

CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN – HABILITAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO

AUTORIZAÇÃO: Resolução nº 75/2000 CONSUNI

RECONHECIMENTO: Decreto Estadual nº 5495/2002 renovado pelo Decreto Estadual nº 1366/2017

PERÍODO DE CONCLUSÃO: Mínimo: 4 anos / Máximo: 7 anos

NÚMERO DE VAGAS: 20 vagas para ingresso no primeiro semestre

TURNO: integral

NÚMERO DE FASES: 8

CARGA HORÁRIA TOTAL: 3.240 h/a

ÚLTIMA ALTERAÇÃO CURRICULAR: Resolução nº 27/2017 CONSEPE

LOCAL DE FUNCIONAMENTO: Florianópolis

MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS:

DISCIPLINA	CRÉD	CH	PRÉ-REQUISITO
1ª FASE			
Desenho Geométrico Conteúdos básicos do desenho geométrico e das formas geométricas planas. Lugares Geométricos. Construções dos elementos básicos das formas geométricas planas. Construções das principais figuras planas com auxílio de régua e compasso. Solução de problemas geométricos aplicados ao Design e percepção da forma. Instrumentos e princípios do desenho. Representação de figuras planas.	4	72	-
Perspectiva Desenho de precisão espacial. Representação de objetos tridimensionais em meios bidimensionais. Tipos de perspectiva. Perspectivas isométrica e cavaleira. Perspectiva explodida.	4	72	-
Laboratório de Desenho I Estudo do desenho como percepção, comunicação, investigação e ação. Estudo de conceitos, definições, funções e taxonomia do desenho aplicados ao processo projetual em Design. Estudo e experimentações de materiais, instrumentos, técnicas, processos e reprodução em desenho. A leitura e análise do desenho e sua relação com o usuário.	4	72	-
Modelagem em Design Gráfico Representação tridimensional de objetos pelo uso de materiais adequados à confecção de maquetes, modelos, protótipos e elementos de Design Gráfico.	4	72	-
História da Arte e do Design I Estudo das manifestações artísticas da pré-história até a Revolução Industrial, e suas articulações sociais, políticas, históricas e culturais. O surgimento do design e a consolidação da atividade até a atualidade. O conceito de gosto, estilos, funções artísticas, correntes e as diferentes épocas históricas.	4	72	-
Introdução ao Design Gráfico	4	72	-

Abordagem dos elementos e áreas de conhecimento que fundamentam o design. A extensão do termo estética - autonomia e função do design. Conceitos, teorias e ferramentas de produção do design gráfico. Bases projetuais. Interfaces do design. Habilidades e campos de atuação. Perspectivas para uma crítica do design. Código de ética da profissão.			
Fundamentos da Linguagem Visual Parâmetros e elementos da linguagem visual (linha, superfície, volume, luz e cor) e sua organização compositiva (semelhanças e contrastes, ritmo e proporções). Percepção visual. Estudo e prática dos elementos visuais e sua dinâmica ótica capazes de proporcionar estruturas de espaço, ritmo, movimento e a relação destes com o design. Estudo da natureza e das características das linguagens visuais (bi e tridimensional) e seus relacionamentos, trabalhando suas especificidades.	4	72	-
TOTAL	28	504	
2ª FASE			
Tipografia Estudo da tipografia como elemento da comunicação visual. Estudo da história da tipografia, conceitos, funções, classificações, análise de tipos, suas relações com a comunicação visual e utilizações em projetos de design gráfico. Anatomia da fonte, famílias tipográficas. Estudo, experimentação e processo de concepção e produção de projetos tipográficos. O uso criativo da tipografia. Ferramentas para a estruturação da composição tipográfica.	4	72	-
Laboratório de Desenho II Estudo do desenho como comunicação, investigação e ação. O desenho aplicado ao design da informação: o desenho de pictogramas, infográficos e ilustração informativa. O estudo e a prática do desenho como processo: estudo do problema, relação com usuário, interpretação, investigação, criação, relação entre técnica e função, finalização e reprodução. O sketchbook no estudo e registro do processo criativo.	4	72	Laboratório de Desenho I
Geometria Descritiva Estudo e aplicação de técnicas gráficas de representação Mongeana de elementos tridimensionais. Reconstrução projetiva do espaço. Desenvolvimento projetivo de elementos espaciais. Análise, síntese e interação entre formas.	4	72	-
Metodologia do Design Gráfico Conhecimento de técnicas de levantamento de necessidades, de pesquisa e levantamento de dados. Análise de dados. Técnicas de estímulo da criatividade. Identificação de meios materiais e instrumentais para definição, planejamento, acompanhamento e desenvolvimento do projeto em Design Gráfico. Sustentabilidade do projeto.	4	72	-
História da Arte e do Design II Estudo das manifestações artísticas da pré-história até a Revolução Industrial, e suas articulações sociais, políticas, históricas e culturais. O surgimento do design e a consolidação da atividade até a atualidade. O conceito de gosto, estilos, funções artísticas, correntes e as diferentes épocas históricas.	4	72	História da Arte e do Design I
Desenho Técnico Funções do desenho e do desenho técnico. Instrumentos e materiais do desenho. Caligrafia técnica. Normas de representação técnica. Projeções ortogonais. Cotas. Cortes e Seções.	4	72	-
Prática Projetual em Design Gráfico I	4	72	-

Introdução à prática do processo projetual em Design Gráfico. Laboratório de projetos com caráter experimental, privilegiando a solução para problemas de baixa complexidade. Desenvolvimento de projeto ligado ao contexto social e ao pensamento sobre a transformação da realidade local.			
TOTAL	28	504	
3ª FASE			
Laboratório de Desenho III Estudo do desenho como comunicação, investigação e ação. O desenho de narrativas visuais aplicado ao design gráfico: o desenho de ilustração. O estudo e a prática do desenho como processo: estudo do problema, relação com usuário, interpretação, investigação, criação, <i>storyboard</i> , relação entre técnica e função, finalização e reprodução. O <i>sketchbook</i> no estudo e registro do processo criativo.	4	72	Laboratório de Desenho II
Materiais e Processos Gráficos I Conhecimento dos materiais de impressão gráfica. Estudo da correlação entre as propriedades e características decorrentes nos materiais, voltado à viabilização das aplicações processuais em Design Gráfico. Estudo dos processos e técnicas de impressão e dos meios produtivos de Design Gráfico. Pré-impressão, impressão e acabamento. Sustentabilidade e impacto ambiental.	4	72	-
Computação Gráfica em Design Gráfico I Introdução à computação gráfica. Possibilidades de aplicação da computação no design. Design assistido por computador. Desenvolvimento de construções bidimensionais. Produção e edição de imagens. Saídas para produção gráfica. Esta disciplina terá até 20% da sua carga horária oferecida na modalidade à distância.	4	72	-
Ergonomia Aplicada ao Design Gráfico I Abordagem ergonômica de sistemas. Investigação ergonômica. O organismo humano, biomecânica e antropometria. Fatores influentes do trabalho. O entorno humano. Elementos de controle e informação. Ergonomia na programação visual, nos serviços e no cotidiano. Ergonomia cognitiva.	4	72	-
Prática Projetual em Design Gráfico II A prática do processo projetual em Design Gráfico a partir da solução para temas propostos envolvendo a criação e produção de artefatos gráficos. Evolução dos níveis de complexidade projetual através do diálogo entre diferentes áreas do conhecimento do Design Gráfico, meio profissional e sociedade.	4	72	Prática Projetual em Design Gráfico I
TOTAL	20	360	
4ª FASE			
Fotografia I Estudo da fotografia objetivando o preparo do aluno para o domínio das habilidades de manipulação de equipamentos, produção e registro de imagens. A fotografia e o design.	4	72	-
Materiais e Processos Gráficos II Conhecimento dos materiais de impressão gráfica. Estudo da correlação entre as propriedades e características decorrentes nos materiais, voltado à viabilização das aplicações processuais em Design Gráfico. Estudo dos processos e técnicas de impressão e dos meios produtivos de Design Gráfico. Pré-impressão, impressão e acabamento. Sustentabilidade e impacto ambiental.	4	72	Materiais e Processos Gráficos I
Computação Gráfica em Design Gráfico II	4	72	Computação Gráfica em Design Gráfico I

Desenvolvimento de construções editoriais para produção em meio impresso e digital. Esta disciplina terá até 20% da sua carga horária oferecida na modalidade à distância.			
Ergonomia Aplicada ao Design Gráfico II Abordagem ergonômica de sistemas. Investigação ergonômica. O organismo humano, biomecânica e antropometria. Fatores influentes do trabalho. O entorno humano. Elementos de controle e informação. Ergonomia na programação visual, nos serviços e no cotidiano. Ergonomia cognitiva.	4	72	Ergonomia Aplicada ao Design Gráfico I
Prática Projetual em Design Gráfico III A prática do processo projetual em Design Gráfico a partir da solução para temas propostos envolvendo a criação e produção de artefatos gráficos. Evolução dos níveis de complexidade projetual através do diálogo entre diferentes áreas do conhecimento do Design Gráfico, meio profissional e sociedade.	4	72	Prática Projetual em Design Gráfico II
TOTAL	20	360	
5ª FASE			
Estágio Curricular Obrigatório Desenvolvimento de atividades próprias de um profissional de design em uma organização, contando com supervisão de um membro da organização e um professor orientador.	6	108	Prática Projetual em DG III
Fotografia II Estudo da fotografia objetivando o preparo do aluno para o domínio das habilidades de manipulação de equipamentos, produção e registro de imagens. A fotografia e o design.	4	72	Fotografia I
Design de Ambientes Aspectos projetuais aplicados ao espaço. Elementos arquitetônicos, projetos de iluminação e acústica. Princípios físicos da luz e do som. Iluminação cênica e aplicações práticas em ambientes comerciais e públicos. Ponto de venda (PDV) e ambientação. Projetos integrados e design de experiência.	4	72	-
Computação Gráfica em Design Gráfico III Desenvolvimento de construções tridimensionais: sólidos e malhas. Renderização e animação. Esta disciplina terá até 20% da sua carga horária oferecida na modalidade à distância.	4	72	Computação Gráfica em Design Gráfico II
Design e Sociedade Discussão dos contextos históricos e intelectuais que tornaram possível o surgimento da sociologia e do design (a Revolução Francesa e a Revolução Industrial). Estudo dos aspectos centrais ao funcionamento de uma sociedade, instituições sociais, papel social, direitos humanos, normas e valores. Cultura: conceito e objeto. Relações do design com a sociologia. Relações de troca entre os meios de produção e os diversos segmentos sociais. Estudos étnico raciais e sua relação com o design.	4	72	-
Prática Projetual em Design Gráfico IV A prática do processo projetual em Design Gráfico a partir da solução para temas propostos envolvendo a criação e produção de artefatos gráficos. Evolução dos níveis de complexidade projetual através do diálogo entre diferentes áreas do conhecimento do Design Gráfico, meio profissional e sociedade.	4	72	Prática Projetual em Design Gráfico III
TOTAL	26	468	
6ª FASE			
Metodologia da Pesquisa e Estatística	4	72	-

Pesquisa: conceito, planejamento da pesquisa, relatório. Hipóteses. Variável. Métodos e técnicas da pesquisa científica. Verificação, refutação e corroboração. Metodologia qualitativa e quantitativa. Ciência normal e paradigmas. Verdade científica. Elaboração do projeto de pesquisa para o projeto de graduação. Abordagem temática segundo a área de conhecimento: pesquisa do material, o plano de trabalho, fichamento, redação do projeto. Uso de estatística na pesquisa. Instrumentos de coleta de dados. Tipos e técnicas de amostragem. Estatística descritiva: apresentação de dados, distribuições de frequência, medidas de tendência central e de dispersão. Análise exploratória de dados. Aplicação das técnicas estatísticas na pesquisa e concepção de soluções em design.			
Produção da Imagem em Movimento Estudos fundamentais sobre os meios de produção, captura, edição, registro e apresentação da imagem em movimento, dos efeitos associados e das mídias de veiculação existentes.	4	72	Fotografia I
Comunicação Humana e Semiótica aplicada ao Design Gráfico Os diferentes modelos comunicacionais. Os meios de comunicação e a sociedade. A cibernetica, os meios de comunicação de massa e os estudos das linguagens. O modelo matemático da informação. O <i>mass communication research</i> . A teoria critica. Os modelos semiótico-informacionais. Mitos, arquétipos e estereótipos. O estudo dos processos de produção do sentido. Semiótica e as diferentes correntes. Semiotica peirceana. Tipos de signos. Semiotica greimasiana. O conceito de simulacro. Significação nas mídias. Semiotica plástica, semiótica narrativa e semiótica das interações.	4	72	-
Prática Projetal em Design Gráfico V A prática do processo projetual em Design Gráfico a partir da solução para temas propostos envolvendo a criação e produção de artefatos gráficos. Evolução dos níveis de complexidade projetual através do diálogo entre diferentes áreas do conhecimento do Design Gráfico, meio profissional e sociedade.	4	72	Prática Projetal em Design Gráfico IV
TOTAL	16	288	
7ª FASE			
Trabalho de Conclusão de Curso I Trabalho de conclusão de curso relativo à pesquisa científica com temática definida pelo estudante, relacionada ao campo do Design. Planejamento, elaboração e redação do projeto de pesquisa e desenvolvimento de monografia.	1	18	Metodologia da Pesquisa e Estatística
Projeto de Graduação em Design Gráfico I Orientação e avaliação da capacidade projetual com aplicação dos conteúdos de modo contextualizado, por meio do aproveitamento das relações dos conteúdos e dos contextos com o intuito de se dar significado e utilidade ao aprendizado. Estabelecer a conexão entre a teoria abordada em um projeto de pesquisa e a prática projetual, uma relação ativa entre o aluno e o objeto de conhecimento.	4	72	Prática Projetal em Design Gráfico V
Gestão do Design Gráfico Particularidades do gerenciamento das atividades de design gráfico. Legislação, normas e organismos vinculados ao design gráfico. Proteção legal de projetos. Práticas profissionais. Interação mercadológica do design (indústria – designer - consumidor). Perspectivas de futuro.	4	72	-
Mercadologia	4	72	-

Evolução do conceito de marketing. Tipos de mercados. Análise do mercado de consumo e comportamento do consumidor. Segmentação de mercado. Posicionamento de produtos. Administração do composto de produtos: marca e embalagem. Desenvolvimento de novos produtos.			
Prática Projetual em Design Gráfico VI A prática do processo projetual em Design Gráfico a partir da solução para temas propostos envolvendo a criação e produção de artefatos gráficos. Evolução dos níveis de complexidade projetual através do diálogo entre diferentes áreas do conhecimento do Design Gráfico, meio profissional e sociedade.	4	72	Prática Projetual em Design Gráfico V
TOTAL	17	306	
8ª FASE			
Trabalho de Conclusão de Curso II Trabalho de conclusão de curso relativo à pesquisa científica com temática definida pelo estudante, relacionada ao campo do Design. Planejamento, elaboração e redação do projeto de pesquisa e desenvolvimento de monografia.	1	18	Trabalho de Conclusão de Curso I
Projeto de Graduação em Design Gráfico II Orientação e avaliação da capacidade projetual com aplicação dos conteúdos de modo contextualizado, por meio do aproveitamento das relações dos conteúdos e dos contextos com o intuito de se dar significado e utilidade ao aprendizado. Estabelecer a conexão entre a teoria abordada em um projeto de pesquisa e a prática projetual, uma relação ativa entre o aluno e o objeto de conhecimento.	4	72	Projeto de Graduação em Design Gráfico I
Design e Empreendedorismo Introdução à teoria geral da administração. Interdisciplinariedade com o design. Empreendimento administrativo para as atividades do design. Empreendedorismo e inovação social. Economia criativa.	4	72	-
TOTAL	9	162	

Distribuição da Matriz	Créditos	Carga Horária (h/a)
Total em Disciplinas Obrigatórias	156	2.808
Total em Trabalho de Conclusão de Curso	2	36
Total em Estágio Curricular supervisionado	6	108
Total em Atividades Complementares	16	288
Total Geral	180	3.240