

## 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
<b>1ª FASE</b>			
<b>Desenho Geométrico</b> 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	-
<b>Perspectiva</b> Desenho de precisão espacial. Representação de objetos tridimensionais em meios bidimensionais. Tipos de perspectiva. Perspectivas isométrica e cavaleira. Perspectiva explodida.	4	72	-
<b>Laboratório de Desenho I</b> 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	-
<b>Modelagem em Design Gráfico</b> Representação tridimensional de objetos pelo uso de materiais adequados à confecção de maquetes, modelos, protótipos e elementos de Design Gráfico.	4	72	-
<b>História da Arte e do Design I</b> 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	-
<b>Introdução ao Design Gráfico</b>	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. Habilitações e campos de atuação. Perspectivas para uma crítica do design. Código de ética da profissão.			
<b>Fundamentos da Linguagem Visual</b> 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	-
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>504</b>	
<b>2ª FASE</b>			
<b>Tipografia</b> 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	-
<b>Laboratório de Desenho II</b> 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
<b>Geometria Descritiva</b> 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	-
<b>Metodologia do Design Gráfico</b> 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	-
<b>História da Arte e do Design II</b> 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
<b>Desenho Técnico</b> 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	-
<b>Prática Projetual em Design Gráfico I</b>	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	
<b>3ª FASE</b>			
<b>Laboratório de Desenho III</b> 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
<b>Materiais e Processos Gráficos I</b> 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	-
<b>Computação Gráfica em Design Gráfico I</b> 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	-
<b>Ergonomia Aplicada ao Design Gráfico I</b> 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	-
<b>Prática Projetual em Design Gráfico II</b> 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	
<b>4ª FASE</b>			
<b>Fotografia I</b> 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	-
<b>Materiais e Processos Gráficos II</b> 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
<b>Computação Gráfica em Design Gráfico II</b>	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.			
<b>Ergonomia Aplicada ao Design Gráfico II</b> 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
<b>Prática Projetual em Design Gráfico III</b> 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
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>360</b>	
<b>5ª FASE</b>			
<b>Estágio Curricular Obrigatório</b> 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
<b>Fotografia II</b> 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
<b>Design de Ambientes</b> 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	-
<b>Computação Gráfica em Design Gráfico III</b> 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
<b>Design e Sociedade</b> 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	-
<b>Prática Projetual em Design Gráfico IV</b> 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
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>468</b>	
<b>6ª FASE</b>			
<b>Metodologia da Pesquisa e Estatística</b>	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.			
<b>Produção da Imagem em Movimento</b> 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
<b>Comunicação Humana e Semiótica aplicada ao Design Gráfico</b> Os diferentes modelos comunicacionais. Os meios de comunicação e a sociedade. A cibernética, os meios de comunicação de massa e os estudos das linguagens. O modelo matemático da informação. O <i>mass communication research</i> . A teoria crítica. Os modelos semiótico-informacionais. Mitos, arquétipos e estereótipos. O estudo dos processos de produção do sentido. Semiótica e as diferentes correntes. Semiótica peirceana. Tipos de signos. Semiótica greimasiana. O conceito de simulacro. Significação nas mídias. Semiótica plástica, semiótica narrativa e semiótica das interações.	4	72	-
<b>Prática Projetual em Design Gráfico V</b> 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 IV
TOTAL	16	288	
<b>7ª FASE</b>			
<b>Trabalho de Conclusão de Curso I</b> 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
<b>Projeto de Graduação em Design Gráfico I</b> 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 Projetual em Design Gráfico V
<b>Gestão do Design Gráfico</b> 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	-
<b>Mercadologia</b>	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.			
<b>Prática Projetual em Design Gráfico VI</b> 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	
<b>8ª FASE</b>			
<b>Trabalho de Conclusão de Curso II</b> 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
<b>Projeto de Graduação em Design Gráfico II</b> 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
<b>Design e Empreendedorismo</b> 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	

<b>Distribuição da Matriz</b>	<b>Créditos</b>	<b>Carga Horária (h/a)</b>
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
<b>Total Geral</b>	<b>180</b>	<b>3.240</b>