

DISCIPLINAS

Código	Disciplina	
EGR0001	Criatividade	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR5141 ou EGR7104 ou EGR7701	---	
Fase	Créditos	Horas aula
1ª	36	2
Ementa		
Conceituação. Bloqueios mentais, perceptivos, emocionais, culturais e ambientais, intelectuais e de expressão. Desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de ideias.		
Bibliografia Básica		
DE BONO, Edward. Criatividade levada a sério: como gerar idéias produtivas através do pensamento lateral. São Paulo: Pioneira, 1994. 325 p. LUPTON, Ellen (org). Intuição, ação, criação: graphic design thinking. São Paulo: G. Gili, 2012 184 p. NOVAES, Maria Helena. Psicologia da criatividade. 3. ed. Petropolis: Vozes, 1975. 166 p.		
Bibliografia Complementar		
BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. Editora Blucher, 2011. BODEN, Margaret A. Dimensões da criatividade. Porto Alegre: Artmed, 1999. 244 p. GOLEMAN, Daniel. et al. O espírito criativo. São Paulo: Cultrix, 1998 MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 378 p. OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 16. ed. Petropolis: Vozes, 2014.		

Código	Disciplina	
EGR0002	Fotografia	
Equivalente	Pré-requisito	
---	---	
Fase	Créditos	Horas aula
1ª	36	02
Ementa		
Estudo dos principais aspectos históricos, técnicos e estéticos da fotografia, desde seu surgimento até a era digital. Introdução à fotografia como linguagem visual: poética, imagem e significação. Apresentação dos elementos básicos da câmera e seus ajustes: ISO, diafragma, obturador e distância focal. Análise dos usos e funções da fotografia em diferentes contextos, com ênfase na sua aplicação no Design.		
Bibliografia Básica		
ALVARENGA, André Luis de. A arte da Fotografia Digital. Rio de Janeiro; Editora Ciência Moderna, 2005. AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas, Papirus, 1993. CAMARGO, Isaac A. Reflexões sobre o pensamento fotográfico. Londrina, EDUEL, 1999.		
Bibliografia Complementar		
DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico. Campinas, Papirus, 1994 FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. São Paulo, HUCITEC, 1985.		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

GERSHEIN, Helmut y Alisson. *História gráfica de la fotografia*. Barcelona, Omega, 1966.
MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular*. São Paulo, Brasiliense, 1979.
OLIVEIRA, Ana Cláudia Mei Alves de (org.). *Semiótica Plástica*. São Paulo, Hacker, 2004.
SCHAEFFER, Jean-Marie. *A imagem precária*. Campinas, Papirus, 1996.

Código	Disciplina	
EGR0003	Ergonomia I	
Equivalente	Pré-requisito	
---	---	
Fase	Créditos	Horas aula
2 ^a	36	02
Ementa		
Introdução a Ergonomia. Fundamentação da Ergonomia. Conceitos de Ergonomia Física e Informacional. Fundamentos de Antropometria e Biomecânica. Controles e Manejos. Dispositivos de informação. Problemas de usabilidade. Critérios ergonômicos.		
Bibliografia Básica		
CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana; FAUST, Richard. <i>Ergonomia e Usabilidade. Conhecimentos, Métodos e Aplicações</i> . São Paulo: Novatec, 2007. GRANDJEAN, E. <i>Manual de ergonomia</i> . Porto Alegre: Artmed, 2005. IIDA, Itiro. <i>Ergonomia: projeto e produção</i> . São Paulo: Edgard Blucher, 2005.		
Bibliografia Complementar		
DIAS, Lisandra de Andrade. <i>Ambientes modulares: uma proposta de conceito para concepção de ambientes interativos com foco em usuários novatos</i> . São Paulo: Edgard Blucher, 2008. DIAS, Lisandra de Andrade. <i>Conceito de modularidade: aplicação em modelos de análise</i> . Florianópolis: DIOESC, 2012. Henry Dreyfuss Associated. <i>As Medidas do Homem e da Mulher - Fatores Humanos em Design</i> . São Paulo: Bookman, 2005. PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. <i>Dimensionamento humano para espaços interiores: um livro de consulta e referência para projetos</i> . São Paulo: G. Gili, 2014. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. <i>Design de interação: além da interação homem-computador</i> . Porto Alegre: Bookman, 2005.		

Código	Disciplina	
EGR0004	História do Design I	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR7107	
Fase	Créditos	Horas aula
2 ^a	36	02
Ementa		
Introdução ao design. Aspectos históricos e origens do Design. A formação do Design. Design e vanguardas artísticas. Os primeiros movimentos de Design no Brasil.		
Bibliografia Básica		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.
BURDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blucher, 2010.
NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

Bibliografia Complementar

MELO, Chico Homem de. O design gráfico brasileiro: anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
CARDOSO, Rafael (org). O design brasileiro antes do design : aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo : Cosac & Naify, 2005.
CARDOSO, Rafael (org). Impresso no Brasil, 1808-1930 : destaques da história gráfica no acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro : Verso Brasil, 2009.
CONSOLO, Cecília (org). Anatomia do Design: uma análise do design gráfico brasileiro. São Paulo : Edgard Blucher, 2009.
MEGGS, Philip B; PURVIS, Alston W. Meggs's; history of graphic design. Hoboken, N.J. : Wiley, c2006.

Código	Disciplina	
EGR0005	Materiais e Processos Gráficos I	
Equivalente		Pré-requisito
---		---
Fase	Créditos	Horas aula
2ª	54	03
Ementa		
Estudo introdutório dos fundamentos da produção gráfica com ênfase em suportes em papel e nos processos básicos de impressão. Abordagem histórica dos sistemas gráficos e suas transformações ao longo do tempo. Introdução aos principais sistemas de impressão (planográfico, relevográfico, encavográfico e permeográfico) com foco em aplicações artesanais e manuais. Estudo das características dos papeis e cartonagens, bem como o uso de tintas convencionais. Exploração dos princípios da impressão em monocromia e policromia, das cores especiais e das escalas comerciais.		
Bibliografia Básica		
FERLAUTO, Claudio; JAHN, Heloisa. <i>A gráfica do livro: o livro da gráfica</i> . São Paulo: Hamburg, 1998. 96 p.: il. VILLAS-BOAS, ANDRÉ. <i>Produção gráfica para designers</i> . Rio de Janeiro: 2AB, 2008. BAER, Lorenzo. <i>Produção gráfica</i> . 2. ed. São Paulo: SENAC, 1999. 280 p.: il.		
Bibliografia Complementar		
CARRAMILLO NETO, Mario. <i>Produção gráfica II: papel, tinta, impressão e acabamento</i> . São Paulo: Global, 1997. 243 p.: il. COLLARO, Antonio Celso. <i>Produção visual gráfica</i> . São Paulo: Summus, 2005. 100 p. FONCECA, Letícia Pedruzzi. <i>Uma revolução gráfica: Julião Machado e as revistas ilustradas no Brasil, 1895-1898</i> [recurso eletrônico]. São Paulo: Blucher, [201-]. 305 p. NETO, MARIO. <i>Produção gráfica II</i> . São Paulo, Global, 1997. ROTH, OTAVIO. <i>O que é papel?</i> São Paulo: Brasiliense, 1983.		

Código	Disciplina		
EGR0006	Design da Informação		
Equivalente	Pré-requisito		
(EGR7711 e 54 EGR0044 - Estudo Complementar de	EGR7710		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

Design de Informação) Ou (EGR7185 e 54 EGR0044 - Estudo Complementar de Design de Informação)		
Fase	Créditos	Horas aula
2 ^a	54	03
Ementa		
Fundamentos do design informacional. Sequências pictóricas de procedimento. Visualização de dados. Infografia.		
Bibliografia Básica		
GUIMARÃES, Luciano. As cores na mídia: a organização da cor-informação no jornalismo. São Paulo: Annablume, 2003. MORAES, Ary. Infografia: história e projeto. São Paulo: Blucher, 2013. 1 recurso on-line. (Pensando o design). Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&db=nlebk AN=2527969. Acesso em: 13 dez. 2021. WURMAN, Richard Saul. Ansiedade de informação/ [como transformar informação em compreensão]. 3. ed. São Paulo: Cultura, 2002.		
Bibliografia Complementar		
FRASCARA, Jorge. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Allworth Press, 2004. FRASCARA, Jorge. Designing effective communications: creating contexts for clarity and meaning. New York: Allworth Press, 2006. FRUTIGER, Adrian. Signos, símbolos, marcas, senales. 7.ed. Mexico: G. Gili, 2000. SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: CosacNaify, 2007 SMYTHE, K. C.; C. ANDRADE, R. CIDI 20 anos — Perspectivas em Design da Informação. InfoDesign — Revista Brasileira de Design da Informação, [S.l.], v. 20, n. 2, 2023. DOI: 10.51358 / id. V 20 i2.1115. Disponível em: https://infodesign.org.br/infodesign/article/view/1115 . Acesso em: 16 de setembro de 2024.		

Código	Disciplina	
EGR0007	Ergonomia II	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR0003	
Fase	Créditos	Horas aula
3 ^a	36	02
Ementa		
Conceitos de Ergonomia Cognitiva e de Interface. 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. Ergonomia de Interfaces. Problemas de usabilidade. Critérios ergonômicos. Card sorting. Técnicas de Avaliação.		
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.
PINKER, Steven. Como a Mente Funciona. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

Bibliografia Complementar

STERNBERG, Robert J. Psicologia Cognitiva. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
DIAS, Lisandra de Andrade. Ambientes modulares: uma proposta de conceito para concepção de ambientes interativos com foco em usuários novatos. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.
DIAS, Lisandra de Andrade. Conceito de modularidade: aplicação em modelos de análise. Florianópolis: DIOESC, 2012.
Henry Dreyfuss Associated. As Medidas do Homem e da Mulher - Fatores Humanos em Design. São Paulo: Bookman, 2005.
PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Código	Disciplina	
EGR0008	Materiais e Processos Gráficos II	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR0005	
Fase	Créditos	Horas aula
3 ^a	54	03
Ementa		
Estudo avançado dos materiais, processos e aplicações industriais na produção gráfica contemporânea. Análise das propriedades técnicas e funcionais de diversos materiais utilizados em design gráfico e comunicação visual, incluindo substratos sintéticos, metálicos, têxteis, plásticos e recicláveis. Exploração dos sistemas industriais de impressão (offset, rotogravura, serigrafia, flexografia, impressão digital, entre outros) e sua aplicação em escala comercial. Introdução aos conceitos de impressão sob demanda, personalização e impressão híbrida. Estudo dos acabamentos gráficos industriais e dos requisitos técnicos e criativos envolvidos na produção em larga escala.		
Bibliografia Básica		
FERLAUTO, Claudio; JAHN, Heloisa. <i>A gráfica do livro: o livro da gráfica</i> . São Paulo: Hamburg, 1998. 96 p.: il. VILLAS-BOAS, ANDRÉ. <i>Produção gráfica para designers</i> . Rio de Janeiro: 2AB, 2008. BAER, Lorenzo. <i>Produção gráfica</i> . 2. ed. São Paulo: SENAC, 1999. 280 p.: il.		
Bibliografia Complementar		
CARRAMILLO NETO, Mario. <i>Produção gráfica II: papel, tinta, impressão e acabamento</i> . São Paulo: Global, 1997. 243 p.: il. COLLARO, Antonio Celso. <i>Produção visual gráfica</i> . São Paulo: Summus, 2005. 100 p. FONCECA, Letícia Pedruzzi. <i>Uma revolução gráfica: Julião Machado e as revistas ilustradas no Brasil, 1895-1898</i> [recurso eletrônico]. São Paulo: Blucher, [201-]. 305 p. NETO, MARIO. <i>Produção gráfica II</i> . São Paulo, Global, 1997. ROTH, OTAVIO. <i>O que é papel?</i> São Paulo: Brasiliense, 1983.		

Código	Disciplina	
EGR0009	Macrotipografia	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7139 ou EGR7721	EGR7714	
Fase	Créditos	Horas aula
3 ^a	36	02
Ementa		
Uso dos tipos em projetos de Design. Legibilidade em textos de imersão. Seleção e combinação de fontes tipográficas. Ortotipografia e tratamento do texto.		
Bibliografia Básica		
LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: CosacNaif, 2006. MEÜRER, Mary Vonni. Seleção tipográfica: critérios e etapas para a escolha de fontes. Florianópolis: Insular, 2022. SPIEKERMANN, Erik. A linguagem invisível da tipografia: escolher, combinar e expressar com tipos. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.		
Bibliografia Complementar		
AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia. Porto Alegre: Bookman, 2011. 183 p. ISBN 9788577808748 (broch.). GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design gráfico: do invisível ao ilegível. 2. ed.atua. rev. São Paulo: Rosari, 2008. 118 p. ISBN 9788588343573. FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001. 103 p. ISBN 85-86695-09-2. MARTINS FILHO, Plínio. Manual de Editoração e Estilo. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2023. SALTZ, Ina. Design e tipografia: 100 fundamentos do design com tipos. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. UNGER, Gerard. Enquanto você lê. Brasília: Estereográfica, 2016.		

Código	Disciplina	
EGR0010	Planejamento Gráfico Editorial	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7138 ou EGR7720	EGR0005 e EGR7705 e EGR7710	
Fase	Créditos	Horas aula
3 ^a	36	02
Ementa		
Planejamento de elementos gráfico-editoriais e recursos gráfico-visuais em publicações impressas, considerando aspectos visuais, técnicos e estratégicos. Bases conceituais e construtivas do projeto gráfico, princípios da linguagem visual para diagramação e estruturação de projetos gráficos, software para editoração, formatos de saída para impressões e viabilidade produtiva para diferentes tipos de		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

publicações.
Bibliografia Básica
BRINGHURST, R. Elementos do Estilo Tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2005. CASTRO, L. P. S.; SOUSA, R. P. L. Estruturação de Projeto Gráficos: a tipografia como base do planejamento. Curitiba: Editora Appris, 2018. SAMARA, T. Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações. Tradução: Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2011.
Bibliografia Complementar
AMBROSE, G. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. COLLARO, A. C. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. São Paulo: Summus Editorial, 2000. FIDALGO, J. Diagramação com InDesign CS5. São Paulo. Érica, 2011. TONDREAU, B. Criar grids: 100 fundamentos de layout. São Paulo: Edgard Blucher, 2009. WHITE, J. Edição e Design. São Paulo: JSN Editora, 2006.

Código	Disciplina	
EGR0011	História do Design II	
Equivalente		Pré-requisito
---		EGR0004
Fase	Créditos	Horas aula
3ª	36	02
Ementa		
Consolidação e crises do Design funcionalista. Movimentos contra-culturais. Estruturação e crescimento do Design brasileiro. Design contemporâneo.		
Bibliografia Básica		
CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2008. BURDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blucher, 2010. NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.		
Bibliografia Complementar		
MELO, Chico Homem de. O design gráfico brasileiro: anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2008. CARDOSO, Rafael (org). O design brasileiro antes do design : aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo : Cosac & Naify, 2005. CARDOSO, Rafael (org). Impresso no Brasil, 1808-1930 : destaques da história gráfica no acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro : Verso Brasil, 2009. CONSOLO, Cecília (org). Anatomia do Design: uma análise do design gráfico brasileiro. São Paulo : Edgard Blucher, 2009. MEGGS, Philip B; PURVIS, Alston W. Meggs's; history of graphic design. Hoboken, N.J. : Wiley, c2006.		

Código	Disciplina	
EGR0012	Projeto Editorial	
Equivalente:		Pré-requisito
EGR7136 ou EGR7719		EGR0005 e EGR7705 e



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

		EGR7710
Fase	Créditos	Horas aula
3ª	72	04
Ementa		
Projeto gráfico-editorial aplicado a publicações impressas, seguindo o método apropriado. Briefing, problematização, pesquisas, bases conceituais e construtivas de projeto gráfico, tipografia, estruturação, geração de alternativas, viabilidade tecnológica, diagramação, identidade visual e processos e especificações de produção gráfica.		
Bibliografia Básica		
HENDEL, R. O Design do Livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006. LUPTON, E. A produção de um livro independente Indie Publishing: um guia para autores, artistas e designers. São Paulo: Edições Rosari, 2011. SAMARA, T. Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações. Tradução: Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2011.		
Bibliografia Complementar		
CASTRO, L. P. S.; SOUSA, R. P. L. Estruturação de Projeto Gráficos: a tipografia como base do planejamento. Curitiba: Editora Appris, 2018. FRASCARA, J. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Allworth Press, 2004. FUENTES, R. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006. MEÜRER, M. V. Seleção tipográfica: critérios e etapas para a escolha de fontes. Florianópolis: Insular, 2022. SAMARA, T. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.		

Código:	Disciplina:	
EGR7205	Design de Superfície	
Equivalente:	Pré-requisito:	
EGR5015 ou EGR7747	EGR0008 e EGR7710	
Fase:	Créditos:	Horas aula:
4ª	54	03
Ementa		
Conceitos e aplicações do Design de Superfície. Fundamentos para a criação de módulo e sistemas de repetição para padronagens. Processos de criação e de produção para estampa.		
Bibliografia Básica		
DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2000. RUBIN, Renata. Desenhando a Superfície. São Paulo, Rosari, 2004. WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998. RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. Design de Superfície. Porto Alegre. Editora da Universidade		
Bibliografia Complementar		
RIBEIRO, Milton. Planejamento Visual Gráfico. Brasília: Linha Gráfica, 1998. DIAS, Eduardo. A natureza no processo de design e no desenvolvimento do projeto. São Paulo: Senai,		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

2014.
DOCZI, Gyorgy. O poder dos limites: harmonias e proporções na natureza, arte e arquitetura. Mercuryo, 2008.
HANNAH, Gail Greet. Elementos do design tridimensional. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
HERMAN, Amy. Inteligência Visual: aprenda a arte da percepção e transforme sua vida. Ed. 1. São Paulo : Zahar, 2016.
LEBORG, Christian et al. Gramática visual. GG, 2013.

Código:	Disciplina:	
EGR0013	Design Emocional e de Experiência	
Equivalente:	Pré-requisito:	
---	EGR0007	
Fase:	Créditos:	Horas aula:
4 ^a	36	02
Ementa		
Teorias das Emoções. Introdução aos conceitos de Estados Afetivos. Design Emocional - o componente emocional em um projeto com foco na experiência. 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. A teoria do Flow aplicada no projeto de experiência.		
Bibliografia Básica		
DAMÁSIO, A.. O Erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. DAMASIO, Antonio R. E o cérebro criou o Homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. EKMAN, Paul; FRIESEN, Wallace V. Unmasking the face: a guide to recognizing emotions from facial clues. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall, 2003. GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2nd Ed. Berkeley, Ca: New Riders, 2011. MONT'ALVÃO, Claudia; DAMAZIO, Vera. (Org.) Design ergonomia emoção. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2008. NORMAN, Donald A. Design Emocional: Porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.		
Bibliografia Complementar		
ARNOLD, M. B.. Emotion and Personality. Volume 1: Psychological aspects. New York: Columbia University Press, 1960. COOPER, Rachel; PRESS, Mike. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. España: G. Gilli, 2009. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Fluir. Editora Relógio D'Água, 2002. DESMET, Peter. Designing Emotions. Delft: Universidade Tecnológica de Delft, 2002. DESMET, P. M. A.. A Multilayered Model of Product Emotions. The Design Journal. UK, v. 6, n. 2, p. 04-13, 2003. EKMAN, P.. Facial Expressions. In: DALGLEISH, T.; POWER, M. Handbook of Cognition and Emotion.		



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Graduação em Design

New York: John Wiley & Sons Ltd, 1999.
EKMAN, P.. Facial Expression and Emotion. American Psychologist. v. 48, n. 4, p. 384-392, abr-1993.
HASSENZAHL, M. Experience Design: Technology for All the Right Reasons. Denmark: Morgan and Claypool Publishers, 2010.
MARTINS, José Maria. A lógica das emoções na Ciência e na Vida. Petrópolis: Vozes, 2004.
ORTONY, A.; CLORE, G. L.; COLLINS, A.. The cognitive structure of emotions. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
REDSTRÖM, J. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. Design studies, v. 27, n. 2, p. 123-139, 2006.
SCHMITT, Bernd. Marketing experimental. São Paulo: Nobel, 2000.

Código	Disciplina	
EGR0014	Projeto Branding	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7132 ou EGR7725	EGR0012	
Fase	Créditos	Horas aula
4 ^a	72	04
Ementa		
Projeto de Criação e Gestão de Marcas. Conceito de Marca. Experiência de marca. Sistema de Identidade de Marca (SIM). Estratégia de Marca.		
Bibliografia Básica		
KOTLER, Philip. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. MUNHOZ, Daniella Rosito Michelen. Manual de Identidade visual: guia para a construção. – Rio de Janeiro: 2AB, 2009. WHEELER, Alina. Design de identidade da marca: um guia completo para a criação, construção e manutenção de marcas fortes. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.		
Bibliografia Complementar		
HEALEY, Matthew. O que é o branding? Barcelona: Gustavo Gilli, 2009 KOTLER, Philip. B2B Brand Management. Berlin, Heidelberg: Springer, 2006. LINDSTRON, Martin. Brand sense: segredos sensoriais por trás das coisas que compramos. Porto Alegre: Bookman, 2012. STRUNCK, Gilberto Luiz. Como criar identidades visuais para marcas de sucesso. Rio de Janeiro: Rio Books, 2007. TIBOUT, Alice M. CALKINS, Tim. Branding : fundamentos, estratégias e alavancagem de marcas: implementação, modelagem e checklists: experiências de líderes de mercado. São Paulo : Atlas, 2006.		

Código	Disciplina	
EGR0015	Design Inclusivo	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR0007	
Fase	Créditos	Horas aula



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Graduação em Design

4 ^a	36	02
Ementa		
Princípios do Design Universal. Conceitos e diretrizes de Acessibilidade. Técnicas de projeto e avaliação. Tecnologias Assistivas.		
Bibliografia Básica		
CAMBIAGHI, Silvana. Desenho universal. Métodos e técnicas para arquitetos e urbanistas. São Paulo: SENAC, 2012.		
COMES, D. & QUARESMA, M. Introdução ao design inclusivo. Curitiba: Appris, 2018.		
MEÜRER, Mary Vonni. Seleção tipográfica: critérios e etapas para a escolha de fontes. Florianópolis: Insular, 2022.		
SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. Revista Nacional de Reabilitação (Reação), São Paulo, 2009.		
Bibliografia Complementar		
MAZZOTTA, Marcos José da Silveira. Educação especial no Brasil: história e políticas públicas. . São Paulo: Cortez. Acesso em: 12 maio 2025. , 2005		
PAZMINO, Ana Verônica. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável. I International Symposium on Sustainable Design I Simpósio Brasileiro de Design Sustentável Curitiba, 4-6 de setembro de 2007 ISBN 978-8560186-01-3		
WOLOSZYN, M.& MEÜRER, M. V. Recomendações para aplicação da tipografia no contexto da baixa visão: uma avaliação com usuários. In: Anais do 10º CIDI Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2021.		

Código	Disciplina	
EGR0016	Tecnologia Aplicada ao Design I	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7716	---	
Fase	Créditos	Horas aula
4 ^a	54	03
Ementa		
Introdução ao desenvolvimento web para designers. Uso de ferramenta de design de interface para a web. Código HTML para a estruturação de documentos. CSS básico para a estilização de páginas.		
Bibliografia Básica		
BEAIRD, Jason. Princípios do web design maravilhoso. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.		
DUCKETT, Jon. Introdução à programação WEB com HTML, XHTML e CCS / Jon Duckett, tradução Acauan Fernandes. Rio de Janeiro : Ciência Moderna, 2010.		
KRUG, Steve. Não me faça pensar : uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro : Alta Books, 2008.		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

Bibliografia Complementar	
BERTOLINI et al. Linguagem de programação I [recurso eletrônico]. 1. ed. – Santa Maria, RS : UFSM, NTE, 2019.	
GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2. ed. Berkeley/Califórnia: New Riders, 2011.	
NIELSEN Jakob. Designing Web usability. Berkeley : New Riders, 2000.	
SILVA, Maurício Samy. Fundamentos de HTML 5 e CSS 3. Novatec Editora, 2018. ISBN: 978-85-7522-438-0	
WATRALL, Ethan; SIARTO, Jeff. Use a Cabeça! Web Design. O'Reilly. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.	

Código	Disciplina	
EGR0017	Projeto Digital	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7731 ou EGR7776	EGR009 e EGR0013 e EGR0016 e EGR7705	
Fase	Créditos	Horas aula
5 ^a	72	04
Ementa		
Projeto de objeto digital a partir da adoção de uma abordagem iterativa, colaborativa e multidisciplinar sob a ótica da experiência do usuário. Métodos e técnicas de pesquisa com foco no humano e no contexto. Arquitetura da Informação. Design de Navegação. Design de Interação. Design de Interface. Métodos e ferramentas para avaliação da experiência do usuário em contexto de projeto. Prototipagem.		
Bibliografia Básica		
COOPER, Alan, Reimann, Robert, Cronin, Dave. About face 3: the essentials of interaction design / Alan Cooper, Robert Reimann, and Dave Cronin. Indianapolis: Wiley, c2007.		
ROGERS, Yvonne, PREECE, Jenny, Design de interação: além da interação humano-computador / Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jennifer Preece; tradução, Isabela Gasparini. Porto Alegre: Bookman, 2013.		
SANTA ROSA, José Guilherme, Moraes, Anamaria de. Avaliação e projeto no design de interfaces. Teresópolis, RJ: 2AB, 2012.		
Bibliografia Complementar		
CYBIS, Walter Betiol, Adriana Holtz, Faust, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações / Walter Cybis, Adriana Holtz Betiol, Richard Faust. 3. ed. atual. e ampl. São Paulo: Novatec, 2015.		
NIELSEN, Jakob, Pernice, Kara. Eyetracking web usability. Berkeley: New Riders, c2010. 437 p. ISBN 9780321498366		
GOODMAN, Elizabeth. KUNIAVSKY, Mike. MOED, Andrea. Observing the user experience: a practitioner's guide to user research. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann, c2012		
KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile / Steve Krug. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.		
NIELSEN, Jakob. Designing Web usability. Berkeley: New Riders, 2000.		

Código	Disciplina
EGR0018	Comunicação Integrada de Marketing

Equivalente		Pré-requisito
EGR7191 ou EGR7724 ou GMT7191		----
Fase	Créditos	Horas aula
5ª	54	03
Ementa		
Conceituação de Fundamentos Básicos de Marketing. Explicação de Componentes de Marketing norteadores (4P's, 4C's, 4E's) com ênfase em Comportamento do Consumidor. Abordagem geral sobre tipos de Marketing (Societal, Esportivo, Cultural, Guerrilha, Político, Gamificação, Digital, Inboundmarketing) Conceito de Comunicação Integrada de Marketing. Desenvolvimento de Plano de Comunicação e uso de técnicas de Comunicação Publicitária.		
Bibliografia Básica		
KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Campus, 2010. 215 p NASCIMENTO, Augusto; LAUTERBORN, Robert F. Os 4Es de marketing e branding: evolução de conceitos e contextos até a era da marca como ativo intangível. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. 150p SHIMP, Terence A. Comunicação integrada de marketing: propaganda e promoção. 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. xii, 648 p.		
Bibliografia Complementar		
BARRETO, Roberto Menna. Criatividade em Propaganda. São Paulo, 2004 BRIDGER, Darren. Neuromarketing: como a neurociência aliada ao design pode aumentar o engajamento e a influência sobre os consumidores. 2018 CARRASCOZA, João Anzanello. Estratégias Criativas da Publicidade. São Paulo: Estão das letras, 2014. JOLY, Martine. Introdução a análise da imagem/ Martine Joly ; tradução Marina Appenzeller. 12. ed. Campinas: Papirus, 2008. PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim,. Semiótica visual: os percursos do olhar. São Paulo (SP): Contexto, 2010.		

Código	Disciplina		
EGR0019	Inteligências Aplicadas ao Design		
Equivalente		Pré-requisito	
---		EGR0013	
Fase	Créditos		Horas aula
5ª	36		02
Ementa			
Introdução aos conceitos de Novas Tecnologias, Inteligência Artificial, IoT (Internet das Coisas) e IoB (Internet do Comportamento). As novas tecnologias utilizadas para a detecção de estados afetivos durante a interação e experiência do usuário.			
Bibliografia Básica			
DAMÁSIO, A. O Erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.			
DAMASIO, Antonio R. E o cérebro criou o Homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.			
GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and			



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

Beyond. 2nd Ed. Berkeley, Ca: New Riders, 2011. .
Bibliografia Complementar
CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Fluir. Editora Relógio D'Água, 2002.
DESMET, Peter. Designing Emotions. Delft: Universidade Tecnológica de Delft, 2002.
DESMET, P. M. A.. A Multilayered Model of Product Emotions. The Design Journal. UK, v. 6, n. 2, p. 04-13, 2003.
REDSTRÖM, J. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. Design studies, v. 27, n. 2, p. 123-139, 2006.
SCHMITT, Bernd. Marketing experimental. São Paulo: Nobel, 2000.

Código	Disciplina	
EGR0020	Tecnologia Aplicada ao Design II	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7726	EGR008	
Fase	Créditos	Horas aula
5 ^a	54	03
Ementa		
Modelos e protótipos. Conceitos de prototipagem rápida, ferramental rápido e manufatura rápida. Tecnologias de materialização digital: sistemas aditivos, subtrativos e formativos. Técnicas e tecnologias de materialização por subtração e adição de material. Corte a laser. Impressão 3D.		
Bibliografia Básica		
VOLPATO, Neri. Prototipagem Rápida: Tecnologia e aplicações. São Paulo: Edgard Blucher, 2007.		
VOLPATO, Neri. Manufatura aditiva: Tecnologias e aplicações da impressão 3D. São Paulo: Edgard Blucher, 2018.		
KOLAREVIC, Branko; KLINGER, Kevin R. Manufacturing material effects: rethinking design and making in architecture. New York: Routledge, 2008. 316 p. ISBN 9780415775744.		
Bibliografia Complementar		
BRANDELERO, R. Integração da tecnologia e cultura Maker : proposta de reconfiguração de espaço físico do laboratório de experimentação remota – RexLab. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, 2019.		
GIBSON, I. et al. Additive Manufacturing Technologies: Rapid Prototyping to Direct Digital Manufacturing. New York, NY : Springer, 2010.		
KLINGER, K.; KOLAREVIC, B. Manufacturing Material Effects: Rethinking Design and Making in Architecture. N.Y: Taylor and Francis, 2008.		
MEDEIROS, I. L. de. A materialização digital e sua sistematização no processo de desenvolvimento de produtos. Tese de doutorado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, 2016.		
SARACHO-PANTOJA, I.O. Additive Manufacturing of 3D Printed Microwave Passive Components. IntechOpen, 2018.		

Código	Disciplina	
EGR0021	Design de Embalagem	
Equivalente	Pré-requisito	



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Graduação em Design

(EGR7745) ou (EGR7751 e EGR7752) ou (EGR7780)		EGR008 e EGR0014 e EGR7717
Fase	Créditos	Horas aula
5ª	54	03
Ementa		
Design de embalagens.Fundamentos conceituais e funcionais de embalagem. Teoria e prática sobre mercado e ponto de venda. Materiais. Rotulagens. Modelos e Protótipos.		
Bibliografia Básica		
CAVALCANTI. Pedro. História da embalagem no Brasil. São Paulo: Grifo, 2006. MESTRINER. Fábio. Gestão estratégica de embalagem: uma ferramenta de competitividade para sua empresa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008. RONCARELLI, Sarah. CANDANCE. Elicott. Design de embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.		
Bibliografia Complementar		
CALVER, Giles. O que é design de embalagens? Porto Alegre: Bookman, 2009. CARVALHO. Maria Aparecida. Engenharia de embalagens: uma abordagem técnica do desenvolvimento de projetos de embalagem. São Paulo: Novatec, 2008. MESTRINER. Fábio. Design de embalagem: curso básico. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2002. MESTRINER. Fábio. Design de embalagem: curso avançado. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005. MONTALVÃO, Cláudia. Designs de advertência para embalagens. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.		

Código	Disciplina		
EGR0022	Tendência		
Equivalente		Pré-requisito	
EGR7723		---	
Fase	Créditos	Horas aula	
5ª	36	02	
Ementa			
Pesquisa de Tendência e Inovação. Desenvolvimento de artefatos de divulgação de tendências e inovação			
Bibliografia Básica			
KIM, W. Chan A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante. Rio da Janeiro, 2005. NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. PINK, Daniel H. A revolução do lado direito do cérebro. Rio de Janeiro. Elsevier, 2005 KELLEY, Thomas. As 10 faces da inovação: estratégias para turbinar a criatividade. Rio de Janeiro. Elsevier, 2007.			
Bibliografia Complementar			
PETROSKI, Henry. Inovação: da ideia ao produto. São Paulo: Edgard Blucher, 2008. CAMPOS, Cristian. Diseño de productos: Diseño para todos los tamaños. Maomao. Espana, 2006. CULLEN, Cheryl Dangel. Design secrets. Products 2: 50 real-life projects uncovered: projects chosen by IDSA. 2004. GRINGER, Clive. Smart Design: Products that change our lives. Rotovision. Switzerland, 2001.			

VERGANTI, Roberto. Design-Driven Innovation. Mudando as regras da competição: A inovação radical do significado de produtos. Editora Canal Certo. São Paulo, 2012.

Código	Disciplina	
EGR0023	Design Orientado por Dados	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR0017 e EGR0018	
Fase	Créditos	Horas aula
6 ^a	36	02
Ementa		
Explora os fundamentos e aplicações do uso de dados no desenvolvimento de negócios e soluções. Apresenta técnicas de Data Discovery, Data-Driven Design, análise de comportamento de clientes e usuários e definição de métricas de sucesso. Desenvolve a capacidade de interpretação e utilização de dados quantitativos e qualitativos para apoiar o processo de design, validação de hipóteses e tomada de decisão estratégica em produtos digitais. Inclui práticas de Web e Data Analytics, Business Intelligence e aplicação de indicadores de desempenho para produtos e negócios digitais.		
Bibliografia Básica		
TEIXEIRA, Júlio Monteiro. Gestão Visual de Projetos: Utilizado a informação para inovar. Alta Books, 2018 TEIXEIRA, J. M., BENEDET, G. V. HOPPE, A. Um passo a passo para transformar pesquisa informacional e personas em requisitos de projeto. E-Revista Logo, Florianópolis, v. 4, n. 2, p.1-16, dez. 2015. Disponível em: http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/eRevistaLOGO . TEIXEIRA, J. M. Gestão Visual de Projetos: Um modelo que utiliza o design para promover maior visualização ao processo de desenvolvimento de projetos. 2015. 330 f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia de Produção, Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/132982		
Bibliografia Complementar		
AMARAL, D. et al. Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. São Paulo: Saraiva, 2011. FINOCCHIO JÚNIOR, F.. Project Model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. ROZENFELD, H. et al. Gestão de Desenvolvimento de Produtos: uma referência para a melhoria do processo. São Paulo: Saraiva, 2006. SIBBET, D. Equipes Visuais: ferramentas gráficas para comprometimento, inovação e alta performance. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015. VIANNA, M. et al. Design Thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.		

Código	Disciplina	
EGR0024	Projeto de Inovação Digital	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7737 ou EGR7778	EGR0017 e EGR0018	
Fase	Créditos	Horas aula



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Graduação em Design

6ª	72	04
Ementa		
Aborda os princípios e práticas para o desenvolvimento de soluções digitais, combinando inovação, experiência do cliente, transformação digital a partir de métodos e técnicas de desenvolvimento ágil. Introduz conceitos de Product Design, CX, UX e demais estratégias de desenvolvimento de soluções inovadoras no digital. Explora de forma prática a utilização de dados para tomada de decisão em marketing e vendas digitais e também em negócios e soluções digitais.		
Bibliografia Básica		
TEIXEIRA, Júlio Monteiro. Gestão Visual de Projetos: Utilizado a informação para inovar. Alta Books, 2018		
TEIXEIRA, J. M., BENEDET, G. V. HOPPE, A. Um passo a passo para transformar pesquisa informacional e personas em requisitos de projeto. E-Revista Logo, Florianópolis, v. 4, n. 2, p.1-16, dez. 2015. Disponível em: http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/eRevistaLOGO .		
TEIXEIRA, J. M. Gestão Visual de Projetos: Um modelo que utiliza o design para promover maior visualização ao processo de desenvolvimento de projetos. 2015. 330 f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia de Produção, Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/132982		
Bibliografia Complementar		
AMARAL, D. et al. Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. São Paulo: Saraiva, 2011.		
FINOCCHIO JÚNIOR, F.. Project Model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.		
ROZENFELD, H. et al. Gestão de Desenvolvimento de Produtos: uma referência para a melhoria do processo. São Paulo: Saraiva, 2006.		
SIBBET, D. Equipes Visuais: ferramentas gráficas para comprometimento, inovação e alta performance. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.		
VIANNA, M. et al. Design Thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.		

Código:	Disciplina	
EGR0025	Produção de Publicação Digital	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7744 ou EGR7779	EGR0010 e EGR0017	
Fase	Créditos	Horas aula
6ª	54	03
Ementa		
Formatos, gêneros e classificações de publicações digitais. Recursos de multimodalidade, interatividade, hipertextualidade, responsividade e acessibilidade. Plataformas, softwares e ferramentas para prototipagem, produção e distribuição.		
Bibliografia Básica		
DICK, M. E. Framebook: um framework para o processo de design de livros digitais. 2019. 300 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Design, Centro de Comunicação e Expressão,		



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Graduação em Design

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019
ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jenny. Design de interação: além da interação humano-computador. Tradução: Isabela Gasparini. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
FREDERICO, Aline; CARDOSO, Elizabeth (orgs.). Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética. 1. ed. São Paulo: EDUC, 2024. 264 p..ISBN 9788528307122.

Bibliografia Complementar

DICK, M. E. K.. Projeto Digi-Editorial: um método para o design de livros e outras publicações digitais. In: Cassia Leticia Carrara Domiciano; Maurício Elias Klafke Dick. (Org.). Ensaios em design: diálogos e experiências. 1ed.Bauru: Canal 6 Editora, 2024, v. 1, p. 275-298.
HEILAND, Dave. Sigil User Guide.Sigil Mobile Read Documentation Team, 2022.
Disponível em: <https://sigil-ebook.com/sigil/guide/> Acesso em 16 de setembro de 2024.
MENEGAZZI, Douglas. Design de hotspots: diretrizes para o design de interação de livros infantis para dispositivos de interação. Tese (Doutorado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.
Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/67590>
ROSA, Célia Regina de Oliveira. Serviço de Publicação por Biblioteca Universitária: edição de livros digitais em acesso aberto. Dissertação (mestrado) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação. São Paulo, 2018.
SAMARA, Timothy. Elementos do design: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Código	Disciplina	
EGR0026	Motion Design	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR7717	
Fase	Créditos	Horas aula
6 ^a	72	04
Ementa		
Fundamentos do videografismo: aspectos históricos, técnicos, estéticos e narrativos. Princípios e técnicas de composição, edição, montagem, sonoplastia e animação aplicados a motion graphics. Processos e ferramentas computacionais para produção em motion design.		
Bibliografia Básica		
BRINKMANN, Roland. Art and science of digital compositing : techniques for visual effects, animation and motion graphics. Amsterdam: Elsevier, 2008 DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo : história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007 MASCELLI, Joseph V. Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem. São Paulo: Summus, 2010		
Bibliografia Complementar		
ASCHER, Steven. The filmmaker's handbook : a comprehensive guide for the digital age. New York: Plume, 2007 MACHADO, Arlindo. A arte do vídeo. São Paulo: Brasiliense, 1995 RODRIGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual. São Paulo: Ed. SENAC, 2006 WESCHENFELDER, Ricardo. A Linguagem do vídeo. Florianópolis: Garapuvu, 2009 SIMON, Mark. Storyboards: motion in art. Burlington: Focal Press. 2007		

Código	Disciplina	
EGR0027	Sistemas de Sinalização	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7777	EGR0006 e EGR0008 e EGR0009 e EGR0015	
Fase	Créditos	Horas aula
7 ^a	54	03
Ementa		
Planejamento dos elementos gráficos e aplicação da marca no espaço, com o intuito de sinalizar, ambientar e orientar. Conceito de Wayfinding. Definição dos Sistemas de conteúdos informacionais, considerando aspectos de acessibilidade; gráficos, integrando elementos textuais e não textuais; e de suportes, aplicando estratégias de coleta de informações nos ambientes.		
Bibliografia Básica		
CHAMA, N. L.; PASTORELO, P. D. Marcas & sinalização: práticas em design corporativo. São Paulo: Ed. Senac, 2007. FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos : desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999. LESKO, Jim. Design industrial: guia de materiais e fabricação. 2. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.		
Bibliografia Complementar		
BOVY, P.H; STERN, E. Route Choice: Wayfinding in Transport Networks [recurso eletrônico] : Wayfinding in Transport Networks. Dordrecht : Springer Netherlands : Imprint: Springer, 1990. LYNCH, Kevin. A imagem da cidade. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010. FRUTIGER, Adrian. Signos, símbolos, marcas, senais. México: G. Gili, 2000. GEHL, Jan; SVARRE, Birgitte. A vida na cidade: como estudar. São Paulo: Perspectiva, 2018. MEÜRER, Mary Vonni. Seleção tipográfica: critérios e etapas para a escolha de fontes. Florianópolis: Insular, 2022.		

Código	Disciplina	
EGR0028	Projeto de Audiovisual	
Equivalente	Pré-requisito	
EGR7746	EGR0026	
Fase	Créditos	Horas aula
6 ^a	72	04
Ementa		
Fundamentos do videografismo: aspectos históricos, técnicos, estéticos e narrativos. Princípios e técnicas de composição, edição, montagem, sonoplastia e animação aplicados a motion graphics. Processos e ferramentas computacionais para produção em motion design.		
Bibliografia Básica		
BRINKMANN, Roland. Art and science of digital compositing : techniques for visual effects, animation and motion graphics. Amsterdam: Elsevier, 2008 DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo : história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

MASCELLI, Joseph V. Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem. São Paulo: Summus, 2010
Bibliografia Complementar
ASCHER, Steven. The filmmaker's handbook : a comprehensive guide for the digital age. New York: Plume, 2007
MACHADO, Arlindo. A arte do vídeo. São Paulo: Brasiliense, 1995
RODRIGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual. São Paulo: Ed. SENAC, 2006
WESCHENFELDER, Ricardo. A Linguagem do vídeo. Florianópolis: Garapuvu, 2009
SIMON, Mark. Storyboards: motion in art. Burlington: Focal Press. 2007

Código	Disciplina	
EGR0029	Pré-PCC (Projeto de Conclusão de Curso)	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR0014 e EGR0017 e EGR0024 e EGR7193	
Fase:	Créditos:	Horas aula:
7ª	36	02
Ementa		
PCC - Projeto de Conclusão de Curso. Questão de projeto, Estado da Arte e referências, proposta de projeto, método e estrutura do Memorial de Projeto.		
Bibliografia Básica		
FRASCARA, J. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Allworth Press, 2004.		
FUENTES, R. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006.		
GOMES FILHO, J. Design do objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006.		
Bibliografia Complementar		
CARVALHO, M. A. F.; MENDONÇA, R. H. Práticas de leitura e escrita. Brasília, DF: MEC, 2006.		
GASNIER, D. G. Guia prático de gerenciamento de projetos. São Paulo: IMAM, 2010.		
LEBORG, C. Gramática visual. Barcelona: G. Gili, 2015.		
MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martin Fontes, 1998.		
OTANI, N. TCC: métodos e técnicas. Florianópolis: Visual Books, 2011.		

Código	Disciplina	
EGR0036	PCC (Projeto de Conclusão de Curso)	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR0028 e EGR0029	
Fase	Créditos	Horas aula
8a	72	04
Ementa		
Desenvolvimento de Projeto de conclusão de curso.		
Bibliografia Básica		
FRASCARA, J. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Allworth Press,		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

2004.
FUENTES, R. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006.
GOMES FILHO, J. Design do objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006.

Bibliografia Complementar

CARVALHO, M. A. F.; MENDONÇA, R. H. Práticas de leitura e escrita. Brasília, DF: MEC, 2006.
GASNIER, D. G. Guia prático de gerenciamento de projetos. São Paulo: IMAM, 2010.
LEBORG, C. Gramática visual. Barcelona: G. Gili, 2015.
MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martin Fontes, 1998.
OTANI, N. TCC: métodos e técnicas. Florianópolis: Visual Books, 2011.

Código	Disciplina	
EGR0030	Estágio obrigatório	
Equivalente	Pré-requisito	
---	EGR0012	
Fase	Créditos	Horas aula
8ª	162	09
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		
FRASCARA, J. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Allworth Press, 2004. FUENTES, R. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006. GOMES FILHO, J. Design do objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006.		
Bibliografia Complementar		
CARVALHO, M. A. F.; MENDONÇA, R. H. Práticas de leitura e escrita. Brasília, DF: MEC, 2006. GASNIER, D. G. Guia prático de gerenciamento de projetos. São Paulo: IMAM, 2010. LEBORG, C. Gramática visual. Barcelona: G. Gili, 2015. MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martin Fontes, 1998. OTANI, N. TCC: métodos e técnicas. Florianópolis: Visual Books, 2011. ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNS GRÁFICOS. Código de ética profissional dos designer gráficos. Disponível em http://www.adg.org.br/adgbrasil.php .		

Código	Disciplina	
EGR0031	Extensão Design (EXT 288h-a)	
Equivalente	Pré-requisito	
---	---	
Fase	Créditos	Horas aula
8ª	288	16
Ementa		
Cumprimento das 288 horas-aula com atividades de Extensão, em acordo com a "Política de Extensão do Curso".		
Bibliografia Básica		



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Curso de Graduação em Design

POLÍTICA DE EXTENSÃO DO CURSO DE DESIGN. Disponível em: <https://design.ufsc.br/curricularizacao-da-extensao/>
RESOLUÇÃO NORMATIVA Nº 01/2020/CGRAD/CEX, de 03 de março de 2020. Disponível em: <https://curricularizaodaextensao.ufsc.br/files/2020/03/RESOLU%C3%87%C3%83O-CURRICULARIZA%C3%87%C3%83O-DA-EXTENS%C3%83O-2-1.pdf>
RESOLUÇÃO NORMATIVA Nº 88/2016/CUn, de 25 de outubro de 2016. https://proex.ufsc.br/files/2016/11/Resolu%C3%A7%C3%A3oNormativa_88_Extens%C3%A3o.pdf

Bibliografia Complementar

CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988. Disponível em: <https://curricularizaodaextensao.ufsc.br/legislacao/>
LEI Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/Leis/L9394.htm
PLANO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - Lei nº 13.005/2014. Disponível em: <https://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>
RESOLUÇÃO Nº 7 MEC/CNE/CES, de 18 de dezembro de 2018. Disponível em: http://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/KujrwoTZC2Mb/content/id/55877808
RESOLUÇÃO Nº 17/CUn/97, de 30 de setembro de 1997. Disponível em: [https://notes.ufsc.br/aplic/leis.nsf/0325638e006c665f8325632d006a99b5/d795a29a3834ad848325786300500129/\\$FILE/Res%2017-CUn-1997.pdf](https://notes.ufsc.br/aplic/leis.nsf/0325638e006c665f8325632d006a99b5/d795a29a3834ad848325786300500129/$FILE/Res%2017-CUn-1997.pdf)

Código	Disciplina	
EGR0032	Atividades Complementares	
Equivalente	Pré-requisito	
---	---	
Fase	Créditos	Horas aula
8ª	90	05
Ementa		
Atividades de escolha livre pelo estudante. Pode ser cumprida com disciplinas (unidades curriculares) ou com outras atividades (tais como palestras, cursos, estágio não-obrigatório, serviço voluntário ou outros que estejam em acordo com a "Regulamentação de Atividades complementares do Curso de Design".		
Bibliografia Básica		
A escolha da bibliografia básica se dará de acordo com a necessidade da atividade escolhida pelo estudante.		
Bibliografia Complementar		
A escolha da bibliografia complementar se dará de acordo com a necessidade da atividade escolhida pelo estudante.		

Código	Disciplina	
EGR0033	Serigrafia	
Equivalente	Pré-requisito	



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Graduação em Design

---		---	
Fase	Créditos	Horas aula	
optativa	72	04	
Ementa			
Conceitos e introdução ao processo permeográfico de serigrafia; Aspectos históricos; Procedimentos básicos: materiais e equipamentos, técnicas de gravação e impressão em serigrafia e execução de projetos.			
Bibliografia Básica			
MARA, T. Manual de serigrafia. Barcelona [Espanha]: Blume, 1981. CARLSSON, B. Street art: técnicas e materiais para arte urbana: grafite, pôsteres, adusting, estêncil, jardinagem de guerrilha, mosaicos, adesivos, instalações, serigrafia, perler beads. São Paulo: Gustavo Gili, 2015. VILLAS-BOAS, A. Produção gráfica para designers. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.			
Bibliografia Complementar			
BRIGGS-GOOD, A. Design de estampa têxtil. Porto Alegre: Bookman, 2014. CARRAMILLO NETO, M. Produção gráfica II: papel, tinta, impressão e acabamento. São Paulo: Global, 1997. FRASER, T. O guia completo da cor. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. LOBO, R. N. Fundamentos da tecnologia têxtil: da concepção da fibra ao processo de estampa. São Paulo: Érica, 2014. RIBEIRO, E. G. Como iniciar uma estampa em silk-screen. Rio de Janeiro: CNI, DAMPI, 1987.			

Código	Disciplina	
EGR0043	Tecnologia Aplicada ao Design 3	
Equivalente		Pré-requisito
---		EGR0016
Fase	Créditos	Horas aula
optativa	54	03
Ementa		
Experimentação de linguagens e tecnologias digitais para criação, desenvolvimento e prototipagem. Exploração de tecnologias emergentes.		
Bibliografia Básica		
COOPER, Alan, Reimann, Robert, Cronin, Dave. About face 3: the essentials of interaction design / Alan Cooper, Robert Reimann, and Dave Cronin. Indianapolis: Wiley, c2007. ROGERS, Yvonne, PREECE, Jenny, Design de interação: além da interação humano-computador / Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jennifer Preece; tradução, Isabela Gasparini Porto Alegre: Bookman, 2013. SANTA ROSA, José Guilherme, Moraes, Anamaria de . Avaliação e projeto no design de interfaces Teresópolis, RJ: 2AB, 2012.		
Bibliografia Complementar		
CYBIS, Walter Betiol, Adriana Holtz, Faust, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações / Walter Cybis, Adriana Holtz Betiol, Richard Faust. 3. ed. atual. e ampl. São Paulo: Novatec, 2015. NIELSEN, Jakob, Pernice, Kara. Eyetracking web usability. Berkeley: New Riders, c2010. 437 p. ISBN 9780321498366		



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Graduação em Design

GOODMAN, Elizabeth. KUNIAVSKY, Mike. MOED, Andrea. Observing the user experience: a practitioner's guide to user research. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann, c2012

KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile / Steve Krug. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

NIELSEN, Jakob. Designing Web usability. Berkeley: New Riders, 2000.