

PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR 7511	INTRODUÇÃO AO DESIGN

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
36	2	2	--

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
---	---	Design

Ementa	Design: conceito, características da profissão. O exercício da profissão. As diferentes áreas de abrangência de Design.
Objetivos da disciplina	<p>Apresentar um panorama geral de estudos e atividades de Design, considerando-se aspectos centrais de sua história e evolução tecnológica e profissional.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Descrever as características fundamentais de Design como campo de estudos e atividades. <input type="checkbox"/> Desenvolver estudos teóricos sobre conceitos e teorias de Design. <input type="checkbox"/> Apresentar o percurso de atuação acadêmica e profissional em Design.
Habilidades e Competências associadas	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Acuidade e capacidade de ordenação perceptiva e cognitiva. <input type="checkbox"/> Domínio básico das linguagens verbal e gráfica. <input type="checkbox"/> Desenvoltura analítico-interpretativa.
Conteúdo Programático	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspectos gerais do contexto histórico-evolutivo da área de Design, como campo de estudos e atividades. 2. Conceituação e abrangência da atuação em Design nos séculos XX e XXI. 3. Seminários sobre tópicos especiais de Design. 4. Seminários sobre Design, tecnologia, organizações e sociedade.
Metodologia	A disciplina é desenvolvida com aulas teóricas e seminários, com apresentação de estudantes sobre os conteúdos previamente propostos. Utiliza-se material impresso, digital e audiovisual.
Recursos	Lousa, textos impressos, computador e projetor.
Avaliação	<p>A avaliação do processo e do aproveitamento discente será feita a partir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Da assiduidade nas aulas e do cumprimento de atividades e prazos; <input type="checkbox"/> Dos resultados alcançados nas avaliações escritas.

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84

Bibliografia

- ADG. **O valor do Design**: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 2 ed. São Paulo: SENAC São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2004.
- AZEVEDO, W. **O que é design**. São Paulo: Brasiliense, 1998.
- BONSIPE, G. **Design**: do material ao digital. Florianópolis : FIESC/IEL, 1997.
- CARDOSO, R.. **Design para um Mundo Complexo**, São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- COELHO, L. A. (org). **Conceitos-chave em Design**. Rio de Janeiro, Ed. PUCRio, Novas Ideias, 2008.
- ESCOREL, A. L. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo, Editora SENAC, 2000.
- FLUSSER. V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naife, 2007.
- HESKETT, J. **Design**. São Paulo, Ática, 2008.
- MORAES, D. **Limites do design**. São Paulo, Studio Nobel, 1999.
- NORMAN, D. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro, Rocco, 2006.
- SCHNEIDER, B. **Design** – Uma Introdução. São Paulo, Editora Blücher, 2010.
- STRUNCK, Gilberto. **Viver de design**. Rio de Janeiro: Editora 2ab, 2000.