampliar sua visibilidade nas ações de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- Ampliar fortemente as relações com instituições de ensino e cursos de design na região, no país e no exterior, com a criação de condições institucionais para intercâmbio docente, discente e técnico-administrativo.
- Manter-se como o melhor curso de design do estado de Santa Catarina e buscar essa mesma marca a nível nacional.

b. Técnicas

- Aperfeiçoar a interação entre as disciplinas do curso no que tange aos objetivos, programa e atividades didáticas;
- Melhorar, substancialmente, o uso das tecnologias como apoio às práticas de ensino-aprendizagem.

3. CONCEPÇÃO FILOSÓFICA, TEÓRICO-METODOLÓGICA DO CURSO E DO PERFIL PROFISSIONAL DESEJADO.

3.1. CONCEPÇÃO FILOSÓFICA DO CURSO

O designer formado pela Universidade Federal de Santa Catarina deverá ter formação generalista, apto a compreender e responder às necessidades do indivíduo e da sociedade, com ética e capacidade crítica, reflexiva e de visão humanística, relativamente à concepção, ao desenvolvimento e acompanhamento de projetos, bem como de sua produção, através da consideração estética em meio aos aspectos tecnológicos, formais e funcionais, atuando criativamente na identificação e resolução de problemas, considerando componentes políticos, econômicos, sociais, ambientais, históricos e culturais de um mercado específico e em constante evolução.

3.2 CONCEPÇÃO PEDAGÓGICA

O projeto pedagógico do curso de design ressalta a importância das contribuições e pressupostos do construtivismo para a compreensão e aprimoramento do processo ensino-aprendizagem.

Na concepção construtivista, a aprendizagem é um processo que conduz à integração, modificação, ao estabelecimento de relações e coordenação entre esquemas de conhecimento que o indivíduo já possui, dotados de certa estrutura e organização. No âmbito do projeto pedagógico do curso de design, tal concepção inclui aspectos da gestão dos conteúdos e das relações humanas e da gestão do processo ensino-aprendizagem.

A importância dos conhecimentos prévios e da aprendizagem significativa

Para o construtivismo uma aprendizagem é tanto mais significativa quanto mais relações com sentido o aluno for capaz de estabelecer entre o que já conhece (seus conhecimentos prévios) e o novo conteúdo que lhe é apresentado como objeto de aprendizagem (Miras, 1998)². Essa definição indica que alunos têm uma quantidade variável de esquemas de conhecimentos, isto é, não tem um conhecimento geral da realidade, mas conhecimento de determinados aspectos da realidade. Portanto, em função do contexto em que se desenvolvem e vivem, de sua experiência direta e indireta e das informações que recebem, os alunos podem ter uma quantidade maior ou menor de esquemas de conhecimento.

Ausubel, contemporâneo de Piaget, contribuiu para a conceituação da “aprendizagem significativa”. Em seus estudos, ele explicita que a aprendizagem refere-se à ampliação da estrutura cognitiva, pela incorporação de novas ideias e conteúdos. Dependendo do tipo de relação estabelecida pelo aprendiz, entre as ideias já existentes na sua estrutura com as novas que estão sendo por ela internalizadas, pode-se verificar se o aprendizado foi significativo. O autor diferencia o aprendizado “significativo” do “mecânico”, que seria armazenado de forma arbitrária pelo aluno (Fontoura, 2002)³.

O construtivismo em sala de aula é um referencial aberto e não excludente. Portanto, destaca-se que o processo é conjunto, compartilhado, em que, com ajuda do professor, o aprendiz pode mostrar-se progressivamente competente e autônomo na resolução de tarefas, na utilização de conceitos, na prática de determinadas atitudes e em numerosas questões.

A dimensão sócio-cultural da aprendizagem

² MIRAS, Mariana. Um ponto de partida para a aprendizagem de novos conteúdos: os conhecimentos prévios. In: COLL, César. *O construtivismo em sala de aula*. São Paulo: Ática, 1998

³ Fontoura A. *EdaDe - A Educação de Crianças e Jovens Através do Design*, Tese de Doutorado, PPGEP/UFSC, 2002.

O aluno constrói um significado e/ou o reconstrói do ponto de vista pessoal e social. A construção do conhecimento envolve uma atividade mental intensa, caracterizando-se pelo fato dos alunos estabelecerem relações não arbitrárias, mas pertinentes e valiosas no sentido individual e coletivo. Vygotsky (1991)⁴ defendia a importância da relação e da interação com outras pessoas na origem dos processos de aprendizagem. Na interação cooperativa, o contraste entre pontos de vista, moderadamente divergentes a propósito de um problema ou conteúdo de resolução conjunta, são positivos. Os aprendizes devem demonstrar disposição, capacidade intelectual e emocional para aceitar o debate e a controvérsia.

Nessa perspectiva, quando se aprende, não se leva em conta apenas o conteúdo, objeto de aprendizagem, mas também se deve considerar a organização para o processo de aprendizagem.

A capacidade de trabalho em equipe pressupõe o domínio progressivo de determinados conteúdos, particularmente conteúdos referentes aos procedimentos e as normas, os valores e as atitudes, que também devem ser objeto explícito da educação. Nesse sentido, os valores e o repertório cultural do grupo interferem na interação.

Na educação formal, os objetos de aprendizagem são conhecimentos de natureza cultural. É nesse aspecto que se pode falar da atividade mental do aluno como atividade social e culturalmente mediada. A cultura confere significado à atividade humana. Ela não depende apenas da existência de signos e símbolos e seus referentes, mas da existência de alguém capaz de interpretá-los (Mauri, 1998, p 91)⁵.

A aprendizagem é culturalmente mediada, sobretudo pela natureza dos conhecimentos que os alunos constroem, pelos conteúdos escolares; e porque, para construir conhecimento, o aluno precisa usar instrumentos que são, por sua vez, culturais, por exemplo, utilizar a linguagem escrita, algumas técnicas ou estratégias de leitura compreensivas, de organização e de relação de dados (Mauri, 1998).

Os conhecimentos que são objetos da aprendizagem dos alunos na escola são uma seleção dos saberes relevantes da cultura. Esses conhecimentos já existiam antes que os alunos iniciassem sua construção pessoal e são de natureza simbólica. Expressam-se por meio de símbolos e signos verbais, numéricos, musicais, plásticos, gestuais etc., possibilitando que sejam compartilhados por todos que pertencem a um mesmo grupo social e cultural e que, ao mesmo tempo, seu significado seja conhecido e compartilhado (Mauri, 1998).

3.4. PERFIL DO PROFISSIONAL A SER FORMADO

Sintetizando, o profissional que a **UFSC** pretende formar no curso de **Design** deve:

- Atuar no design obedecendo à sua formação específica (variável de aluno para aluno conforme seu histórico/portfólio);
- Dominar as técnicas, métodos e ferramentas específicas de projeto em design;
- Conhecer as aplicações dos recursos técnicos objetivando uma prática projetual;
- Estar preparado para atuar em ambiente cultural, histórico, técnico e mercadológico específico;
- Saber intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade sócio-ambiental e empreendedorismo.

⁴ VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes: 1991

⁵ MAURI, Tereza. O que faz com que o aluno e a aluna aprenda em sala de aula?. In: COLLI, César. O construtivismo em sala de aula. São Paulo: Ática, 1998.

4. OBJETIVOS E METAS DO CURSO

4.1. OBJETIVOS DO CURSO

4.1.1. OBJETIVO GERAL

Fornecer meios para a formação de profissionais capazes para atuar em ambientes dinâmicos com características culturais, históricas, técnicas e mercadológicas específicas, além do domínio de técnicas, métodos e ferramentas específicas de projeto, buscando com isso, intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade sócio-ambiental e empreendedorismo.

4.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Oferecer conjunto de conhecimentos teóricos e práticos necessários e suficientes para a capacitação dos alunos em design, atendendo aos níveis adequados de desenvolvimento das habilidades e competências compatíveis com os requeridos para sua inserção no mercado profissional;
- Disponibilizar aos alunos infra-estrutura física (salas de aula, laboratórios, oficinas, equipamentos de informática, etc) adequada para sua formação;
- Estruturar arcabouço teórico para o curso a partir da bibliografia disponível, do aprendizado pela prática do design e da articulação entre os componentes do corpo docente do curso;
- Criar ambiente de articulação técnica e institucional com outras instituições de ensino de design na região, no país e no exterior;
- Dotar o curso de estruturas de apoio para a realização de atividades complementares de ensino e de pesquisa e extensão na correta dimensão para abranger as diversas necessidades de entorno relativas à formação profissional.

4.2. METAS DO CURSO

As metas e indicadores de desempenho estarão alinhados com os elementos relacionados ao curso que são objeto da Avaliação Institucional (PAAI), referenciando o Plano de Avaliação Institucional da UFSC.

5. PROPOSTA CURRICULAR DEFINIDA POR ÁREAS DE ATUAÇÃO INTEGRADAS

Como descrito anteriormente, a síntese do **Design** ocorre nas disciplinas de Projeto, pela convergência e associação de conhecimentos relativos às áreas que compõem o seu arcabouço.

Assim, o ensino deve se dar pela construção de articulações primárias (entre áreas do conhecimento), secundárias (pelo aprofundamento em uma mesma área) e terciárias (pela associação e síntese dos conhecimentos adquiridos, aplicados à solução de problemas projetuais). Com isso, busca-se uma aproximação maior entre o aluno e o mercado (figura 2).

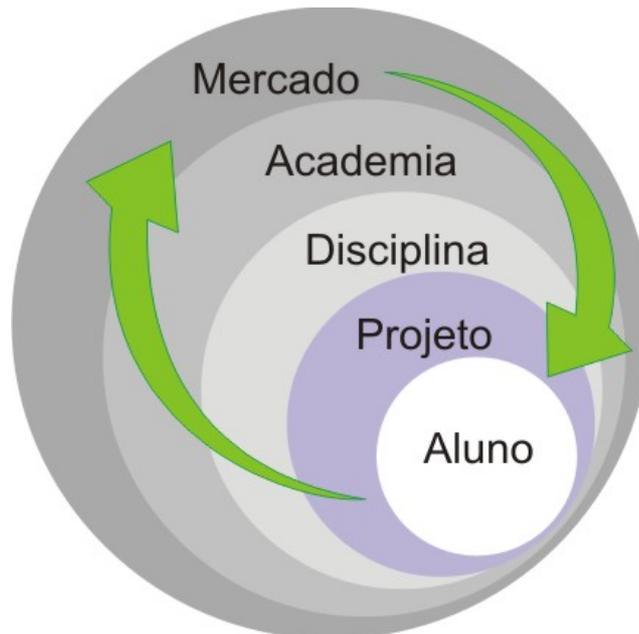


Figura 2: Imagem representativa da interação Aluno ⇒ Mercado

5.1. EIXOS

- **Linguagens e Meios**
Agrupa conteúdos dos meios de representação desde o desenho a mão livre até as modelagens tridimensionais informatizadas necessárias à atuação profissional em Design e os associa com as linguagens pertinentes à atividade.
- **Sociedade**
Trata das questões sobre as quais o profissional de Design estabelece suas relações com a Sociedade como cenário para sua atuação. São estudadas noções de Ciências Humanas e questões históricas, técnicas e de desenvolvimento sustentado relativas à área de Design.
- **Tecnologia**
Aborda os recursos tecnológicos necessários à materialização dos projetos. Agrupa os conteúdos de cunho teórico e prático pelos quais o profissional de Design se relaciona com a realidade comercial e empresarial. Mercadologia, gerência e gestão, prática profissional e estágio compõem este eixo.
- **Projeto**
Perpassa todas as fases do curso, encadeando as etapas que compõem o método projetual do Design (da análise à implementação dos projetos), incorporando técnicas e ferramentas de apoio à atividade projetual (criatividade, gestão, sistemas de informação, etc.), até o Projeto de Conclusão de Curso.

5.2. ESTRUTURA ORGANIZACIONAL DAS FORMAÇÕES

O curso de Design do EGR/CCE/UFSC foi pensado em uma estrutura organizacional livre entre as formações, na qual as disciplinas de Projeto devem ser as norteadoras da formação dos acadêmicos.

As disciplinas de projeto não terão “vida” isolada e apenas serão cursadas em conjunto com mais três disciplinas em requisito paralelo (fig.3). Essas disciplinas de requisito paralelo darão sustentação ao projeto e seus três docentes serão os responsáveis pelo funcionamento, gerenciamento e atribuição de avaliação do projeto realizado pelo aluno, que deve conter informação de todas elas para um completo entendimento do curso.

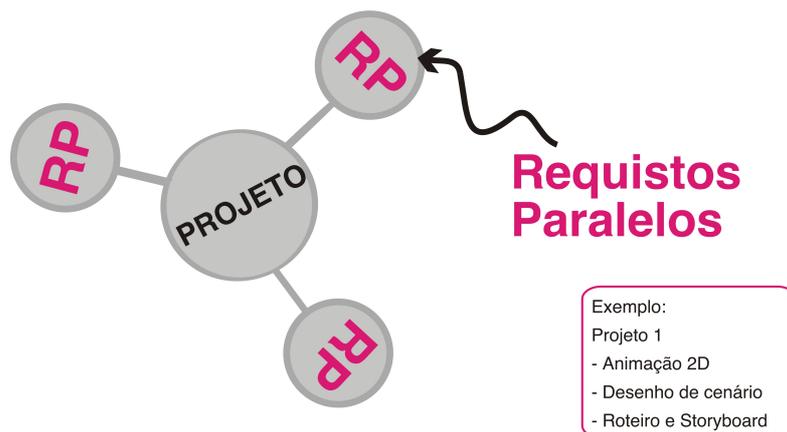


Figura 3: exemplo de grupo de disciplinas de projeto

Os docentes das disciplinas de requisito paralelo e, por conseguinte docentes do projeto em que estão ligadas, devem estruturar seus conteúdos e cronograma para atingir o melhor resultado de interdisciplinaridade e aprendizado para o aluno, podendo organizar o tempo do semestre de acordo com as necessidades do conjunto. Porém devem também se preocupar com as demais disciplinas que o aluno realiza concomitantemente para que os trabalhos sejam sempre realizados com a melhor qualidade possível.

O projeto do curso tem uma proposta integradora e abrangente no qual os conceitos fundamentais do Design são apresentados a todos os acadêmicos do curso. Turmas amplas nas quais a matrícula é efetuada por ordem de inscrição e/ou IAA (Índice de Aproveitamento Acumulado) e que contemplam o design num panorama mais amplo e científico, agregando atividades práticas de acordo com as necessidades da formação em Design.

O curso fica dividido em 5 grupos (figura 4):

- Grupo das **disciplinas introdutórias**;
- **Área de projeto**, neste grupo as disciplinas serão divididas em módulos de projeto com suas quatro disciplinas sendo uma de **projeto** e outras três (03) disciplinas acessórias que compreendem **requisitos paralelos** acompanhado do grupo das **disciplinas obrigatórias**;
- **Disciplinas Inclusivas**;
- **Estágio Obrigatório**;
- **PCC**.

Design	
1ª Fase	Disciplinas Introdutórias
2ª Fase	Disciplinas Introdutórias
3ª Fase	
4ª Fase	
5ª Fase	
6ª Fase	
7ª Fase	Estágio Disciplinas Inclusivas
8ª Fase	PCC

ÁREA DE PROJETO

Figura 4: Estrutura curricular do curso de Design

Como o curso funcionará em diversos turnos podendo cumprir com facilidade essa etapa de introdução as teorias e conceitos do Design que compõem as **disciplinas introdutórias**.

Depois de cursar as **disciplinas introdutórias** o acadêmico acessa a **área de Projeto** na qual ficam concentradas todas as disciplinas de Projeto (figura 5) excetuando as de PCC (Projeto de Conclusão de Curso). Na **área de projeto** o aluno constrói, apoiado pela tutoria, sua formação final dentro de suas habilidades e competências. É importante salientar que a atividade da tutoria será regulamentada por documento próprio.

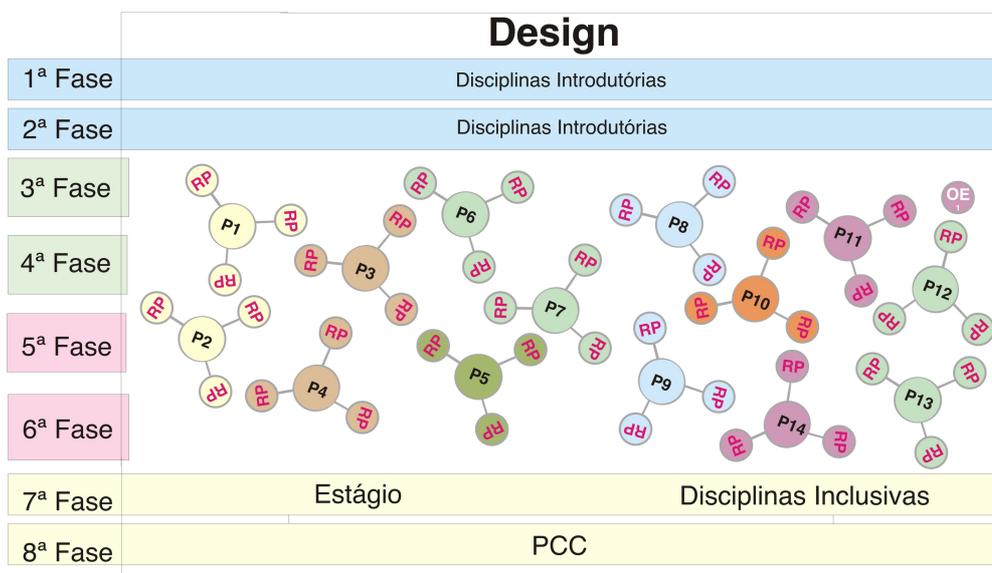


Figura 5: Estrutura curricular do Curso de Design com destaque para a área de projetos.

implementados de imediato. Os projetos 11 ao 14 serão implementados quando houverem professores e laboratórios especializados (ou seja, quando da implementação das novas modalidades de projeto).

Outros módulos de projeto poderão ser criados quando forem identificadas as demandas, porém sua implementação deverá ser submetida ao Colegiado do Curso e do Departamento para análise e aprovação.

A seguir, na tabela 02 será apresentada a carga horária necessária para integralização do curso de Design :

Tabela 02: Integralização do Curso de Design.

Disciplinas	CH (hora aula)	CH (hora relógio)
Disciplinas Introdutórias	864	720
Módulos de Projetos	1152	960
Disciplinas Obrigatórias Gerais	504	420
Inclusivas	630	525
Estágio	360	300
Eletivas	0	0
Total horas	3510	2925

As disciplinas obrigatórias que compõe a Matriz Curricular do Curso de Design - serão oferecidas pelo Departamento de Expressão Gráfica, Departamento de Direito e Departamento de Sociologia e Ciência Política. O detalhamento das disciplinas (carga horária, ementa e bibliografia básica) encontra-se ao final (anexo 1).

A seguir são apresentadas as disciplinas do Curso de Design, divididas em:

- INTRODUTÓRIAS - quadro 2
- MÓDULOS DE PROJETO - quadro 3
- OBRIGATÓRIAS GERAIS - quadro 4
- INCLUSIVAS - quadro 5
- ESTÁGIO - quadro 6
- ELETIVAS - quadro 7

Quadro 2: Disciplinas INTRODUTÓRIAS

Criatividade	72
Desenho de Observação	72
Desenho Técnico e GD	72
História da Arte	54
Desenho Aplicado	72
Teoria da Cor	54
Plástica	54
Oficina de Portifólio	36
Metodologia de Projeto	54
Semiótica	54
Comportamento do Consumidor e Economia	36
História e evolução do design	54
Teoria da Forma	54

Sociologia e Cultura	54
Composição	36
Design Cultura e Sociedade	36

Quadro 3: Disciplinas MÓDULOS DE PROJETO

Projeto 1	72
Animação 2D	72
Desenho de Cenário	72
Roteiro e <i>Storyboard</i>	72
Projeto 2	72
Animação 3D	72
Modelagem 3D	72
Pós Produção I	72
Projeto 3	72
<i>Stop-motion</i>	72
Design de Som	72
Modelagem para <i>stop-motion</i>	72
Projeto 4	72
Branding Emocional	72
Identidade de Marca	72
Estratégias e Aplicações SIV	72
Projeto 5	72
Produção Gráfica	72
Produção Editorial	72
Tipografia	72
Projeto 6	72
Interfaces digitais e hipermídia	72
Tecnologia Digital	72
Ergonomia e Usabilidade	72
Projeto 7	72
Laboratório de Materiais e Modelos I	72
Experimentos em Design	72
Modelagem Digital	72
Projeto 8	72
Laboratório de Materiais e Modelos II	72
Ergonomia do produto	72

Materiais e Processos I	72
Projeto 9	72
Materiais e Processos II	72
Prototipagem	72
Desenho técnico /CAD	72
Projeto 10	72
Design Experiencial	72
Design emocional	72
Design de interação	72
Projeto 11	72
Produção de Moda	72
Modelagem Digital	72
Tecnologia do Produto de Moda	72
Projeto 12	72
Desenho de representação arquitetônica	72
Tecnologia do espaço construído	72
Visual Merchandising	72
Projeto 13	72
Direção de Criação	72
Produção Publicitária	72
Planejamento de Mídia	72
Projeto 14	
Tendências	72
Sistema de Moda	72
Tecnologia Têxtil	72

Quadro 4: Disciplinas OBRIGATÓRIAS GERAIS

Resistência dos Materiais	36
InfoDesign	36
Design e Sustentabilidade	54
Ergonomia Física e Cognitiva	36
Fotografia Digital	72
Gestão de Design	36
Ilustração Digital	72
Marketing	54
Tratamento de Imagem I	54
Pesquisa em Design	36
Comunicação Publicitária	36

Quadro 5: Disciplinas INCLUSIVAS

Ética e Legislação	36
Empreendedorismo	54
PCC 1	90
PCC 2	450

Quadro 6: Disciplinas ESTÁGIO

Estágio	360
---------	-----

Quadro 7: Disciplinas ELETIVAS

Acessibilidade e adaptabilidade	72
Análise de ciclo de vida	36
Desenho de Personagem 2D	72
Desenho de personagem 3D	72
Design de Superfície	54
Vídeo	72
Fotografia Avançada	72
Fotografia de Produto	72
Rendering	72
Sinalização	36
Pós Produção II	36
Animação e Cinema	72
Tecnologia e legislação de Embalagens	36
Tratamento de Imagem II	72
Branding de Moda	54
CAD/CAM	72
História da Indumentária	36
Desenho de Moda	54
Operacionalização da Moda	54
Produção de Eventos	36
Branding Estratégico	54
Edição de Som e Vídeo	72
Design Têxtil	72

Obs: As disciplinas foram aprovadas em reunião do Colegiado de Curso de Design, do Departamento de Expressão Gráfica. Como não houve alteração no oferecimento das disciplinas pelos departamentos de Direito e Sociologia e Ciência Política, mantém-se a anuência dada no projeto apresentado no processo 23080.029690/2008-05. O anexo 02 apresenta uma cópia dessa anuências (Sociologia e Ciência Política e Direito – respectivamente páginas 66 e 68 do referido processo).

5.4 DISCIPLINAS ELETIVAS E/OU ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Além das disciplinas obrigatórias, são oferecidas outras atividades aqui chamadas de Disciplinas Eletivas (disciplinas do EGR e de outros departamentos, cursos, ou instituições, escolhidas pelos estudantes e deferidas pelo colegiado do curso que venham a complementar as atividades obrigatórias).

As Atividades Complementares configuram-se: atividades extra-classe – estágios não obrigatórios, participação em eventos, publicações e outras atividades que também visem a complementação informacional para o curso. As Atividades Complementares devem ser realizadas conforme a regulamentação do colegiado do curso. Caso um aluno cumpra além do mínimo de 4 projetos (com seus requisitos paralelos), a carga horária dos projetos considerados extras poderão consideradas horas de atividades complementares).

5.5 - HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Atendendo ao que determinam as diretrizes curriculares para os cursos de **Design**, as habilidades e competências que deverão ser desenvolvidas pelos alunos do curso de Design da UFSC, devidamente separadas e organizadas por ordem de prioridade são as seguintes:

Habilidades

- Capacidade de conectar fundamentos conhecidos para a produção de conhecimento ou procedimento novo, pensar de modo novo, com criatividade;
- Capacidade de implementar novos conhecimentos ou procedimentos, fazer de modo novo, inovador;
- Iniciativa empreendedora;
- Discernimento no uso de recursos informacionais e computacionais;
- Capacidade de expressão verbal e visual;
- Elevada capacidade analítica e de síntese;
- Apurada percepção visual, espacial e de proporcionalidade;
- Possuir interesse generalista;
- Desenvolver o senso estético;
- Sociabilidade, alteridade e altruísmo;
- Capacidade de avaliação autocrítica.

Competências

- Aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto;
- Dominar técnica e tecnologia;
- Conceber, projetar e analisar sistemas, produtos e processos;
- Possuir capacidades multidisciplinares;
- Atuar em atividades interdisciplinares;
- Saber trabalhar em equipe;
- Contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos históricos, tecnológicos, econômicos e sócio-culturais;
- Identificar demandas da sociedade e propor soluções;
- Identificar, formular e resolver problemas de design;
- Avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos;
- Possuir visão setorial;
- Dominar conhecimentos de administração da produção;
- Conhecer, Selecionar e especificar materiais e processos de produção;
- Atender as necessidades do relacionamento humano com seu entorno;
- Compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;
- Planejar, elaborar, supervisionar e coordenar projetos e serviços de design;

- Desenvolver e/ou utilizar novas ferramentas e técnicas;
- Avaliar criticamente alternativas de solução a problemas;
- Comunicar-se eficientemente nas formas escrita, oral e gráfica;
- Valorizar a atuação profissional ética e responsável;
- Objetivar a permanente e indispensável atualização profissional.

5.5. ATIVIDADES DE ESTÁGIO

5.5.1. ESTÁGIO CURRICULAR

O estágio curricular pode ser cumprido em qualquer tempo do curso a partir do momento em que o estudante tiver concluído as disciplinas introdutórias do curso.

Para tanto, deverá solicitar junto à Coordenação de Estágio do Curso ~~o estágio~~ (através de registro no SIARE (vinculado ao Departamento de Estágio – Pró-Reitoria de Graduação), preenchido o Termo de Compromisso de Estágio (TCE) e O PAE (Programa de Atividades de Estágio).

5.5.2. ESTÁGIO NÃO OBRIGATÓRIO

Os estágios não obrigatórios serão incentivados pela Coordenadoria de Estágios do curso a partir da 2.^a fase, com ênfase no oferecimento de vagas internamente às instâncias de apoio ao curso (núcleos, laboratórios, grupos de pesquisa) objetivando maior integração entre os conteúdos estudados nas disciplinas e a prática profissional (aprendizado prático). O estágio não obrigatório também poderá ser realizado fora do âmbito da universidade. Para isso, as normas e procedimentos correntes na UFSC serão aplicadas e, principalmente, serão exigidos os relatórios de conclusão de estágio, como requisito para validação das atividades como carga horária complementar.

5.6. PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO - PCC

5.6.1. Conceito

O projeto de conclusão de curso deve ser um projeto prático dentro da expertise demonstrada no portfólio/currículo do aluno e tem por objetivos:

- Que o aluno demonstre, na prática, o domínio do método de Design e das técnicas e ferramentas correntes, bem como da argumentação de defesa do trabalho que desenvolveu e;
- Que o aluno demonstre, junto ao corpo docente do curso e aos seus colegas, que está apto a entrar no mercado de trabalho pela sua competência projetual diante de uma situação problemática real pertinente à atividade de Design, corretamente solucionada.

PCCs que auxiliem a evolução do estado da arte do Design, seja pela construção de técnicas e ferramentas, pela reflexão sobre procedimentos projetuais, pela sistematização de ações de extensão e/ou de pesquisa serão aceitos, desde que contenham, em si, construções projetuais realizadas pelo aluno.

5.6.2. Formato

É composto por duas disciplinas:

- **PCC I**, oferecida na 7.^a fase, com carga horária semanal de 5 h/a, tem por objetivos: (a) informar ao aluno as características, conteúdo, formato, procedimentos e documentação necessárias à realização do PCC; (b) a identificação e designação de um orientador e outras providências; (c) a geração pelo aluno de uma proposta temática a ser analisada e aprovada por comissão de docentes.
- **PCC II**, oferecida na 8.^a fase, com carga horária de integração curricular de 450 horas, tem por objetivos: (a) a realização do projeto com acompanhamento do docente da disciplina e do orientador, (b) a apresentação pública do resultado do projeto para banca a ser designada, (c) a editoração final do projeto para arquivamento e também, em pranchas padronizadas, para apresentação em exposição, e (d) a entrega do artigo científico desenvolvido a partir do seu projeto final.

5.6.3. Organização da disciplina

As disciplinas que compõem o Projeto de Conclusão de Curso estarão organizadas na forma de um regimento próprio a ser desenvolvido pelo colegiado do curso em parceria com o NDE.

5.7. CONSTRUÇÃO DE PORTFÓLIO

A liberdade pode, se mal gerenciada pelo acadêmico, proporcionar uma formação não adequada as suas expertises, atrapalhando sua inserção no mercado de trabalho em consequência de um mal direcionamento das atividades a serem realizadas durante o curso.

Para isso, introduz-se obrigatoriedade à todos acadêmicos na construção, durante seu percurso universitário no design UFSC, de um portfólio no qual serão incluídas todas as atividades desenvolvidas por ele durante o curso bem como seu histórico escolar com ementas e conteúdos por ele estudados.

O portfólio deverá ser apresentado, de forma digital e/ou impressa, juntamente com o Projeto de Conclusão do Curso do acadêmico. Apesar de ser condição obrigatória para a apresentação do PCC, o portfólio não atribuirá nota ou qualquer classificação ao aluno. Suas normas de apresentação e conteúdo serão expressas em normatização posterior.

A partir do primeiro semestre, o aluno deverá cursar a disciplina de Oficina de Portfólio que orientará os alunos sobre a importância e as técnicas de construção do seu portfólio pessoal. Nessa disciplina lhe será nomeado um professor Tutor que deverá lhe acompanhar durante todo seu trajeto acadêmico dando-lhe orientação para a estruturação adequada de seu portfólio.

Cada Tutor, que deve ser professor efetivo do Departamento de Expressão Gráfica, terá no máximo 15 alunos tutorados e receberá para isso uma carga horária de 3 horas semanais no seu Plano Individual de Trabalho (PIT).

5.8. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As atividades técnicas, científicas e culturais que estarão associadas às atividades de ensino do curso para melhor atendimento aos seus objetivos serão propostas, regulamentadas e acompanhadas pela coordenação de curso que poderá para essa finalidade, compor comissão específica.

5.9. PRÉ-REQUISITOS E REQUISITOS PARALELOS

A integralização do curso de Design se faz a partir da compatibilização da carga horária expressa na tabela 2, que é de 3510 horas aula (totalizando 2925 horas relógio). Para tanto, é necessário que esta carga horária seja cumprida seguindo-se os pré-requisitos e requisitos paralelos, conforme expresso na tabela 03 a seguir.

Tabela 03: Lista de requisitos para integralização do Curso de Design.

Disciplinas	CH (hora aula)	Requisito	Observações
Disciplinas Introdutórias	864	não há	
Módulos de Projetos	1152	todas as disciplinas introdutórias	
Disciplinas Obrigatórias Gerais	504	não há	para os módulos de projeto os alunos devem observar os requisitos paralelos.
Inclusivas	630	todas as disciplinas introdutórias, 04 módulos de projeto e disciplinas obrigatórias gerais	
Estágio	360	todas as disciplinas introdutórias	
Eletivas	0	observar os pré requisitos em casos de disciplinas que sejam sequência de outras disciplinas do curso	
Total horas	3510	2925	2925

6. FORMAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E DA APRENDIZAGEM

6.1. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O sistema de avaliação do rendimento escolar discente segue o Regulamento dos cursos de graduação, segundo o capítulo IV da Resolução n.º 017/CUn/97 ou URL: <http://notes.ufsc.br/aplic/RESOCONS.NSF/eab68f213e7101c80325638c005e9041/29c50f204e370fe9032565f5004f9384?OpenDocument&Highlight=2,17> (anexo 03: capítulo IV da Resolução n.º 017/CUn/97)

6.1.1. FORMAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Serão utilizadas para avaliar o rendimento dos alunos, de forma associada, avaliações teóricas e avaliações práticas, ambas periódicas.

Nas disciplinas teóricas, haverá um mínimo de três avaliações em forma de provas escritas, trabalhos, artigos ou assemelhados que melhor se adéquem às características da disciplina, podendo ainda haver a realização de trabalhos práticos contendo aplicações do conteúdo

teórico estudado às situações diretamente relacionadas ao Design e suas diferentes áreas de atuação. Pelo menos a metade das avaliações deverão ter caráter individual.

Nas disciplinas teórico-práticas deverão predominar as avaliações de caráter prático pela realização de aplicações dos conteúdos estudados às situações específicas do Design. Deverão ser no mínimo três avaliações, das quais no mínimo a metade em caráter individual. Trabalhos práticos que se estendam por toda a disciplina deverão ser objeto de avaliações intermediárias.

A avaliação da aprendizagem nas disciplinas PCC I e PCC II e Estágio Curricular. A disciplina de portfólio não terá avaliação, pois tem a função de orientação do aluno, e não de formação (sendo o aluno aprovado ou não, em função da entrega/não entrega do portfólio)

7. FORMA DE FUNCIONAMENTO

7.1 Dos horários

O curso não será dividido em turmas matutinas, vespertinas ou noturnas, funcionando assim em tempo integral, haverá oferta de disciplinas em diferentes períodos de acordo com a proposta pedagógica. Os espaços laboratoriais, de sala de aula e de carga de trabalho dos docentes será utilizado de acordo com a melhor logística disponível no CCE/UFSC. Além disso, com a integração das disciplinas introdutórias (1º e 2º semestres), salas de aula para um número maior de alunos como define a estratégia da UFSC estão sendo programadas para melhor aproveitamento dos espaços.

7.2 Dos docentes

Com a implantação dessa proposta pedagógica faz-se necessária a ampliação do quadro docente do Departamento de Expressão Gráfica. O projeto **REUNI** deve contemplar essa necessidade, deixando o curso adequado para uma formação de qualidade para a comunidade e para o mercado de trabalho.

7.3 Dos técnicos administrativos e laboratoriais

Assim como no caso dos docentes, o EGR conta com o compromisso do projeto **REUNI** para oferecer aos seus acadêmicos uma estrutura adequada a um ensino de qualidade como a UFSC sempre proporcionou.

7.4 Dos espaços físicos

Estão sendo estruturados de acordo com os compromissos do projeto **REUNI**: já em funcionamento o uso compartilhado de laboratórios, e a ampliação do espaço físico das salas de aula para atender um número maior de alunos nos dos semestres iniciais do curso.

ANEXO 1

EMENTA E BIBLIOGRAFIA BÁSICA DAS DISCIPLINAS

DISCIPLINAS INTRODUTÓRIAS

Disciplina	Criatividade
Carga horária	72
Ementa	Conceituação. Bloqueios mentais, perceptivos, emocionais, culturais e ambientais, intelectuais e de expressão. Desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de idéias.
Bibliografia Básica	ALENCAR, Eunice. Como desenvolver o potencial criador . São Paulo: Makron books, 1998. BONO, DE EDWARD. Criatividade Levada a sério . São Paulo: Pioneira, 1994. OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação . Petrópolis: Vozes, 2010. WEISS, DONALD. Como resolver problemas de forma criativa . São Paulo: Nobel, 1990.

Disciplina	Desenho de Observação
Carga horária	72
Ementa	Desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual (sintaxe). O desenho como expressão de sentimentos e conceitos. As ferramentas de desenho. A representação através das formas naturais e artificiais. Percepção e composição das estruturas formais. Desenho de observação. Estudo de luz e sombra.
Bibliografia Básica	EDWARD, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro . Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. HALAWEEL, Philip. <i>À mão livre</i> . São Paulo : Melhoramentos, 1994. KANDINSKY, Wassily. Ponto, linha, plano . São Paulo: Martins Fontes, 1997 METZGER, Phil. <i>A perspectiva sem dificuldade</i> . Taschen, 1997.

Disciplina	Desenho Técnico e GD
Carga horária	72
Ementa	Projeções ortogonais de sólidos, de figuras planas, de retas e de pontos; Estudo das vistas ortográficas. Perspectiva cavaleira e isométrica; Perspectiva cônica exata; Sombras em épura e em perspectiva.
Bibliografia Básica	FRENCH, Thomas E., et al. <i>Desenho técnico e tecnologia gráfica</i> . 20 ed. Porto Alegre: Ed. Globo S.A, 1985. MANFÉ, Giovanni et al. <i>Desenho técnico mecânico: Para as escolas técnicas e ciclo básico das faculdades de engenharia – Curso completo</i> . São Paulo: Hemus. MONTENEGRO, GILDO A . <i>A perspectiva dos profissionais</i> . São Paulo : Edgard Blücher Ltda., 1983. NORMAS técnicas de Desenho: NB 8 ABNT, 1984.

Disciplina	História da Arte
Carga horária	54
Ementa	Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.
Bibliografia Básica	DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design . São Paulo: Edgard Blücher, 2000. GOMBRICH, E. H. A História da Arte . Tradução: Álvaro Cabral. 4 ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.) HESKETT, John. Desenho Industrial . Trad. Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1997. PEVSNER, Nikolaus. Os Pioneiros do Desenho Moderno . Trad. João Paulo Monteiro. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994. (Coleção a). 239p.

Disciplina	Design, cultura e sociedade
Carga horária	36
Ementa	Conceituações e discussão sobre a relação entre design, cultura e sociedade, com base em princípios antropológicos, políticos, sociológicos, históricos e comunicativos e ênfase no processo de composição e desenvolvimento da atual cultura de mercado na sociedade de consumo.
Bibliografia Básica	BAUDRILLARD, Jean. Para uma Crítica da Economia Política do Signo . Rio de Janeiro: Elfos, 1995. FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação . São Paulo: Cosac Naify, 2007. HARVEY, David. A Condição Pós-Moderna . São Paulo: Loyola, 1993. ONO, Maristela M. Design e Cultura: sintonia essencial . Curitiba, PR: UTFPR, 2006. SANTOS, J. L. O que é Cultura . São Paulo: Brasiliense, 2004.

Disciplina	Teoria da cor
Carga horária	54
Ementa	Cor e percepção visual. Processos fisiológicos. Princípios básicos da física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento. Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE características e usos. A cor em <i>displays</i> . Cor de processo e cor especial. O uso da cor no Design Gráfico. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.
Bibliografia Básica	FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação . São Paulo: Edgard Blücher, 1990. GUIMARÃES, Luciano. A cor como Informação: a Construção Biofísica, Lingüística e Cultural da Simbologia das Cores . São Paulo: Annablume, 2000. PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente . São Paulo: Senac São Paulo, 2009. TAUSZ, Bruno. A linguagem das cores . Rio de Janeiro: Edições MG, 1976. TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. Homem, comunicação e cor . São Paulo: Ícone, 1997.

Disciplina	Plástica
Carga horária	54
Ementa	Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.
Bibliografia Básica	ARNHEIM, Arte e percepção Visual – Uma psicologia a Visão criadora . São Paulo: Ed. Pioneira, 1986. GOMES, LUIZ VIDAL. Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos . UFSM, Santa Maria, 1998. MUNARI, BRUNO. Design e Comunicação Visual . São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006. QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel . Maloine S.A. Ed. Paris, 1984. WONG, WUCIUS. Princípios da forma e do desenho . São Paulo, Martin Fontes, 1998.

Disciplina	Metodologia de Projeto
Carga horária	54
Ementa	Conceituação. Estudo analítico de metodologias como suporte lógico-formal para a prática projetual.
Bibliografia Básica	BAXTER, Mike. Projeto de Produto . São Paulo: Edgard Blucher, 1998. BERNSEN, Jens. Defina primeiro o problema . SENAI/LBDI, Florianópolis, 1995. FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico . Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006. MADUREIRA, Omar M. Metodologia do Projeto: planejamento, execução e gerenciamento . São Paulo: Ed. Edgar Blucher, 2010. MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática . São Paulo: Martins Fontes, 2006. PHILLIPS, Peter L. Briefing: A gestão do projeto de design . São Paulo: Ed. Edgar Blucher, 2008.

Disciplina	Semiótica
Carga horária	54
Ementa	Introdução à Teoria da Comunicação aplicada ao Design. Introdução a semiologia, definição de termos, considerações históricas, divisão dos signos, textos narrativos, objeto-signo, signo-imagem. Teoria dos signos de Peirce, significado e aplicação, dimensões: sintática, semântica e pragmática. As triconomias e as tríades dos signos.
Bibliografia Básica	COELHO NETO, J. Teixeira. Semiótica, informação e comunicação: diagrama da teoria do signo . São Paulo: Perspectiva, 1980. NIEMEYER, Lucy. Elementos de semiótica aplicados ao design . Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2007. NÖTH, Winfried. Panorama da semiótica . São Paulo: Annablume, 1998. PEIRCE, Charles Sandres. Semiótica . São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

Disciplina	Comportamento do Consumidor e Economia
Carga horária	36
Ementa	Comportamento do consumidor. Perfil de consumidor. Processo de compra. Segmentação e posicionamento de mercado. Posicionamento e mix de comunicação.
Bibliografia Básica	COBRA, Marcos. Marketing Básico . São Paulo: Atlas, 1997. CHURCHILL, Gilbert; PETER, J. Paul. Marketing, criando valor para o cliente . São Paulo: Saraiva, 2000. LAS CASAS, Alexandre. Marketing, casos, testes e exercícios . São Paulo : Atlas, 1998. PICKAR, ROGER. Marketing para empresas de diseño de proyectos . Barcelona, Gustavo Gili, 1997.

Disciplina	História e Evolução do Design
Carga horária	54
Ementa	Introdução ao Design. Aspectos históricos e origens do Design e vanguardas artísticas. As influências dos designers de diferentes países. O design moderno e contemporâneo.
Bibliografia Básica	ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna . São Paulo: Companhia das Letras, 1992. BÜRDEK, Bernard E. Diseño – Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1999. DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design . São Paulo: Edgard Blücher, 2000. MÜLLER-BROCKMAN, Josef. Historia de la Comunicación Visual . Barcelona: Gustavo Gili, 1998. NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação . Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

Disciplina	Teoria da Forma
Carga horária	54
Ementa	Princípios de teoria da forma; diferentes modelos de ordenamento formal na natureza e nos produtos da cultura humana. Estruturas formais e sistemas de proporção em organizações bidimensionais. Gestalt. Metamorfose e padrões de crescimento; analogias formais; dimensões simbólicas da forma
Bibliografia Básica	GOMES Filho, João. Gestat do Objeto Visual . São Paulo: Escrituras, 2000. WONG, Wucius. Princípios de Forma e Desenho . São Paulo: Martins Fontes, 1998. DOCZI, György. O Poder dos Limites . São Paulo: Mercuryo, 1990.

Disciplina	Composição
Carga horária	36
Ementa	As possibilidades de modulação do espaço. Sistemas de ordenação espacial bidimensional e tridimensional. Composições: bidimensional e tridimensional.
Bibliografia Básica	ARNHEIM, Arte e percepção Visual – Uma psicologia a Visão criadora . São Paulo: Ed. Pioneira, 1986. GOMES, LUIZ VIDAL. Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos . UFSM, Santa Maria, 1998. MUNARI, BRUNO. Design e Comunicação Visual . São Paulo: Ed. Martin Fontes, São Paulo. 1989 QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel . Maloine S.A. Ed. Paris, 1984. WONG, WUCIUS. Princípios da forma e do desenho . São Paulo, Martin Fontes, 1998.

Disciplina	Sociologia e Cultura
Carga horária	54
Ementa	Conceitos sociológicos e culturais. Modernidade: concepções. Pós-modernidade: concepções. Cultura de massa: conceitos. Hibridação Cultural: o caso específico da América Latina.
Bibliografia Básica	BAUDRILLARD, Jean. A sociedade de consumo . Rio de Janeiro: Edições 70, 2008. BONSIEPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade . São Paulo: Ed. Edgar Blucher, 2011. CHOMSKY, N.; DIETERICH, H. A sociedade global: educação, mercado e democracia . Blumenau: EdifURB, 1999. CONNOR, Steven. Cultura Pós-Moderna: Introdução às Teorias do Contemporâneo . São Paulo: Loyola, 1993. DURKHEIM, Emile. “O que é fato social” in: Durkheim Sociologia. São Paulo, Ática, 1984. FERREIRA, José Maria et al. Sociologia . Portugal: Mc Graw Hill, 1995. VILLAS-BOAS, André. Identidade e Cultura . Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

Disciplina	Desenho aplicado
Carga horária	72
Ementa	Desenho aplicado ao Design
Bibliografia Básica	EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro . Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. EISNER, Will. Quadrinhos e Arte sequencial . São Paulo: Martins Fontes, 2001. HALAWEEL, Philip. À mão livre . São Paulo: Melhoramentos, 1998. KANDINSKY, Wassily. Ponto, linha, plano . São Paulo: Martins Fontes, 1998. MCCLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos . São Paulo: M. Books, 2008. METZGER, Phil. A perspectiva sem dificuldade . Taschen, 1997.

Disciplina	Oficina de Portfólio
Carga horária	36
Ementa	Design; A atividade como profissão; O exercício da profissão; as diferentes áreas de abrangência do Design.
Bibliografia Básica	DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design . São Paulo: Edgard Blücher, 2000. HESKETT, John. Desenho Industrial . Trad. Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1997. PEVSNER, Nikolaus. Os Pioneiros do Desenho Moderno . Trad. João Paulo Monteiro. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994. (Coleção a). 239p.

MÓDULOS DE PROJETO

Disciplina	Projeto 1
Carga horária	72
Ementa	Projeto interdisciplinar; Animação 2D – personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação 2D – Conceito e prática. Universo da animação 2D – comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.
Bibliografia Básica	LAYBOURNE, Kit. The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

Disciplina	Animação 2D (P1)
Carga horária	72
Ementa	Animação 2D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Tipos de softwares de animação 2D – conceito, dinâmica de criação e aplicação; Prática de animação nos softwares. Animate; Gerenciamento de produção.
Bibliografia Básica	LAYBOURNE, Kit. The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

Disciplina	Desenho de cenário (P1)
Carga horária	72
Ementa	Conceituação. Tipos de cenários. Princípios de desenho de cenários em animação. A narrativa do personagem e linguagem dos cenários. Planos e Enquadramento de Câmera – movimento e angulação. Luz e sombra; Linguagem e expressividade. Variações de cenário em animação.
Bibliografia Básica	DOBBERT, Tim. Matchmoving – The Invisible Art of Camera Tracking. Alameda, EUA: Sybex, 2005. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

Disciplina	Roteiro e Storyboard (P1)
Carga horária	72
Ementa	Narrativa e roteiro: conceito, criação/adaptação e desenvolvimento. Tipos de roteiro. Construção de storyboard. Animatic. Expressividade e linguagem. Cenas, planos e enquadramentos de câmera. Desenvolvimento de roteiros e storyboards em animação.
Bibliografia Básica	BLUTH, Don. Don Bluth's Art of Storyboard . EUA: DH Press: 2004. CANEMAKER, John. Paper Dreams: The Art And Artists Of Disney Storyboards . EUA: Disney Editions, 1999. HART, John. The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction . Focal Press Digital, 2008. E-book. JACQUINOT, Remi. Guia prático do Storyboard . Edições Cine-Clube de Avanca, 2006. KATZ, Steven D. Film Directing – Shot by Shot – Visualizing from Concept to Screen . Studio City, EUA: Michael Wiese Production, 1991. SIMON, Mark. Storyboards: Motion in Art . EUA: Focal Press, 2000. E-book. TUMMINELLO, Wendy. Exploring Storyboarding . EUA: Delmar Learning, 2003.

Disciplina	Projeto 2
Carga horária	72
Ementa	Projeto interdisciplinar; Animação 3D – personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard; Animatic; Criação e desenvolvimento de animação 3D – Conceito e prática. Gerenciamento de produção. Universo da animação 3D – comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.
Bibliografia Básica	DEMERS, Owen. Et al. Digital Texturing & Painting . New Riders Publishing, 2001. MALKIEWICZ, Kris. Film Lighting . New York: Fireside, 1992. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation . Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens . São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques . New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators . Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series) . Focal Press, 2001.

Disciplina	Animação 3D (P2)
Carga horária	72
Ementa	Animação 3D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Animatic; Tipos de softwares de animação 3D – conceito, dinâmica de criação e modelagem, visualização e aplicação; Prática de animação nos softwares.
Bibliografia Básica	DEMERS, Owen. Et al. Digital Texturing & Painting. New Riders Publishing, 2001. MALKIEWICZ, Kris. Film Lighting. New York: Fireside, 1992. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

Disciplina	Modelagem 3D (P2)
Carga horária	72
Ementa	Modelagem 3D – Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação; materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering.
Bibliografia Básica	LAYBOURNE, Kit. The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2. Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WINDER, Catherine <i>et al.</i> Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

Disciplina	Pós Produção I (P2)
Carga horária	72
Ementa	Conceito de pós-produção. Linguagem audiovisual. Processo cinematográfico, televisivo e em mídias digitais. Gerenciamento de produção e pós-produção. Técnicas e tipos de vídeo. Edição de som e vídeo: técnica, softwares e aplicações práticas. Efeitos especiais: técnica, softwares e aplicações práticas. Finalização de animação. Recursos estéticos. Direção de arte. Direção e produção.
Bibliografia Básica	ADOBE TEAM. Premiere Pro 2.0: guia autorizado. Adobe. São Paulo: Campus, 2006. BRINKMANN, Ron. The Art And Science of Digital Compositing. Academic Press, 1999. DOBBERT, Tim. Matchmoving – The Invisible Art of Camera Tracking. Alameda, EUA: Sybex, 2005. KELLY, Doug. Digital Compositing in Depth: The Only Guide to Post Production for Visual Effects in Film. The Coriolis Group MEYER, Trish Chris. Criando motion graphics com after effects versão CS5. São Paulo: Campus, 2010.

Disciplina	Projeto 3
Carga horária	72
Ementa	Projeto interdisciplinar; Animação em Stop Motion – conceito, tipos de stop motion, personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação – Conceito, técnicas variadas e prática. Gerenciamento de produção.
Bibliografia Básica	LORD, Peter. Et al. Creating 3-D Animation : The Aardman Book of Filmmaking. Harry N Abrams, 1998. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 TOM, Brierton. Stop-Motion Armature Machining: A Construction Manual. McFarland & Company, 2002.

Disciplina	Stopmotion (P3)
Carga horária	72
Ementa	Conceito; Tipos de stop motion – técnicas; a narrativa e o desenvolvimento de personagens; Roteiro e Storyboard; Direção de Arte e adequações estéticas; Linguagem; Iluminação; Materiais; Cenários; Técnicas de filmagem; Processo de produção;
Bibliografia Básica	LORD, Peter. Et al. Creating 3-D Animation : The Aardman Book of Filmmaking. Harry N Abrams, 1998. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

Disciplina	Design do Som (P3)
Carga horária	54
Ementa	Som – Conceito, especificações e técnicas; Equipamentos e estúdio; Som em animação – captura, efeitos, e sincronia. Trilha sonora – criação, gravação e edição. Softwares de edição de som – tipos, técnica e aplicação prática.
Bibliografia Básica	BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Eds.). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002. MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006.

Disciplina	Modelagem para stop motion (P3)
Carga horária	72
Ementa	Modelagem 3D – conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Desenvolvimento prático.
Bibliografia Básica	Aprendendo Autodesk Maya - O Livro dos Efeitos Especiais. Editora Alta Books, 2009. BRITO, Allan. Blender 3D - Guia do Usuário. São Paulo: Novatec, 2011. CHAVARRIA, Joaquim. Modelagem. Coleção Aula de Cerâmica. Parramon, 1999. TEIXEIRA, Joselena. Design & Materiais. Curitiba: CEFET PR, 1998.

Disciplina	Projeto 4
Carga horária	72
Ementa	Projeto de Identidade Visual, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
Bibliografia Básica	COSTA, Joan. A imagem da marca . Um fenômeno social. São Paulo: Edições Rosari, 2008. FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico : uma metodologia criativa. São Paulo: Ed. Rosari, 2009. MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual . São Paulo: Martins Fontes, 2006. PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual . Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2009.

Disciplina	Branding Emocional (P4)
Carga horária	72
Ementa	Percepção e marca; emoção e Marca; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding; brandbook.
Bibliografia Básica	ACCIOLY, Ana. Marcas de valor no mercado brasileiro . Rio de Janeiro: SENAC. 2003. GOBÉ, Marc. A emoção das marcas . Rio de Janeiro: Campus, 2002. GUILLERMO, Alvaro. Branding : design e estratégias de marcas. São Paulo: Demais, 2007. MARTINS, José Roberto. A natureza emocional das marcas . São Paulo: Negócio, 1999. MARTINS, José Roberto. Branding : o manual para você criar, gerenciar e avaliar marcas. São Paulo: Globalbrands, 2006.

Disciplina	Identidade de Marca (P4)
Carga horária	72
Ementa	Conceitos de marca. Estabelecimento de relações entre identidade corporativa e imagem corporativa. Fundamentação de identidade visual. Conotação e denotação no desenvolvimento da identidade visual. Análise e definição dos elementos primários de identidade visual. Metodologia aplicada no projeto de identidade visual. Processo do registro de marca e de suas identidades visuais.
Bibliografia Básica	AAKER, David A. Criando e administrando marcas de sucesso . São Paulo: Futura, 1996. LUCAS, Luciane. Com credibilidade não se brinca! A identidade corporativa como diferencial nos negócios. São Paulo: Summus, 2004. MORIOKA, Adams. Logo design workbook . Minneapolis: Rockport, 2004. MONO, Estudio. Identidad corporativa : Del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili, 2006. WHEELER, Alina. Design de identidade da marca . São Paulo: Bookman, 2010.

Disciplina	Estratégias e Aplicações SIV (P4)
Carga horária	72
Ementa	Conceituação e caracterização do Sistema de Identidade Visual (SIV). Diferentes aspectos dos elementos primários. Elementos secundários e adicionais. Detalhamento técnico do SIV. Desenvolvimento do Manual de Identidade Visual e extenso, completo e restrito e suas aplicações. Estratégias de concepção e aplicação de SIV. Implantação e acompanhamento do SIV.
Bibliografia Básica	CHAMMA, Norberto; PASTORELO, Pedro D. Marcas & sinalização: Prática em design corporativo . São Paulo: Senac, 2007. LUCAS, Luciane. Com credibilidade não se brinca! A identidade corporativa como diferencial nos negócios. São Paulo: Summus, 2004. MONO, Estudio. Identidad corporativa: Del brief a la solución final . Barcelona: Gustavo Gili, 2006. MORIOKA, Adams. Logo design workbook . Minneapolis: Rockport, 2004. MUNHOZ, Daniella Michelena. Manual de Identidade Visual Guia Para Construção . Rio de Janeiro: 2AB, 2009. STRUNCK, Gilberto. Como criar Identidades Visuais para Marcas de Sucesso . Rio de Janeiro: Rio Books, 2007. WHEELER, Alina. Design de identidade da marca . São Paulo: Bookman, 2010.

Disciplina	Projeto 5
Carga horária	72
Ementa	Projeto gráfico editorial obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
Bibliografia Básica	FRASCARA, Jorge. Communication design: principles, methods, and practice . New York: Allworth Press, 2004. FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico . Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006. LINS, Guto. Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade . São Paulo: Edições Rosari, 2003. MUNARI, BRUNO. Design e Comunicação Visual . São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006. TSCHICHOLD, Jan. A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro . São Paulo: Ateliê editorial, 2007.

Disciplina	Produção Gráfica (P5)
Carga horária	72
Ementa	Étapas da produção de um impresso. Meio-tom e cor. Processos de impressão: histórico e aplicações na indústria gráfica atual dos sistemas planográficos, relevográficos, encavográficos e permeográficos. Suportes para impressão: características e aproveitamento. Tintas. Pré-impressão. Acabamento. Acompanhamento gráfico. Preparação e fechamento de arquivos para impressão.
Bibliografia Básica	AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Impressão & Acabamento . Porto Alegre: Bookman, 2009. BANN, David. Novo Manual de Produção Gráfica . Porto Alegre: Bookman, 2010. SILVA, Claudio. Produção gráfica: novas tecnologias . São Paulo: Editora Pancrom, 2009. VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers . Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

Disciplina	Produção Editorial (P5)
Carga horária	72
Ementa	Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa. Princípios da linguagem visual para diagramação. Diagrama/grid (características, tipos e técnicas). Elementos gráfico-editoriais que compõem uma página impressa. Softwares para editoração. Formatos de saída para impressões de publicações.
Bibliografia Básica	AMBROSE, Garvin. Grids . Porto Alegre: Bookman, 2009. HENDEL, Richard. O Design do Livro . São Paulo: Atelie Editorial, 2006. RIBEIRO, Milton. Planejamento Visual Gráfico . Brasília, 2007. SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução . São Paulo: Cosac Naify, 2007. VINCENT, Charles de Castro. Grids: soluções criativas para designers gráficos . Porto Alegre: Bookman, 2009. WHITE, Jan. Edição e Design . São Paulo: JSN Editora, 2006.

Disciplina	Tipografia (P5)
Carga horária	72
Ementa	História da tipografia. A tipografia e seus estilos. Morfologia. Famílias tipográficas. Classificação. Composição de tipos: harmonia, ritmo e proporção. Unidade de medida tipográfica. Aspectos técnicos e óticos. Legibilidade e leituraabilidade. Projeto de tipografia.
Bibliografia Básica	BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico . São Paulo: Cosac Naify, 2005. COSTA, Leonardo Araújo. O MECOTipo: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos . Recife: Buggy, 2007. LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: um guia para designers, escritores, editores e estudantes . São Paulo: Cosac Naify, 2006. PEREIRA, Aldemar. Tipos: Desenho e utilização de letras no projeto gráfico . Rio de Janeiro: Quartet, 2007. SAMARA, Timothy. Guia de Tipografia: manual prático para o uso de tipos no design gráfico . Porto Alegre: Bookman, 2011. WEINGART, Wolfgang. Como se pode fazer tipografia suíça? São Paulo: Rosari, 2004.

Disciplina	Projeto 6
Carga horária	72
Ementa	Projeto de design digital obedecendo a metodologia adequada. Plano de Estratégia, Plano de Escopo, Plano de Estrutura, Plano de Esqueleto, Plano de Superfície. Navegabilidade. Arquitetura da Informação.
Bibliografia Básica	FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico . Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006. GARRETT, Jesse James. The elements of user experience: user-centered design for web . New York: New Riders, 2003. KALBACH, James. Design de navegação web: Otimizando a experiência do usuário . São Paulo: Bookman, 2009. MORAES, Anamaria; ROSA, José Guilherme. Avaliação e Projeto no Design de Interfaces . São Paulo: 2AB, 2010. MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual . São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006.

Disciplina	Design de Interfaces e Hiperímia (P6)
Carga horária	72
Ementa	História e conceituação de hipertexto, hiperímia e multimímia. A linguagem hiperímica. Atributos e aplicações da Hiperímia. Noções de ambientes interativos, cooperativos, colaborativos e participativos. Noções de computação móvel, pervasiva, ubíqua, tangível, física. Interfaces multimodais e dispositivos. Design de interfaces, webdesign e mídias digitais. Arquitetura da informação. Navegabilidade. Tipografia digital e cores para interfaces digitais.
Bibliografia Básica	Apple. iOS Human Interface Guidelines - User Experience. Disponível em: < http://developer.apple.com/library/ios/documentation/userexperience/conceptual/mobilehig/MobileHIG.pdf >. Apple Publication. 2011. KALBACH, James. Design de navegação web : Otimizando a experiência do usuário. São Paulo: Bookman, 2009. MORAES, Anamaria; ROSA, José Guilherme. Avaliação e Projeto no Design de Interfaces . São Paulo: 2AB, 2010. PEREIRA, Alice T.C.. SANTOS, Neri dose ULBRICHT, Vania Ribas. Ambientes Hiperímicos . Volume I. Coleção Hiperímico. Rio de Janeiro. Editora Ciência Moderna. 2006. SHNEIDERMAN, Ben. Designing the user interface : strategies for effective human-computer interaction. WURMAN, Richard Saul. Ansiedade de Informação 2 . São Paulo: Empório do livro, 2005.

Disciplina	Tecnologia Digital (P6)
Carga horária	72
Ementa	Tecnologias Flash, Fireworks, Dreamweaver, Director para a concepção e desenvolvimento de projetos de interfaces digitais.
Bibliografia Básica	ALVES, William Pereira. Crie, anime e publique seu site utilizando Fireworks, Flash e Dreamweaver - CS5 . São Paulo: Erica, 2010.

Disciplina	Ergonomia de Interface (P6)
Carga horária	72
Ementa	Conceitos de: Interface, Interação, Usabilidade e Comunicabilidade. Tipos de problemas de usabilidade. Critérios ergonômicos. Card sorting. Técnicas de Avaliação (Analíticas, Heurísticas, Inspeção).
Bibliografia Básica	Apple. iOS Human Interface Guidelines - User Experience. Disponível em: < http://developer.apple.com/library/ios/documentation/userexperience/conceptual/mobilehig/MobileHIG.pdf >. Apple Publication. 2011. CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade . Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo: Novatec editora, 2007. MORAES, Anamaria; ROSA, José Guilherme. Avaliação e Projeto no Design de Interfaces . São Paulo: 2AB, 2010. NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na Web : Projetando Websites com Qualidade. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2007.

Disciplina	Projeto 7
Carga horária	72
Ementa	Projeto de produto a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.
Bibliografia Básica	BONSIEPE, Gui. Metodologia de projetos . Editora CNPQ, 1991. BÜRDEK, BERNHARD. Diseño . Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1994 CROSS, Nigel. Métodos de diseño . Mexico: Limusa, 1999 MUNARI, Bruno. Como nacen los objetos? Barcelona: Gustavo Gili, 1985. QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel . Maloine S.A. Ed. Paris,

Disciplina	Laboratório de Materiais e Modelos I (P7)
Carga horária	72
Ementa	Normas de segurança. Desenvolvimento de modelos e protótipos de média complexidade utilizando papel, papelão, madeira e polímeros (silicone e resinas). Uso de materiais alternativos e sustentáveis nos aspectos econômico, social e ambiental.
Bibliografia Básica	BRASIL [Leis etc...] Segurança e medicina do trabalho . São Paulo: Atlas, 2011. (Manuais de legislação) BONSIEPE, GUI. Um Experimento em Projeto de Produto/Desenho . Brasília: CNPq, 1993. FARAH, Alberto. Resina de Poliéster e suas aplicações . São Paulo: Itanhaém, 2007. GRONEMAN, Chris H. Artes Industriais . São Paulo: F. Bastos, 1974. KOLEPPE, Ernst Friedel. Técnicas Industriais . São Paulo: Pedagógica e Universitária, 1976. LEFTERI, Chris. Como se faz - 82 técnicas de fabricação para design de produtos . São Paulo: Edgard Blucher, 2009. LESKO, Jim. Design Industrial - materiais e processos de fabricação . São Paulo: Edgard Blucher, 2004. PENNA, Elô. Modelagem - Modelos em Design . São Paulo: Catálise, 2002.

Disciplina	Experimentos em Design (P7)
Carga horária	72
Ementa	Complementação dos conteúdos de Mecânica, Acústica e Termodinâmica obtida através de montagem e realização de experiências, em número de 10 (dez), versando sobre os tópicos acima.
Bibliografia Básica	PIACENTINI, J. J. et alli – Introdução ao Laboratório de Física ; Editora da UFSC, Florianópolis, 1998. HELLENE, O. A. M. e VANIR, V. - Tratamento estatístico de dados em Física Experimental ; Editora Edgard Blücher Ltda., 1991, São Paulo. MEINERS, EPPENSTEIN AND MOORE - Laboratory Physics. NUSSENZVEIG, H. M. - Curso de Física Básica . Vol.1, 2; Editora Edgard Blücher Ltda., São Paulo. HALLIDAY, D. e RESNICK, R. - Fundamentos de Física . Vol.1, 2; Livros Técnicos e Científicos Editora, Rio de Janeiro. SEARS, F. et allii - Física . Vol.1, 2; Livros Técnicos e Científicos Editora, Rio de Janeiro, 1984.

Disciplina	Modelagem Digital (P7)
Carga horária	72
Ementa	Softwares de modelagem 2D e 3D (3DMax, Maya, etc). Conceitos básicos de modelagem - Tipos de modelagem - Visualização em 3D - Planos de trabalho e/ou referência - Estratégias de criação de modelos - Comandos de modelagem - Edição de modelos - Dimensionamento de 3D - Tratamento superficial.
Bibliografia Básica	BELL, JON A. Dominando o 3d studio Max R3. Ciencia Moderna, 2000 BONSIEPE, Gui. Design do material digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1995. MURDOCK, KELLY. 3D Studio Max R3 Bible. IDG Books, 1999. POTTS, ANTHONY. 3D Studio Max design guide. Coriolis group, 1996 WYSACK, ROY L. Designing parts with solid works. CadCam Pub, 1997.

Disciplina	Projeto 8
Carga horária	72
Ementa	Projeto de utensílio a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
Bibliografia Básica	BONSIEPE, Gui. Metodologia de projetos. Editora CNPQ, 1991. BÜRDEK, BERNHARD. Diseño. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1994 CROSS, Nigel. Métodos de diseño. Mexico: Limusa, 1999 MUNARI, BRUNO. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006.

Disciplina	Laboratório de Materiais e Modelos II (P8)
Carga horária	72
Ementa	Normas de segurança. Exercícios de criação de modelos e protótipos em gesso, argila, plásticos. Elaboração de maquetes e modelos funcionais de complexidade alta. O uso de materiais diversificados e alternativos na criação de maquetes e modelos.
Bibliografia Básica	BRASIL, Ministério do Trabalho. CIPA: Comissão Interna de Prevenção de Acidentes. São Paulo: FUNDACENTRO, 1979. 95p. BONSIEPE, GUI. Um Experimento em Projeto de Produto/Desenho. Brasília: CNPq, 1993. DOYLE, LAWRENCE. Processos de Fabricação e Materiais para Engenheiros. São Paulo: E. Blücher, 1978. GRONEMAN, CHRIS H. Artes Industriais. 3ª ed. São Paulo: F. Bastos, 1974. KOLEPPE, ERNST FRIEDEL. Técnicas Industriais. São Paulo: Pedagógica e Universitária, 1976.

Disciplina	Ergonomia do Produto (P8)
Carga horária	72
Ementa	Fundamentos da ergonomia; antropometria e biomecânica; fatores humanos nos produtos e suas relações dimensionais; dispositivos de informação e comando; usabilidades em produtos; métodos de avaliação ergonômica em produtos; saúde e segurança nos produtos; acessibilidade;
Bibliografia Básica	GOMES, J. Ergonomia do objeto. São Paulo: Escrituras, 2003. GRANDJEAN, E. Manual de ergonomia. Porto Alegre: Artmed, 2005. Henry Dreyfuss Associated. As Medidas do Homem e da Mulher - Fatores Humanos em Design. São Paulo: Bookman, 2005. IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo: Edgard Blucher, 2005. STANTON, N. Human factors in consumer products. UK: Taylor & Francis, 1998.

Disciplina	Materiais e Processos I (P8)
Carga horária	72
Ementa	Estudo de materiais utilizados em produtos de design: madeiras (naturais e transformadas), cerâmicas (comuns e avançadas), metais (ferrosos e não ferrosos). Estudo comparativo de propriedades, características, pontos fortes, limitações, características ambientais, econômicas, estéticas e fabris dos materiais. Processos fabris dos materiais (conformação mecânica, usinagem, soldagem, fundição, metalurgia do pó, processos modernos de fabricação).
Bibliografia Básica	ASHBY, Michael; JOHNSON, Kara. Materiais e Design - Arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. CALLISTER JR., W. D. Ciência e engenharia de materiais: uma introdução . Rio de Janeiro: LTC, 2008. FERROLI, Paulo Cesar Machado. MAEM-6F (Método para Escolha de Materiais em Seis Fatores) : Suporte ao Design de Produtos Industriais. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2009. LAURENSE, Vanulack. Princípios de ciência e tecnologia dos materiais . São Paulo: Ed. Campos, 1990. LESKO, Jim. Design Industrial: Materiais e Processos de Fabricação . São Paulo: Edgard Blucher, 2004. LIMA, Marco Antonio Magalhães. Introdução aos Materiais e Processos para Designers . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

Disciplina	Projeto 9
Carga horária	72
Ementa	Projeto de mobiliário, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
Bibliografia Básica	BONSIEPE, Gui. Metodologia de projetos . Editora CNPQ, 1991. <i>BÜRDEK, BERNHARD. Diseño. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1994</i> CROSS, Nigel. Métodos de diseño . Mexico: Limusa, 1999 MUNARI, BRUNO. Design e Comunicação Visual . São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006. <i>QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel. Maloine S.A. Ed. Paris,</i>

Disciplina	Materiais e Processos II (P9)
Carga horária	72
Ementa	Estudo de diferentes materiais utilizados na indústria (gessos, papel, polímeros e compósitos). Estudo da estrutura, características, propriedades, aplicações e processos industriais para transformação desses materiais (conformação, usinagem, soldadura, fundição)
Bibliografia Básica	VAN-VLACK, L. H. Princípios de ciência e tecnologia dos materiais . São Paulo: Edgard Blucher, 2000. CALLISTER JR., W. D. Ciência e engenharia de materiais:: uma introdução . 5.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000. LESKO, Jim Design Industrial: Materiais e Processos de Fabricação. São Paulo, Edgard Blucher: 2004. LAURENSE, VANULACK. Princípios de ciência e tecnologia dos materiais . São Paulo: Ed. Campos, 1990. MANZINI, EZIO. A matéria da invenção . Lisboa, Centro Português de Design, 1993. MURRELL, HYWEL. Homens e Máquinas . Rio de Janeiro: Zahar, 1978. TEIXEIRA, JOSELANA. Design & materiais . Curitiba, Ed. CEFET, 1999.

Disciplina	Prototipagem (P9)
Carga horária	72
Ementa	Modelo, maquete e protótipo, engenharia reversa. Conceitos de prototipagem rápida, ferramental rápido e manufatura rápida. Tecnologias de materialização digital: sistemas aditivos, subtrativos e formativos. Corte a laser. Tecnologias de digitalização 3D.
Bibliografia Básica	CHASZAR, A (Ed). Blurring the Lines . Londres: Wiley-Academy, 2006. LIOU, F. Rapid Prototyping and Engineering Applications: A Toolbox for Prototype Development . N.Y: Taylor and Francis, 2008. SCHODEK, D. et al. Digital Design and Manufacturing . New Jersey: John Wiley and sons, 2005. VOLPATO, Neri. Prototipagem Rápida - Tecnologia e aplicações . São Paulo: Edgard Blucher, 2007.

Disciplina	Desenho técnico / CAD (P9)
Carga horária	72
Ementa	Introdução ao Desenho técnico à mão livre. Normas para o desenho. Técnicas fundamentais de traçado a mão livre. Sistemas de representação: 1º e 3º diedros. Projeção ortogonal de peças simples. Vistas omitidas. Cotagem e proporções. Perspectivas axonométricas, isométricas, bimétrica, trimétrica. Perspectiva cavaleira. Esboços cotados. Sombras próprias. Esboços sombreados. Cortes e Seções. Uso de ferramentas CAD para elaboração de desenhos técnicos.
Bibliografia Básica	BACHMANN., FORBERG. Desenho Técnico . Porto Alegre: Ed. Globo. 1977. FRENCH, THOMAS. Desenho Técnico . Porto Alegre: Ed. Globo. 1967. HOELSCHER, R.P. e outros. Expressão Gráfica e Desenho Técnico . Livro Técnico e Científico. Ed. SA. Rio de Janeiro. SPECK, HENDERSON JOSÉ. Manual Básico de Desenho Técnico . 1ª ed. Florianópolis: Editora da UFSC. 1997. ABNT/SENAI. Coletânea de Normas de Desenho Técnico . SENAI-DTE-DTMD. São Paulo, 1990. WYSACK, ROY L. Designing parts with solid works . CadCam Pub, 1997.

Disciplina	Projeto 10
Carga horária	72
Ementa	Projeto de espaço. Promoção de vendas e merchandising - histórico, definições, funções, técnicas, atividades. Diferenças entre promoção de vendas e merchandising. Economia da experiência. Compras planejadas e por impulso. Hábitos do consumidor brasileiro. Princípios éticos da promoção de vendas. Planejamento da promoção de vendas.
Bibliografia Básica	BLESSA, Regina. Merchandising no PDV . São Paulo: Atlas, 2000. COSTA, A .; TALARICO, E. Marketing Promocional: descobrindo os segredos do mercado . São Paulo: Atlas, 1996. FERRACCIÚ, J. S. S. Promoção de Vendas: na teoria e na prática . São Paulo: Makron, 1997. FREITAS, S. N.; NATALI, M. C. Merchandising na Prática . São Paulo: Atlas, 1995. SILVA, J. C. da. Merchandising no Varejo de Bens de Consumo . São Paulo: Atlas, 1990. SHIMP, Terence A. Propaganda e Promoção: aspectos complementares da comunicação integrada de marketing . 5ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2003.

Disciplina	Desenho de representação arquitetônica (P10)
Carga horária	72
Ementa	Conhecimento básico dos meios de expressão e representação de projetos de arquitetura e urbanismo. Familiarização com os instrumentos, meios e materiais utilizados para expressão e representação. Normas e convenções (ABNT e DIN). Linhas, texturas, desenhos de projeto, projeto de execução, detalhes. Normalização das pranchas, escalas gráficas, selo e indicações de apoio à leitura de projetos. Modelos reduzidos.
Bibliografia Básica	COSTA, Mário Duarte, Sistema de Representação, São Paulo, Nobel, 1975. CHING, Francis. Representação Gráfica em Arquitetura. Porto Alegre, Editora Bookam, 2000. FRANCH, Thomas E., Desenho Técnico, São Paulo, Globo, 1990. JÚNIOR, Alfredo dos Reis Príncipe, Noções de Geometria Descritiva, São Paulo, Nobel, 1979. MONTENEGRO, Gildo A., Ventilação e Cobertas, São Paulo: Edgard Blucher, 1984. MONTENEGRO, Gildo A., Desenho Arquitetônico, 2ª Ed., São Paulo, Edgard Blucher, 1985. MONTENEGRO, Gildo A., A Invenção do Projeto, São Paulo, Edgard Blücher, 1997.

Disciplina	Tecnologia do espaço construído (P10)
Carga horária	72
Ementa	Desenvolve uma metodologia para avaliação do desempenho de ambientes construídos, priorizando aspectos de uso, manutenção e o ponto de vista dos usuários. Visa produzir diagnóstico e recomendações sobre aspectos ambientais, comportamentais, construtivos e funcionais de edificações comerciais.
Bibliografia Básica	BITTENCOURT, Leonardo. Uso de cartas solares: diretrizes para arquitetos. Maceió: EDUFAL, 2.000. 96p. COSTA, Enio C. da. Física aplicada à construção: conforto térmico. São Paulo: Blücher, 1.974. FROTA, Anésia; SCHIFFER, Sueli. Manual de conforto térmico. São Paulo: Studio Nobel, 1.995. LAMBERTS, Roberto et al.. Eficiência energética na arquitetura. São Paulo: PW, 1.997. 192p. ROMERO, Marta Adriana Bustos. Princípios bioclimáticos para o desenho urbano. São Paulo: PW, 1.988. 128p.

Disciplina	Visual Merchandising (P10)
Carga horária	72
Ementa	Conceitos de Marketing e Merchandising. Atmosfera de compras. Locais de exposição de produtos. Exhibitécnica e vitrinismo. Espaços customizados. Modelos e hábitos de compra do consumidor brasileiro. Materiais de merchandising em ponto de vendas.
Bibliografia Básica	BLESSA, Regina. Merchandising no Ponto de Vendas . São Paulo: Atlas, 2007. FERRACCIO, João de Simoni. Marketing Promocional - A Evolução da Promoção de Vendas . São Paulo: Prentice Hall, 2008. FERRACCIO, João de Simoni. Promoção de Vendas . São Paulo: Makron, 1997. YANAZE, Mitsuru Higuchi. Gestão de Marketing e Comunicação . São Paulo: Saraiva, 2007. ZENONE, Luiz Claudio; BUAIRIDE, Ana Maria Ramos. Marketing da Promoção e Merchandising . São Paulo: Thomson, 2005.

Disciplina	Projeto 11
Carga horária	72
Ementa	Projeto de Design promocional focado na valorização de marcas e sua divulgação na mídia. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
Bibliografia Básica	AMBROSIO, Vicente; SIQUEIRA, Rodrigo. Plano de Marketing passo a passo/serviços . São Paulo: Reichmann e Affonso, 2002. CORRÊA, Roberto. Planejamento de Propaganda . São Paulo: Global: 2004. LUPETTI, Marcélia. Planejamento de Comunicação . São Paulo: Futura, 2002. OGDEN, James R. Comunicação Integrada de Marketing . São Paulo: Prentice Hall, 2002. PORTER, Michael E. Vantagem Competitiva . Rio de Janeiro: Campus, 1989. PÚBLIO, Marcelo A.. Como planejar e executar uma campanha de propaganda . São Paulo: Atlas, 2008. SAMPAIO, Rafael. Marcas de A a Z . São Paulo: Campus, 2002. STEEL, Jon. A Arte do Planejamento - Verdades, Mentiras e Propaganda . São Paulo: Campus, 2009.

Disciplina	Direção de Criação (P11)
Carga horária	72
Ementa	Direção de criação: direção de arte e redação. Planejamento e Criação. Linguagem visual. Criação visual para as diversas mídias. Técnicas de elaboração de layout e arte final. Estratégias publicitárias. Criação e desenvolvimento de uma campanha publicitária.
Bibliografia Básica	CESAR, Newton. Direção de arte em propaganda . São Paulo: Senac Brasília, 2009. CIDADE, Marco Aurélio. Redação publicitária - o que faltava dizer . São Paulo: Saraiva, 2006. LEWIS, Herschell G.; NELSON, Carol. Advertising age - Manual de publicidade . Campinas: Nobel, 2001. PÚBLIO, Marcelo A.. Como planejar e executar uma campanha de propaganda . São Paulo: Atlas, 2008. SENNA, Pedro V. Meu Caro Anúncio - A publicidade descomplicada . São Paulo: Saraiva, 2003.

Disciplina	Produção Publicitária (P11)
Carga horária	72
Ementa	Produção publicitária: criação, produção, pós-produção e finalização. Criatividade e viabilidade técnica da produção publicitária nas diversas mídias. Planejamento financeiro. Fornecedores, parceiros e prestadores de serviços.
Bibliografia Básica	BARRETO, Tiago. Vende-se em 30 segundos: manual do roteiro para filme publicitário . São Paulo: Senac São Paulo, 2010. BERTOMEU, João V. C. Criação em filmes publicitários . São Paulo: Cengage learning, 2010. CESAR, Newton. Mídia eletrônica . Rio de Janeiro: 2ab, 2008. CESAR, Newton. Mídia impressa: Como fazer um anúncio de jornal e revista . Rio de Janeiro: 2ab, 2008. MCCONNEL, Bem; HUBA, Jackie. Buzzmarketing . São Paulo: M. Books, 2005. SALOMON, Henry. A terceira mídia . São Paulo: Futura, 2010. SANT'ANNA, Armando; ROCHA JÚNIOR, Ismael; GARCIA, Luiz F. Dabul. Propaganda - Teoria, Técnica e Prática . São Paulo: Thomson Pioneira, 2009.

Disciplina	Planejamento de Mídia (P11)
Carga horária	72
Ementa	Conceito de Mídia. As mídias e suas especificidades. Meios de comunicação. Veículos de comunicação. Plano de Mídia. Planejamento de mídia. Técnicas e ferramentas de aferição de audiência, de penetração, de concentração e de retorno das mídias. Cobertura, frequência, sustentação. Estratégias de veiculação e público alvo. Planejamento financeiro.
Bibliografia Básica	<p>BARBAN, Arnold <i>et al.</i>. A essência do planejamento de mídia. Col. Grupo de Mídia. São Paulo: Nobel, 2001.</p> <p>BARBOSA, Clotilde Perez. Hiperpublicidade 2 - atividades e tendências. São Paulo: Cengage learning, 2007.</p> <p>BUMBA, Lincoln; SISSORS, J. Planejamento de mídia. São Paulo: Nobel, 2001.</p> <p>JAFFE, Joseph. O declínio da mídia de massa. São Paulo: M. Books, 2008.</p> <p>JONES, John Philip. A publicidade como negócio. Col. Grupo de Mídia. São Paulo: São Paulo: Nobel, 2003.</p> <p>MARINAS, Ignacio. Mobile marketing - a revolução multimídia. São Paulo: Cengage learning, 2007.</p> <p>MCCONNEL, Bem; HUBA, Jackie. Buzzmarketing. São Paulo: M. Books, 2005.</p> <p>O'Guinn <i>et al.</i>. Propaganda e promoção integrada da marca. São Paulo: Cengage learning, 2008.</p> <p>VERONEZZI, Carlos. Mídia de A a Z. São Paulo: Prentice Hall, 2009.</p>

Disciplina	Projeto 12
Carga horária	72
Ementa	Projeto gráfico experiencial a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
Bibliografia Básica	<p>FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006.</p> <p>GARRETT, Jesse James. The elements of user experience: user-centered design for web. New York: New Riders, 2003.</p> <p>MORAES, Anamaria; ROSA, José Guilherme. Avaliação e Projeto no Design de Interfaces. São Paulo: 2AB, 2010.</p> <p>MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006.</p>

Disciplina	Design Experiencial (P12)
Carga horária	72
Ementa	Design de experiência: conceito e origens. Design centrado na atividade. Níveis de experiência: estética, significado e emocional. Categorias das experiências: relacionadas aos sentidos; relacionadas aos sentimentos; sociais; cognitivas; de uso; e de motivação. Estudo de casos.
Bibliografia Básica	<p>COOPER, Rachel; PRESS, Mike. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. España: G. Gilli, 2009.</p> <p>DESMET, P. M. A.; HEKKERT, P. (2007). Framework of product experience. International Journal of Design, 1(1), 57-66.</p> <p>DESMET, P.M.A. 2003. A multilayered model of product emotions. Delft: Netherlands. Disponível em: <http://static.studiolab.io.tudelft.nl/gems/desmet/papermultilayered.pdf>. Acessado em: out. 2008.</p> <p>DESMET, P.M.A. Designing emotions. Delft University, 2002.</p> <p>GARRETT, James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the web. New Riders, 2003.</p> <p>SCHMITT, Bernd. Marketing experimental. São Paulo: Nobel, 2000.</p>

Disciplina	Design Emocional (P12)
Carga horária	72
Ementa	Design emocional. Teoria da emoção. O design e o componente emocional em um produto. Emoção e motivação. Memória material afetiva. Pleasure-based Design. Estudo de casos.
Bibliografia Básica	BUCCINI, Marcos. Design Experiencial em ambientes digitais: um estudo do uso de experiências em web sites e junto a designers e usuários de internet. Dissertação de mestrado – UFPE, 2006. DESMET, Peter. Designing Emotions. Delft: Universidade Tecnológica de Delft, 2002. GOBÉ, M. A emoção das marcas: conectando marcas às pessoas. Rio de Janeiro: Campus, 2002. GOBÉ, M. Brandjam: o Design emocional na humanização das marcas. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. JORDAN, Patrick W. Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors. Londres: Taylor & Francis, 2002. NORMAN, Donald A. Design Emocional: Porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

Disciplina	Design de Interação (P12)
Carga horária	72
Ementa	Design de Interação. Design centrado no usuário. Cognição humana e distribuída. Princípios do design de interação. Metas de usabilidade. Estudo de casos.
Bibliografia Básica	COOPER, Alan; REIMANN, Robert M; CRONIN, David. About Face 3.0: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Wiley Publishing, 2007. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005. PRIMO, Alex. Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007. NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. SHNEIDERMAN, Ben. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. Pearson, 2010. TOGNAZZINI, Bruce. Primeiros princípios do Design de Interação. Tradução por Pedro Soares Neves, Userdesign.org. Disponível em: < http://userdesign.org/principios.html >. Acesso em 22 de maio de 2011.

Disciplina	Projeto 13
Carga horária	72
Ementa	Pesquisa de tendência de Moda. Desenvolvimento de caderno de tendência.
Bibliografia Básica	CALDAS, Dário. Universo da Moda. São Paulo: Ed. Anhembi-Morumbi, 1999. BASILE, H. e LEITE, E. M. Como Pesquisas Moda na Europa e nos EUA. São Paulo: Ed. SENACSP, 1996. KELLEY, T. A Arte da Inovação – lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. São Paulo: Futura, 2002 MUNARI, BRUNO. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006. QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel. Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.

Disciplina	Tendência (P13)
Carga horária	72
Ementa	Pesquisa de Moda. Calendário de Moda. Pesquisa prospectiva de tendência. Mercado. Caderno de tendências.
Bibliografia Básica	BARTHES, R. Sistema da Moda . São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979. BASILE, H. e LEITE, E. M. Como Pesquisas Moda na Europa e nos EUA . São Paulo: Ed. SENACSP, 1996. CALDAS, Dário. Universo da Moda . São Paulo: Ed. Anhembi-Morumbi, 1999. MUNARI, BRUNO. Design e Comunicação Visual . São Paulo: Ed. Martin Fontes, 2006. QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel. Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.

Disciplina	Sistema de Moda (P13)
Carga horária	72
Ementa	Moda. Conceito e breve referencial histórico do termo. Moda, Cultura e Sociedade. O processo de Moda. Modernidade. Pós-Modernidade. Sistema de Moda.
Bibliografia Básica	BARTHES, R. Sistema da Moda . São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979. BAUDRILLSRD, J. O sistema dos objetos . São Paulo: Perspectiva, 1973. BOCCEGA, Maria Aparecida. Comunicação e Cultura: um novo profissional . São Paulo: USP – Escola de Comunicação e Artes, 1993. JOFFILY, R. Marília Valls. Um Trabalho sobre Moda . Rio de Janeiro: Salaambra, 1989.

Disciplina	Tecnologia Têxtil (P13)
Carga horária	72
Ementa	A indústria têxtil (tecido plano e confecção). Cadeia Têxtil. Fibras e Fios. Fiação. Estudo sobre tecidos (etapas de produção e acabamentos). Tecidos especiais.
Bibliografia Básica	HARRIES. Materiais Têxtis (SP, EPU) RIBEIRO, Luiz Gonzaga. Introdução à Tecnologia Têxtil . Rio de Janeiro, CETIQT/SENAI, 1984. ERHARDT/BLUMCKE, ADOLF/MARKLIN. Curso Técnico Têxtil , Vol. 3. 1976.

Disciplina	Projeto 14
Carga horária	72
Ementa	Projeto de coleção de moda, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
Bibliografia Básica	BURDECK, B. Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial . Barcelona: Ed. Gilli S.A. 1994. QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel. Maloine S.A. Ed. Paris, 1994. BARTHES, R. Sistema da Moda . São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979. BAUDRILLSRD, J. O sistema dos objetos . São Paulo: Perspectiva, 1973. BOCCEGA, Maria Aparecida. Comunicação e Cultura: um novo profissional . São Paulo: USP – Escola de Comunicação e Artes, 1993. JOFFILY, R. Marília Valls. Um Trabalho sobre Moda . Rio de Janeiro: Salaambra, 1989.

Disciplina	Produção de Moda (P14)
Carga horária	72
Ementa	Pesquisa de produção do produto de moda. A coleção. Metodologia de Desenvolvimento de produto de moda. Mix de produtos. Ciclo de vida do produto de Moda.
Bibliografia Básica	BAUDRILLARD, Jean. A Sociedade de Consumo (Lisboa, Ed. 70, 1998). MARTINS, José. A Natureza Emocional da Marca . São Paulo. Negócio Editora. 1999. PASCOLATO, Costanza. O Essencial . Ed. Objetiva. 1999. BARTHES, R. Sistema da Moda . São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979. Neves, M. <i>Desenho textil – tecidos</i> . Guimaraes: TecMinho. 2000.

Disciplina	Modelagem Digital (P14)
Carga horária	72
Ementa	Antropometria (conceitos básicos). Medidas de corpo no padrão industrial. Construção e interpretação das bases em processo digital. Ampliação e redução de moldes.
Bibliografia Básica	DUARTE, Sonia e SAGGESE, Sylvia. <i>Modelagem Industrial Brasileira</i> . São Paulo : Letras Expressões Brasileiras, 1998. SOUZA, Sidney Cunha de . <i>Introdução a Tecnologia da Modelagem Industrial</i> . Rio de Janeiro: Senai/Cetiqt, 1997. FULCO, Paulo, SILVA, Rosa Lúcia de Almeida. <i>Modelagem Plana feminina</i> . Rio. Ed. Senac Nacional, 2003

Disciplina	Tecnologia do Produto de Moda (P14)
Carga horária	72
Ementa	As fibras têxteis. Classificação e características (físicas e químicas). Processo de criação de tecido plano. Ligamento têxtil. Processo de criação de malha. Processo de criação do não tecido. Simbologia têxtil. Elaboração de Tags.
Bibliografia Básica	Neves, M. <i>Desenho textil – tecidos</i> . Guimaraes: TecMinho. 2000. PITTA, Pedro. <i>Fibras Têxteis. Vol 1</i> . Senai-CETIQT, Rio de Janeiro, 1996. PITTA, Pedro. <i>Fibras Têxteis. Vol 2</i> . Senai-CETIQT, Rio de Janeiro, 1996.

DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS GERAIS

Disciplina	Resistência dos Materiais
Carga horária	36
Ementa	Resistências dos materiais aplicada ao design. Força, tensão, deformação. Efeitos da tração, compressão, flexão, torção em materiais diversos. Propriedades mecânicas de metais, madeiras, cerâmicas e plásticos. Fadiga e cargas combinadas. Resistências em elementos de máquinas: engrenagens, parafusos, eixos, polias, mancais, trilhos, vigas.
Bibliografia Básica	NASH, W. A. Resistência dos Materiais . Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2001. POPOV, E. P. Resistência dos Materiais . Rio de Janeiro: Prentice Hall do Brasil, 1984. TIMOSHENKO, S. P. Resistência dos Materiais . Rio de Janeiro: Ed. LTC, 1982.

Disciplina	InfoDesign
Carga horária	36
Ementa	Teorias de arquitetura da informação para o Design. A organização da informação utilizando projetos estruturados e tecnológica de orientação a objetos.
Bibliografia Básica	ENSSLIN, Leonardo. Apoio a Decisão – Método paara estruturação de problemas e avaliação multicriterio de alternativas. Florianópolis, Insular, 2001. DEVENPORT, Thomas H. Ecologia da Informação: Por que só tecnologia não basta para o sucesso na era da informação. São Paulo: Futura, 1998.

Disciplina	Design e Sustentabilidade
Carga horária	54
Ementa	Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, Qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.
Bibliografia Básica	DURNING, A. How much is Enough / Consumer society and the future of the earth , World Watch Institute, 1992. KAZAZIAN, Thierry (org.). Haverá a idade das coisas leves : design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. LAGO, A. & PÁDUA, J.A. O que é ecologia . São Paulo. Abril Cultura/Brasiliense, 1985. MACKENZIE, DOROTHY. Green Design - Design for the Environment . First Edition: Published by Laurence King, 1991 (London). PAPANEK, VICTOR J., The green imperative: natural design for the real world . New York: Thames and Hudson, 1995 PAPANEK, VICTOR J. Design for the real world; human ecology and social change . New York, Pantheon Books, a division of Random House, 1971.

Disciplina	Ergonomia Física e Cognitiva
Carga horária	36
Ementa	Introdução a ergonomia. Conceitos de ergonomia física e cognitiva. Antropometria e Biomecânica. Controles e Manejos. Dispositivos de informação. Usabilidade. Fundamentos da Psicologia Cognitiva. Processos Cognitivos. Memórias: sensorial, operacional, de curto prazo e de longo prazo. Ativação das memórias. Processamento e armazenamento de informações. Raciocínio e Inferências. Tomada de decisão.
Bibliografia Básica	CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade . Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo: Novatec, 2007. GRANDJEAN, E. Manual de ergonomia . Porto Alegre: Artmed, 2005. IIDA, Itiro. Ergonomia : projeto e produção. São Paulo: Edgard Blucher, 2005. Henry Dreyfuss Associated. As Medidas do Homem e da Mulher - Fatores Humanos em Design . São Paulo: Bookman, 2005. MONT'ALVÃO, Claudia; DAMAZIO, Vera (org.). Design, ergonomia e emoção . Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2008. PINKER, Steven. Como a Mente Funciona . São Paulo: Companhia das Letras, 1998. STERNBERG, Robert J. Psicologia Cognitiva . São Paulo: Cengage Learning, 2010.

Disciplina	Fotografia Digital
Carga horária	72
Ementa	Aspectos históricos, técnicos e estéticos da Fotografia, de seu surgimento à fotografia digital. Fotografia e linguagem: poética, imagem e significação. Usos e funções da fotografia. Fotografia e Design. A câmera fotográfica: elementos componentes ajustes e utilização: ISO, diafragma, obturador e distância focal. Prática fotográfica: fotografia ambiental. Iluminação natural e artificial, estúdio fotográfico.
Bibliografia Básica	ADAMS, Ansel; BAKER, Robert. A câmera. São Paulo: Ed. SENAC, 2002. ANG, Tom. Fotografia Digital - uma introdução. São Paulo: Senac, 2008. AUMONT, Jacques. O olho interminável. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. A fotografia moderna no Brasil. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

Disciplina	Gestão de Design
Carga horária	36
Ementa	Conceitos e definições. Design como diferencial competitivo. Design Thinking. Gestão estratégica x gestão operacional. Designer como gestor de projetos. Liderança x chefia.
Bibliografia Básica	BORJA DE MOZOTA, Brigitte <i>et al.</i> Gestão do Design : Usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. São Paulo: Bookman, 2011. BROWN, Tim. Design thinking : uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. MARTIN, Roger. Design de negócios . Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. Manual de Gestão do design . Centro Português de Design. Portugal, 1997. NEUMEIER, Marty. A Empresa orientada pelo design : como construir uma cultura de inovação permanente. São Paulo: Bookman, 2010.

Disciplina	Ilustração Digital
Carga horária	54
Ementa	Ilustração como técnica de representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Pintura digital.
Bibliografia Básica	ALVES, William P. ADOBE ILLUSTRATOR CS5 - DESCOBRINDO E CONQUISTANDO . São Paulo: Editora Etica, 2010. BATISTA, Antônio. Arte Digital - Técnicas de Ilustração Digital. São Paulo: FCA, 2008 FIDALGO, João. ADOBE PHOTOSHOP CS5 . São Paulo: Editora Etica, 2010. STEUER, Sharon. Idéias geniais em photoshop . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

Disciplina	Marketing
Carga horária	54
Ementa	Introdução ao Marketing. Marketing e Design. Comportamento e satisfação do consumidor. Pesquisa de mercado. Análise SWOT. Segmentação e Posicionamento. Concorrência, planejamento e estratégias. O Composto mercadológico. Marketing Mix. Estudo de casos.
Bibliografia Básica	ARMSTRONG, Gary; KOTLER, Philip. Princípios de Marketing . São Paulo: Pearson, 2008. KOTLER, Philip <i>et al.</i> . Marketing 3.0 : as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. KOTLER, Philip. Marketing para o Século XXI - Como Criar, Conquistar e Dominar Mercados. São Paulo: Ediouro, 2009. TROUT, Jack; RIVKIN, Steve. Reposicionamento - Marketing para a era de competição, mudança e crise. São Paulo: M. Books, 2011.

Disciplina	Tratamento de Imagem
Carga horária	54
Ementa	Imagem Digital: conceito e aplicações. Técnicas de edição de imagem – efeitos. Recursos tecnológicos: softwares para tratamento de imagem e extensões (sufixos) e suas aplicações.
Bibliografia Básica	FIDALGO, João. Adobe Photoshop CS5 . São Paulo: Editora Etica, 2010. FONTCUBERTA, Joan. La cámara de Pandora . La fotografi@ después de la fotografía. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2010. ROJO, Javier. Design Digital . São Paulo: Ed. Rosari, 2010.

Disciplina	Pesquisa em Design
Carga horária	36
Ementa	Fases do Método Estatístico; Estatística Descritiva; Estatística Indutiva.
Bibliografia Básica	BARBETTA, P. A. Estatística Aplicada às Ciências Sociais . 4ª Ed; EdUFSC: Florianópolis, 2001. BAUER, M. & GASKELL, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático . Petrópolis: Vozes, 2002. Dias, Cláudia. Pesquisa Qualitativa: característica gerais e referências. Material particular, 2000. (www.geocities.com/claudiaad/qualitativa.pdf) FIALHO, F. A. P; BRAVIANO, G. & SANTOS, N. Métodos e Técnicas em Ergonomia . Florianópolis: Edição dos autores, 2005. GIL, A. C. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social . São Paulo: Atlas, 1999.

Disciplina	Comunicação Publicitária
Carga horária	36
Ementa	Teoria da informação e da comunicação. Conceituação e objetivos da publicidade e propaganda. Criação de textos publicitários, chamada, slogan. Técnicas para produção de textos publicitários em mídias: recursos estilísticos e ferramentas persuasivas. Familiarização com o texto publicitário por meio de leitura e análises preliminares.
Bibliografia Básica	CARRASCOZA, João Anzanello. A evolução do texto publicitário . São Paulo: Futura, 1999. CARRASCOZA, João Anzanello. Razão e sensibilidade no texto publicitário . São Paulo: Futura, 2007. CARVALHO, Nelly. Publicidade - a linguagem da sedução . Porto Alegre: Ática, 2000. CIDADE, Marco Aurélio. Redação publicitária - o que faltava dizer . São Paulo: Saraiva, 2006 MARTINS, Jorge S. Redação Publicitária: teoria e prática . São Paulo: Atlas, 1997.

DISCIPLINAS INCLUSIVAS

Disciplina	Ética Profissional e Legislação
Carga horária	36
Ementa	Ética geral; Direito e dever; Questões da ética profissional e legislação existente. Direitos autorais. Propriedade Intelectual e Industrial.
Bibliografia Básica	GONÇALVES, MARIA. Ética e trabalho . Rio de Janeiro, SENAC, 1996. LESSA, WASHINGTON. Design e pensamento ético . 3 Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Rio de Janeiro. 1998. LEITE, RICARDO. Considerações sobre a relação cliente / designer . Rio de Janeiro, Universidade da Cidade, Revista Designe, agosto 1999. RODRIGUES, CARLA. Ética e cidadania . São Paulo, Moderna, 1994.

Disciplina	Empreendedorismo
Carga horária	54
Ementa	Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas organizações. Design e empreendedorismo. Noções de Administração do seu próprio negócio. Plano de Negócios.
Bibliografia Básica	CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: Dando asas ao espírito empreendedor . São Paulo: Editora Saraiva, 2006. DORNELAS, J.C.A. Empreendedorismo: Transformando idéias em negócios . Rio de Janeiro. Editora Campus, 2005. PETERS, Michael; HISRICH, Robert D. Empreendedorismo . São Paulo: Bookman, 2009.

Disciplina	PCC 1
Carga horária	90
Ementa	O Projeto de Conclusão de Curso: normas e procedimentos, documentação, determinação do orientador, montagem da proposta de projeto, etc.
Bibliografia Básica	A bibliografia deve ser definida pelo aluno e orientador.

Disciplina	PCC 2
Carga horária	450
Ementa	Desenvolvimento de Projeto de conclusão de curso [projeto / pesquisa]
Bibliografia Básica	A bibliografia deve ser definida pelo aluno e orientador.

ESTÁGIO

Disciplina	Estágio
Carga horária	360
Ementa	Cumprimento do programa de atividades de estágio (PAE) em conformidade com as normas da UFSC, do Curso de Design/EGR e com a legislação federal e estadual.
Bibliografia Básica	A bibliografia deve ser definida pelo aluno e Coordenador de Estágio.

DISCIPLINAS ELETIVAS

Disciplina	Acessibilidade e Adaptabilidade
Carga horária	72
Ementa	Conceitos de acessibilidade e adaptabilidade. Design Inclusivo. Desenho Universal. Legislação orientada à acessibilidade. Tecnologia de Informação e de Comunicação (TICs). Tecnologias assistivas. Estudos de Caso.
Bibliografia Básica	BERSCH, Rita; SARTORETTO, Mara Lúcia. Disponível em: < http://www.assistiva.com.br/ >. Acesso em 22 de maio de 2011. CAMBIAGHI, Silvana. Desenho universal : Métodos e técnicas para arquitetos e urbanistas. São Paulo: Senac SP, 2010. CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade . São Paulo: Novatec, 2007. Grupo Português pelas iniciativas de Acessibilidade . [online] Disponível em: < http://www.acessibilidade.net >. Acesso em 21 de maio de 2011. Henry Dreyfuss Associated. As Medidas do Homem e da Mulher - Fatores Humanos em Design . São Paulo: Bookman, 2005. Lei de Acessibilidade. Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004. Disponível em: < https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Decreto/D5296.htm >. Acesso em 22 de maio de 2011. PRADO, Adriana Almeida. Desenho Universal - Caminhos da Acessibilidade no Brasil . São Paulo: Annablume, 2010.

Disciplina	Análise de Ciclo de Vida
Carga horária	36
Ementa	Ciclo de vida do produto. Conceito. Análise do Ciclo de Vida. Etapas da Análise do Ciclo de Vida. Estudo de casos. Softwares para Análise do Ciclo de Vida
Bibliografia Básica	CHEHEBE, J. R. Análise do ciclo de vida de produtos : ferramenta gerencial da ISO 14000. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1998. FUAD-LUKE, A. Ecodesign the sourcebook . San Francisco: Chronicle Books, 2002. GILBERT, M. J. Sistema de gerenciamento ambiental . São Paulo: IMAM, 1995.

Disciplina	Desenho de Personagem 2D
Carga horária	54
Ementa	O personagem 2D; Proporção e expressão; Desenvolvimento de personagens; Princípios de animação; Técnicas de representação de personagens; Linguagem gráfica; o Personagem e a narrativa. Desenho de humor. A perspectiva com meio de representação gráfica; pontos de fuga; luz e sombra em perspectiva.
Bibliografia Básica	EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro . Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. HALAWEEL, Philip. À mão livre . São Paulo: Melhoramentos, 1998. KANDINSKY, Wassily. Ponto, linha, plano . São Paulo: Martins Fontes, 1998. METZGER, Phil. A perspectiva sem dificuldade . Taschen, 1997.

Disciplina	Desenho de Personagem 3D
Carga horária	54
Ementa	Conceituação de modelagem tridimensional computadorizada. Modelagem geométrica e visualizações. Narrativa e desenvolvimento de personagens. Materiais e texturas. Iluminação. Recursos de animação. Mapeamento. Estrutura de articulação e animação do personagem 3D. Rendering.
Bibliografia Básica	Aprendendo Autodesk Maya - O Livro dos Efeitos Especiais. Editora Alta Books, 2009. BRITO, Allan. Blender 3D - Guia do Usuário. São Paulo: Novatec, 2011. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation . Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens . São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume : Advanced Techniques . New Riders, 2001

Disciplina	Design de Superfície
Carga horária	54
Ementa	Conceitos e características do Design de Superfície. Aplicações. Noção de módulo. Pesquisa de referências visuais. Técnicas de repetição. Projeto de padronagem (têxtil, cerâmica e/ou gráfico).
Bibliografia Básica	DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual . Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2000. (Mestrado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, 2003. RIBEIRO, Milton. Planejamento Visual Gráfico . Brasília: Linha Gráfica, 1998. RUBIN, Renata. Desenhando a Superfície . São Paulo, Rosari, 2004 WONG , Wucius. Princípios de forma e desenho . São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Disciplina	Fotografia Avançada
Carga horária	72
Ementa	Técnicas avançadas de produção e edição de fotografia em sistemas digitais: equipamento e recursos técnicos e visuais. Luminosidade, espacialidade e temporalidade como elementos integrantes da imagem. Ambientes naturais, interiores e estúdio. Direção de arte em fotografia. Produção e edição fotográfica. Construção de narrativas com Imagens fixas: argumentação, tematização e expressão.
Bibliografia Básica	BUSSELE, Michel. Tudo sobre fotografia. São Paulo, Editora pioneira, São Paulo, 1993. COLLIER, JR , John. Antropologia Visual: a Fotografia como Método de Pesquisa. Editora Pedagógica e Universitária São Paulo, 1973. DIGITAL photography. London: Mitchell Beazley, 2002. MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração. São Paulo: Editora Senac SP, 2010. TARRANT, Jon. A Practical Guide to Photographic Lighting: For Film and Digital Photography. Editora Paperback, New York, 2001.

Disciplina	Vídeo
Carga horária	72
Ementa	Técnicas avançadas de produção e edição de vídeo em sistemas digitais: equipamento, efeitos visuais e sonoros. Luminosidade, espacialidade e temporalidade como elementos integrantes da imagem animada. Ambientes naturais e cenográficos para realização de imagens em movimento. Direção de arte. Produção e edição videográfica. Construção de narrativas com Imagens animadas: argumentação, tematização, storyboard, narrativa e expressividade.
Bibliografia Básica	ALMEIDA, Candido José Mendes de. O que é vídeo. São Paulo, Nova Cultura, Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 1985. — A Arte do Vídeo, Ed. Brasiliense, 1994 CHESHIRE, David, Manual del vídeo aficionado. Barcelona, Ediciones CEAC, 1983. DELEUZE, Gilles . Cinema, A imagem-movimento, ed. Brasiliense, 1985 MILLERSON, Gerard. Video camera techniques, Londres e Boston, Focal Press, 1985 SERRA, Floriano. A arte e a técnica do vídeo: do roteiro à edição. São Paulo, Summus, 1986.

Disciplina	Design têxtil
Carga horária	72
Ementa	Conceito de design têxtil; desenvolvimento de técnicas de estamparia e tecelagem; desenvolvimento de painéis de ambiências pesquisando as tendências de moda; o processo de design têxtil; as cadeias produtivas; fontes de pesquisa: temas, conceitos e códigos visuais; definição do conceito da coleção para apresentação na aplicação de estampas localizada e corrida
Bibliografia Básica	ARAÚJO, M. MELO e CASTRO, E.M. Manual de Engenharia Têxtil Volume II, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1984 ARAÚJO, M. Têxteis técnicos : materiais do novo milênio Braga: TecMinho, 2000 CARVALHO, M. Apostila de Design Têxtil -1992 CASTRI, E.M. Introdução ao Desenho Têxtil Lisboa: Editorial Presença: 1981 NEVES, J. Manual de Estamparia Têxtil Escola de Engenharia Universidade Minho: 2000

Disciplina	Fotografia de Produto
Carga horária	54
Ementa	Fotografia de produtos: aspectos técnicos e estéticos. Iluminação e fotografia em ambiente: natureza e estúdio. Recursos de tratamento plástico e estéticos em modelos e objetos para fotografia. Mesa de still e recursos de iluminação, angulação e enquadramento. Fotografias em close e macrofotografia. Produção e tratamento de imagens: programas de tratamento e editoração fotográfica.
Bibliografia Básica	ANG, Tom. Fotografia Digital - uma introdução. São Paulo: Senac, 2008. ABREU, Maurício; PAVÃO, Luis; CASTELLO-LOPES, Gérard; BUSSELE, Michel. Tudo sobre fotografia. São Paulo, Editora pioneira, São Paulo, 1993. CARVALHO, Luiz; SILVA, Augusto Alves da. Técnica photographica. Lisboa: Museu da Água, 2001. HICKS, Roger. Fotografia de produtos: um guia de técnicas de iluminação profissional. Lisboa: Quarto Publishing, 1994. TOSCANI, Oliviero. A publicidade é um cadáver que nos sorri. Rio de Janeiro: Ediouro. 2002.

Disciplina	Rendering
Carga horária	72
Ementa	Técnicas de apresentação de produtos diversos (moda, mobiliário, embalagens, etc.). Técnicas diversas (marker, guache, aquarela, lápis de cor, etc.)
Bibliografia Básica	BALLESTAR, Vincent; VIGUE, Jordi. Guache - Coleção: Curso de desenho pintura. Portugal: Editora Estampa, 2003 STRAUB, Ericson. <i>ABC do rendering</i> . Curitiba: Infolio Editorial, 2004 MAYER, Ralph. Manual do artista : de técnicas e materiais. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999 MULHERIN, Jenny. Técnicas de presentación para el artista grafico . Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1990

Disciplina	Sinalização
Carga horária	36
Ementa	Sistemas de sinalização. Sinalização externa e sinalização interna. Legibilidade, leiturabilidade e compreensão da informação. Materiais e processos industriais. Processo do projeto de sinalização. Legislação e responsabilidade legal.
Bibliografia Básica	CHAMMA, Norberto; PASTORELO, Pedro D. Marcas & Sinalização : práticas em design corporativo. São Paulo: SENAC, 2007. GOMES, Luiz Antonio V. de Negreiros <i>et. al.</i> Design de Sinalização : planejamento, projeto & desenho. Porto Alegre: Uniritter, 2010. MORAES, Anamaria et al. Avisos, Advertências e Projeto de Sinalização . Rio de Janeiro: Rio Books, 2005. SERRATS, Marta. Imagen Gráfica : Aplicaciones en espacios públicos. Espanha: Loft Publications, 2006. WONG, Wucius. Princípios de Forma e Desenho . São Paulo: Martins Fontes, 2010.

Disciplina	Tecnologia e legislação de Embalagem
Carga horária	72
Ementa	Embalagem. Conceitos, funções e processos de fabricação (injeção, sopro, extrusão, termoformagem). Materiais (características e propriedades). Legislação para o desenvolvimento de embalagens (MAPA, ANVISA, ABNT, INMETRO). Embalagem e meio ambiente.
Bibliografia Básica	CALVER, Giles. O que é design de embalagem? Porto Alegre: Bookman, 2009. CAMILO, Assunta Napolitano. Embalagens: design, materiais, processos e máquinas. Barueri: Instituto de Embalagens, 2009. CAVALCANTI, PEDRO., CHAGAS, CARMO. Historia da embalagem no Brasil. São Paulo: Grifos Projetos históricos e editoriais, 2006 MESTRINER, Fabio. Design de embalagem: curso básico. 2.ed. São Paulo: Makron Books, 2002. MOORE, GRAHAM. Nanotecnologia em embalagens. Tradução: Edison Zacarias da Silva. São Paulo: Editora Blucher, 2010.Campinas: ITAL, 1991.

Disciplina	Tratamento de Imagem II
Carga horária	72
Ementa	Tratamento de imagem digital avançado. Técnicas de edição de imagem e efeitos avançados. Materiais.Texturas procedurais de substâncias. Mapeamento UV, Iluminação, Técnicas de iluminação global, YafRay, Partículas, Simulação de física real.
Bibliografia Básica	Aprendendo Autodesk Maya - O Livro dos Efeitos Especiais. Editora Alta Books, 2009. BRITO, Allan. Blender 3D - Guia do Usuário. São Paulo: Novatec, 2011.

Disciplina	Branding de Moda
Carga horária	54
Ementa	Empresa de moda; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding.
Bibliografia Básica	CHEVALIER, Michel; MAZZALOVO, Gérald. Luxury Brand Management: A World of Privilege. Hoboken: Wiley, 2008. LIPOVETSKY, Gilles; ROUX, Elyette. O Luxo Eterno: da Idade do Sagrado ao Tempo das Marcas . São Paulo: Companhia das Letras, 2005. LIPOVETSKY, Gilles. A Felicidade Paradoxal : Ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo. Lisboa: Edições 70, 2007.PRESS, Mike & COOPER, Rachel. El Diseño com Experiência : El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili, 2009. SEMPRINI, Andrea. A Marca Pós-Moderna : poder e fragilidade da marca na sociedade contemporânea. São Paulo: Estação das Letras Editora, 2006

Disciplina	CAD/CAM
Carga horária	72
Ementa	Projeto Auxiliado por Computador (CAD). Manufatura Auxiliada por Computador (CAM). Conceitos e características. Software CAD para desbaste e perfilado. Percursos e usinagem.
Bibliografia Básica	BACK, N. <i>et al.</i> Projeto integrado de produtos . São Paulo: Ed. Manole, 2008. FORCELLINI, F. A. Projeto Conceitual . Notas de Aulas-PosMec-UFSC, 2004. GIESECKE, F. E. <i>et al.</i> Comunicação Gráfica Moderna . São Paulo: Bookman, 2002 MCMAHON, C; BROWNE, J.. CAD/CAM – Principles, Practice and Manufacturing Management . Addison Wesley, 1998. PAHL, G.; BEITZ, W. <i>et al.</i> Projeto na Engenharia São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2005. SCHODEK, D. <i>et al.</i> Digital design and manufacturing . New Jersey: John Wiley & sons, 2005.

Disciplina	Desenho em Perspectiva
Carga horária	54
Ementa	Perspectiva e desenho técnico. Perspectiva cônica central e oblíqua. Técnicas de croquis. Croquis como ferramenta criativa. Exercícios de aplicação.
Bibliografia Básica	EDWARD, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro . Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. HALAWHEEL, Philip. <i>À mão livre</i> . São Paulo : Melhoramentos, 1994. KANDINSKY, Wassily. Ponto, linha, plano . São Paulo: Martins Fontes, 1997 METZGER, Phil. <i>A perspectiva sem dificuldade</i> . Taschen, 1997. MONTENEGRO, GILDO A . <i>A perspectiva dos profissionais</i> . São Paulo : Edgard Blücher Ltda., 1983. NORMAS técnicas de Desenho: NB 8 ABNT, 1984.

Disciplina	Animação e Cinema
Carga horária	72
Ementa	Definições e conceitos de cinema e animação; história do cinema e animação; evolução da tecnologia da animação e do cinema; estudo dos grandes mestres – dos pioneiros aos atuais; áreas envolvidas na produção cinematográfica; estrutura e processos na produção cinematográfica; como funciona um estúdio de animação tradicional e de animação 3D.
Bibliografia Básica	KATZ, Steven D. <i>Film Directing – Shot by Shot – Visualizing from Concept to Screen</i> . Studio City , EUA: Michael Wiese Production, 1991. MALKIEWICZ, Kris. <i>Film Lighting</i> . New York: Fireside, 1992. McCARTHY, Robert E. <i>Secret of Hollywood Special Effects</i> . Burlington, EUA: Focal Press, 1992. MILLER, Ron. <i>Special Effects – An Introduction to Movie Magic</i> . Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006. VAZ, Mark Cotta. <i>Et. al. The Invisible Art – The legends of Movie Matte Painting</i> . San Francisco: Chronicle Books LLC, 2004. VAZ, Mark Cotta, DUIGNAN, Patricia <i>Industrial Light + Magic: Into the Digital Realm</i> . New York: Del Rey Book - Ballantine Books, 1996.

Disciplina	História da indumentária
Carga horária	36
Ementa	História da Moda através do estudo da indumentária. A modelagem através dos tempos. Características formais e estilísticas ao longo dos tempos.
Bibliografia Básica	LAVIER, James. A Roupas e a Moda. São Paulo: Cia. das Letras, 2002. O'Hara, G. <i>Enciclopedia da moda – de 1840 a década de 80</i> . São Paulo: Companhia das Letras. 1992. Grumbach, D. <i>Historias da moda</i> . São Paulo: Cosac & Naify. 2009 Kohler, C. <i>Historia do vestuário</i> . São Paulo: Martins Fontes. 1993. LehnerT, G. <i>Historia da moda do seculo XX</i> . Köln: Konemann. 2001.

Disciplina	Desenho de Moda
Carga horária	54
Ementa	Planejamento. Desenho de roupas e acessórios. Croquis. Desenho técnico de moda.
Bibliografia Básica	EDWARD, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro . Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. HALAWEEL, Philip. À mão livre . São Paulo : Melhoramentos, 1994. KANDINSKY, Wassily. Ponto, linha, plano . São Paulo: Martins Fontes, 1997 METZGER, Phil. A perspectiva sem dificuldade . Taschen, 1997. VELLOSO, Marta Delgado; LEITE, Adriana Sampaio. <i>Desenho Técnico de Roupas Feminina</i> . Rio de Janeiro, Ed. Senac Nacional, 2004.

Disciplina	Operacionalização de Moda
Carga horária	54
Ementa	Organização empresarial do setor de moda (organização, planejamento, mecanismos de controle de qualidade. Processo produtivo. Cadeia têxtil. Sequencia operacional a elaboração do produto de moda. Análise de tempo de produção e custos. Ficha Técnica. Sustentabilidade e gestão de resíduos.
Bibliografia Básica	CENTRO PORTUGUÊS DE DESIGN. Manual de gestão do design. Portugal, 1997. HARDING, H A <i>Administração da produção</i> . São Paulo : Atlas. KELLEY, Tom. A arte da inovação. São Paulo: Futura, 2001. SLACK, NIGEL e outros. <i>Administração da Produção</i> . São Paulo: Atlas, 1997.

Disciplina	Produção de eventos
Carga horária	36
Ementa	Eventos de Moda. Desfiles, Exposições. Show-room. Vitrines. Produção de desfile. Editoriais de Moda. (revistas, catálogos, blogs, etc.) Fotografia de moda. Vídeo de Moda. Release de moda para jornais, TV.
Bibliografia Básica	JOFILLY, Ruth. <i>O Jornalismo e Produção de Moda</i> . Editora Nova Fronteira. JONES, Sue Jenkyn. <i>Fashion Design – Manual do estilista</i> . Editora Cosac Naify. DEMETRESCO, Sylvia. <i>Vitrinas em Dialogo Urbano</i> . São Paulo. Anhembi Morumbi, 2005. Oliveira, A. C. <i>Vitrinas – acidentes esteticos na cotidianidade</i> . São Paulo: Educ. 1997.

Disciplina	Branding Estratégico
Carga horária	54
Ementa	Criação, construção, validação e avaliação de marcas; Branding focado no consumidor; hipermodernismo e o consumo; estratégias promocionais e de divulgação de marca; A marca construída de dentro para fora da corporação.
Bibliografia Básica	<p>AAKER, David A; JOACHIMSTHALER, Erich. Como Construir Marcas Líderes. Porto Alegre: Bookman, 2007.</p> <p>Carvalho, José Eduardo. Neuroeconomia Ensaio sobre a Sociobiologia do Comportamento. Lisboa: Edições Silabo, 2009.</p> <p>GERZEMA, John e LEBAR, Edward. <i>The Brand Bubble: The Looming Crisis in Brand Value and How to Avoid It</i>. San Francisco: Jossey-Bass, 2008.</p> <p>KAPFERER, Jean-Noël. As marcas, capital da empresa: criar e desenvolver marcas fortes. Porto Alegre: Bookman, 2003.</p> <p>KOTLER, Philip e KELLER, Kevin L. Administração de Marketing. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.</p> <p>OLINS, Wally. The Brand Handbook. London: Themes & Hudson, 2008</p> <p>SEMPRINI, Andrea. A Marca Pós-Moderna: poder e fragilidade da marca na sociedade contemporânea. São Paulo: Estação das Letras Editora, 2006.</p> <p>TOMIYA, Eduardo. Brand value management : da estratégia da marca ao valor do acionista. São Paulo: BAKnowledge, 2006.</p>

Disciplina	Edição de Som e Vídeo
Carga horária	72
Ementa	O conceito de edição audiovisual; Problemas e técnicas da edição de imagens; Problemas e técnicas da edição de som; A montagem cinematográfica; A edição linear em imagem e áudio; A edição não linear em imagem e áudio; Técnicas de edição publicitária e promocional.
Bibliografia Básica	<p>CORREIA, Carlos – <i>Multimédia on-off line: uma estratégia de comunicação para o século XXI</i>. Lisboa, 1997.</p> <p>CORREIA, Carlos – <i>Multimédia de A a Z: dicionário dos novos modelos da comunicação</i>. Lisboa, 1997.</p> <p>PACKER, Randall; JORDAN, Ken; GIBSON, William, ed. lit. - <i>Multimedia from Wagner to virtual reality</i>. London, 2002.</p> <p>POSTER, Mark – <i>A Segunda Era dos Media</i>. Oeiras: Celta, 1999.</p> <p>RIBEIRO, Nuno – <i>Multimédia e tecnologias interactivas</i>. Lisboa: FCA editores, 2004.</p> <p>RUSH, Michael – <i>New Media in Late 20th-Century Art</i>. London: Thames & Hudson, 1999.</p> <p>SHAW Jeffrey; WEIBEL, Peter, ed. lit. – <i>Future Cinema: the cinematic imaginary after film</i>. Cambridge, 2003.</p> <p>VIVEIROS, Paulo – <i>Mixed-Media – Para uma história e teoria da arte vídeo</i>. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, 2000.</p>

ANEXO 2

0
66



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA E CIÊNCIA POLÍTICA

OFÍCIO n.º024/SPO/08

Florianópolis, 15 de abril de 2008.

Para: Coordenadora do Curso de Graduação em Design
Profa. Marília Marques Guimarães

Senhora Diretora,

Em reunião do colegiado do Departamento de Sociologia e Ciência Política realizada no dia 14 de abril de 2008, foi aprovado em ad-referendum dado na solicitação anexo.

Atenciosamente,


Prof. Dr. Ricardo Virgílio da Silva
Chefe do Depto de Sociologia e Ciência Política



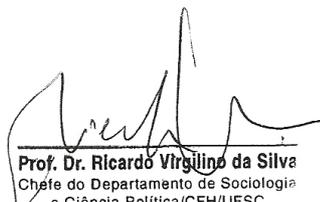
60

68

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Código	Disciplina	Professor	H/A	Local	Pré requisito	Obs
SPO 5113	Sociologia e Cultura		36		---	
Habilidades e Competências associadas	<ul style="list-style-type: none"> • capacidade de conectar fundamentos conhecidos para a produção de conhecimento ou procedimento novo, pensar de modo novo -- criatividade; • elevada capacidade analítica e de síntese; • capacidade de avaliação autocrítica. • contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos históricos, tecnológicos, econômicos e sócio-culturais; • identificar demandas da sociedade e propor soluções; • possuir visão setorial; • atender as necessidades do relacionamento humano com seu entorno; • compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais. 					
Ementa	Modernidade: concepções; Pos-modernidade: concepções; Cultura de massa: conceitos; Híbridação Cultural. o caso específico da América Latina.					
Objetivos	Demonstrar a emergência de uma das facetas da sociedade humana através do viés da modernidade e das novas formulações e relações entre homens e entre homens e natureza.					


Prof. Dr. Ricardo Virgílio da Silva
 Chefe do Departamento de Sociologia
 e Ciência Política/CFH/UFSC

APROVADO AD REFERENDUM
em 07/03/2008

ANEXO 3

RESOLUÇÃO Nº 17/CUn/97, de 30 de setembro de 1997.(Com as alterações introduzidas pelas Resoluções 07/CUn/1998, 10/CUn/2000, 08/CUn/2001 e 18/CUn/2004)

Dispõe sobre o Regulamento dos Cursos de Graduação da UFSC. A presente Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as Resoluções n.ºs. 108/CUn/86, 031/CUn/87, 137/CUn/88, 018/CUn/90, 49/CUn/90, 050/CUn/90, 122/CUn/90, 161/CUn/92, 66/CUn/94 e 014/CEPE/86, 029/CEPE/88, 020/CEPE/90, 036/CEPE/90, 001/CEPE/91, 007/CEPE/91, 011/CEPE/91, 012/CEPE/91, 013/CEPE/91, 027/CEPE/91, 054/CEPE/92, 038/CEPE/93, 040/CEPE/93, 065/CEPE/93, 030/CEPE/94, 036/CEPE/95, 054/CEPE/95, 056/CEPE/95, 060/CEPE/95, 005/CEPE/96, 013/CEPE/96, 24/CEPE/97 e demais disposições em contrário.

Recorte: capítulo IV

Capítulo IV

Do Rendimento Escolar

Seção I

Da Frequência e do Aproveitamento

Art. 69 - A verificação do rendimento escolar compreenderá frequência e aproveitamento nos estudos, os quais deverão ser atingidos conjuntamente.

§ 1º - A verificação do aproveitamento e do controle da frequência às aulas será de responsabilidade do professor, sob a supervisão do Departamento de Ensino.

§ 2º - Será obrigatória a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina, ficando nela reprovado o aluno que não comparecer, no mínimo, a 75% (setenta e cinco por cento) das mesmas.

§ 3º - O professor registrará a frequência, para cada aula, em formulário próprio, fornecido pelo ao Departamento de Administração Escolar-DAE.

§ 4º - Cabe ao aluno acompanhar, junto a cada professor, o registro da sua frequência às aulas.

§ 5º - O Colegiado do Curso, com anuência do Departamento de Ensino e aprovação da Câmara de Ensino de Graduação, poderá exigir frequência superior ao fixado no § 2º deste artigo.

§ 6º - O aproveitamento nos estudos será verificado, em cada disciplina, pelo desempenho do aluno, frente aos objetivos propostos no plano de ensino.

Art. 70 - A verificação do alcance dos objetivos em cada disciplina será realizada progressivamente, durante o período letivo, através de instrumentos de avaliação previstos no plano de ensino.

§ 1º - Até no máximo 10 (dez) dias úteis após a avaliação, respeitado o Calendário Escolar, o professor deverá divulgar a nota obtida na avaliação, sendo garantido ao aluno o acesso à sua prova, podendo solicitar cópia da mesma ao Departamento de Ensino, arcando com os custos da mesma.

§ 2º - O aluno com frequência suficiente (FS) e média das notas de avaliações do semestre entre 3,0 (três) e 5,5 (cinco vírgula cinco) terá direito a uma nova avaliação no final do semestre, exceto nas disciplinas que envolvam Estágio Curricular, Prática de Ensino e Trabalho de Conclusão do Curso ou equivalente, ou disciplinas de caráter prático que envolvam atividades de laboratório ou clínica definidas pelo Departamento e homologados pelo Colegiado de Curso, para as quais a possibilidade de nova avaliação ficará a critério do respectivo Colegiado do Curso.

§ 3º - O resultado final do rendimento escolar, em cada disciplina, será publicado no Departamento de Ensino, pelo prazo de 2 (dois) dias úteis, após o qual será encaminhado ao Departamento de Administração Escolar-DAE, para registro.

§ 4º - Ao aluno que não comparecer às avaliações ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido será atribuída nota 0 (zero).

§ 5º - No início do período letivo, o professor deverá dar ciência aos alunos do plano de ensino da disciplina, o qual ficará à disposição dos interessados no respectivo Departamento de Ensino e secretaria do Colegiado do Curso para consulta.

Art. 71 - Todas as avaliações serão expressas através de notas graduadas de 0 (zero) a 10 (dez), não podendo ser fracionadas aquém ou além de 0,5 (zero vírgula cinco).

§ 1º - As frações intermediárias, decorrentes de nota, média final ou validação de disciplinas, serão arredondadas para a graduação mais próxima, sendo as frações de 0,25 e 0,75 arredondadas para a graduação imediatamente superior.

§ 2º - A nota final resultará das avaliações das atividades previstas no plano de ensino da disciplina.

§ 3º - O aluno enquadrado no caso previsto pelo § 2º do art. 70 terá sua nota final calculada através da média aritmética entre a média das notas das avaliações parciais e a nota obtida na avaliação estabelecida no citado parágrafo.

Art. 72- A nota mínima de aprovação em cada disciplina é 6,0 (seis vírgula zero).

Art. 73 - É facultado ao aluno requerer ao Chefe do Departamento a revisão da avaliação, mediante justificativa circunstanciada, dentro de 02 (dois) dias úteis, após a divulgação do resultado.

§ 1º - Processado o pedido, o Chefe do Departamento o encaminhará ao(s) professor(es) da disciplina para proceder a revisão na presença do requerente em 02 (dois) dias úteis, dando em seguida ciência ao requerente.

§ 2º - Dentro do prazo de 02 (dois) dias úteis, contados da data da ciência, o interessado poderá recorrer ao Departamento, cujo Chefe designará comissão constituída por 3 (três) professores, excluída a participação do(s) professor(es) da disciplina.

§ 3º - A Comissão terá o prazo de 05 (cinco) dias úteis para emitir parecer conclusivo.

Art. 74 - O aluno, que por motivo de força maior e plenamente justificado, deixar de realizar avaliações previstas no plano de ensino, deverá formalizar pedido de avaliação à Chefia do Departamento de Ensino ao qual a disciplina pertence, dentro do prazo de 3 (três) dias úteis, recebendo provisoriamente a menção I.

§ 1º - Cessado o motivo que impediu a realização da avaliação, o aluno, se autorizado pelo Departamento de Ensino, deverá fazê-la quando, então, tratando-se de nota final, será encaminhada ao Departamento de Administração Escolar-DAE, pelo Departamento de Ensino.

§ 2º - Se a nota final da disciplina não for enviada ao Departamento de Administração Escolar-DAE até o final do período letivo seguinte, será atribuída ao aluno, automaticamente, nota 0 (zero) na disciplina, com todas as suas implicações.

§ 3º - Enquanto o aluno não obtiver o resultado final da avaliação da disciplina, não terá direito à matrícula em disciplina que a tiver como pré-requisito.

Seção II
Do tratamento Especial em Regime Domiciliar

Art. 75 - Serão merecedores de *tratamento especial em regime domiciliar*:

I - a aluna gestante, a partir do 8º mês de gestação e durante 4 meses, desde que comprovado por atestado médico competente.

II - o aluno com afecções congênitas ou adquiridas, infecções, traumatismos ou outras condições mórbidas caracterizadas por:

a) incapacidade física relativa, incompatível com a frequência aos trabalhos escolares, desde que se verifique a conservação das condições intelectuais e emocionais para o prosseguimento da atividade escolar em regime domiciliar;

b) ocorrência isolada ou esporádica.

Parágrafo único - A concessão de tratamento especial em regime domiciliar fica condicionada à garantia de continuidade de processo pedagógico de aprendizagem.

Art. 76 - Como compensação da ausência às aulas, atribuir-se-ão ao aluno exercícios domiciliares, sob acompanhamento de professor, sempre que compatíveis com o seu estado de saúde e as características das disciplinas e do curso.

Art. 77 - Este regime de exceção será concedido pelo Presidente do Colegiado do Curso, tendo por base laudo médico emitido por autoridade competente da UFSC, atendido o disposto no art. 76 deste Regulamento.

Seção III
Da Aprovação e Dependência em Bloco de Disciplinas

Art. 78 - Será considerado aprovado no bloco de disciplinas o aluno que obtiver frequência suficiente e nota mínima de aprovação em todas as disciplinas do bloco.

Art. 79 - O aluno reprovado em até duas disciplinas do bloco em que estiver matriculado ficará em dependência, sendo-lhe permitido cursar essas disciplinas simultaneamente com todas as que integram o bloco subsequente.

§ 1º - A matrícula nas disciplinas em dependência será condição para o deferimento da matrícula no período letivo subsequente.

§ 2º - O aluno não será matriculado no bloco subsequente quando:

a) - não alcançar aprovação em três ou mais disciplinas do bloco;

b) - não alcançar aprovação em disciplinas com dependência.

§ 3º - Não será permitido cancelamento de disciplinas em dependência.

§ 4º - Em todas as situações de reprovação em disciplinas do bloco, o aluno somente voltará a cursar aquelas em que não obteve aprovação.

Seção IV
Do Histórico Escolar

Art. 80 - Nos históricos escolares, emitidos pelo Departamento de Administração Escolar - DAE, ao longo do curso, além do que é estabelecido no art. 60, constarão todas as disciplinas nas quais o aluno tenha se matriculado, em cada semestre, seus códigos e cargas horárias, com os respectivos resultados finais.

Art. 81 - No histórico escolar, emitido pelo Departamento de Administração Escolar - DAE à época da expedição e registro do diploma, constarão todas as disciplinas, o semestre em que foram cursadas e as notas de aprovação.