



RESOLUÇÃO CEPE nº 0249/2009

Reformula o Projeto Pedagógico do Curso de Design Gráfico, a ser implantado a partir do ano letivo de 2010.

CONSIDERANDO a Lei nº 9394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CES nº 05, de 08 de março de 2004, que Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CES nº 2, de 18 de junho de 2007, que Dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CES nº 3, de 2 de julho de 2007, que Dispõe sobre procedimentos a serem adotados quanto ao conceito de hora aula, e dá outras providências;

CONSIDERANDO a Resolução CEPE nº 0143/2008, que Estabelece diretrizes gerais para proposição, implantação e alteração de Projetos Pedagógicos na Universidade Estadual de Londrina;

CONSIDERANDO a Resolução CEPE nº 178/2008, que Dispõe sobre a carga horária mínima dos Cursos de Graduação da UEL e dá outras providências;

CONSIDERANDO a Deliberação da Câmara de Graduação nº 08/2009, que Estabelece critérios para aplicação do conceito de hora aula na Universidade Estadual de Londrina;

CONSIDERANDO a Deliberação da Câmara de Graduação nº 09/2009, que Dispõe sobre orientações para a elaboração dos Projetos Pedagógicos de Cursos de Graduação da UEL;

CONSIDERANDO o disposto no Regimento Geral da UEL;

CONSIDERANDO que cada curso de graduação tem um currículo, organizado de acordo com a legislação em vigor, devendo ser cumprido integralmente pelo estudante, a fim de que possa qualificar-se para a obtenção de um grau acadêmico;

CONSIDERANDO os pronunciamentos contidos no processo nº 21344, de 28 de julho 2009.

O CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO aprovou e eu, Reitor, sanciono a seguinte Resolução:



Art. 1º Fica aprovado, nos termos da presente Resolução, o Projeto Pedagógico do Curso de Design Gráfico a ser implantado a partir do ano letivo de 2010.

CAPÍTULO I DIRETRIZES DO CURSO

Art. 2º O Curso de Graduação em Design Gráfico forma o profissional bacharel em Design Gráfico.

Art. 3º As diretrizes do Curso de Graduação em Design Gráfico são:

- I- Planejamento e Configuração abrangendo Métodos, Técnicas de Projeto e de Pesquisa, Meios de representação e comunicação;
- II- Sistemas de Utilização compreendendo a relação do usuário com o objeto, abrangendo Ergonomia, Semiótica e Estética;
- III- Sistemas de Produção compreendendo a relação com o Processo produtivo, abrangendo Materiais e Processos, Metodologia e Gestão;
- IV- Contextualização compreendendo a relação usuário, objeto e meio ambiente, abrangendo fundamentos filosóficos, históricos, sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos;
- V- Concepção de objetos de uso e sistemas de informação realizados por meio de atividades projetuais, tecnológicas, sociais, humanísticas e interdisciplinares, tendo em vista as necessidades humanas, de acordo com as características da comunidade e da sociedade, nos contextos temporal, ambiental, cultural, político e econômico;
- VI- Conceituação do Design Gráfico como uma atividade técnica criativa, relacionada com o projeto de imagens, sua análise, organização e métodos de apresentação de soluções visuais para problemas de comunicação, trabalhando a partir das necessidades determinadas pelo homem, como produtos e uso de informações;
- VII- Consideração do Design Gráfico como um processo estimulado pelo setor produtivo;
- VIII- Incorporação do saber à formação do aluno, adequando-o à realidade do contexto em que atuará.

Art. 4º O processo de formação do Designer Gráfico deve ocorrer segundo as seguintes orientações:

- I- manifestar a sensibilidade criadora e transformadora do homem em face do meio;
- II- manipular processos e modelos de desenvolvimento, representando a estrutura de criação e projeto, com o objetivo de solucionar problemas da sociedade;



- III- atuar de forma estratégica para integrar-se e adaptar-se ao mercado, suas necessidades e tendências;
- IV- readequar soluções formais consagradas pelo consumo e pelos meios de comunicação, aplicando a criatividade e a construção do conhecimento;
- V- estimular as interações com outras áreas do conhecimento, criando novas "subáreas" resultantes destas interseções, que não se encontram ainda plenamente definidas nos seus aspectos acadêmicos e profissionais.

Art. 5º Os objetivos do Curso e o perfil do concluinte constam dos Anexos I e II, respectivamente, da presente Resolução.

CAPÍTULO II SISTEMA ACADÊMICO

Art. 6º O Sistema Acadêmico a ser adotado pelo Curso de Graduação em Design Gráfico, a partir do ano letivo de 2010, será o Seriado Anual, com as atividades acadêmicas assim distribuídas:

- I- atividades acadêmicas dispostas em séries anuais, atendendo ao princípio de hierarquização, podendo ser ofertadas nas seguintes modalidades:
 - a) atividades acadêmicas anuais;
 - b) atividades acadêmicas semestrais;
- II- atividades acadêmicas de natureza obrigatória especiais;
- III- atividades acadêmicas complementares.

Art. 7º O currículo do Curso de Graduação em Design Gráfico é constituído por um conjunto de atividades acadêmicas distribuídas nas seguintes categorias:

- I- atividades acadêmicas obrigatórias;
- II- atividades acadêmicas de natureza obrigatória especiais, correspondente a Estágio Supervisionado e Trabalho de Conclusão de Curso;
- III- atividades acadêmicas complementares, correspondentes à participação do estudante em:
 - a) monitoria acadêmica;
 - b) projetos de pesquisa em ensino, de pesquisa, de extensão e integrados;
 - c) programas de extensão e de formação complementar no ensino de graduação;
 - d) disciplinas especiais;
 - e) cursos de extensão;
 - f) eventos;
 - g) estágio curricular não obrigatório;
 - h) disciplinas eletivas;

§ 1º A monitoria acadêmica e a participação em projetos e programas somente serão consideradas como atividades acadêmicas complementares mediante apresentação de relatório circunstanciado com a supervisão e avaliação a cargo de docente responsável.



- § 2º É vedada a repetição de conteúdos específicos de categoria obrigatória na oferta de disciplinas especiais.
- § 3º As disciplinas eletivas, de livre escolha do estudante, poderão ser cumpridas, dentre as disciplinas regulares de cursos e habilitações diversas ao de sua matrícula, a partir de elenco previamente definido pelos Departamentos ofertantes.
- Art. 8º As atividades escolares, durante o ano acadêmico, constarão do Calendário das Atividades de Ensino dos Cursos de Graduação, apreciado pela Câmara de Graduação e aprovado pelo Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão.
- Art. 9º O estudante, em sua matrícula inicial, será inscrito em todas as atividades acadêmicas obrigatórias previstas na primeira série do Curso.
- Art. 10. As matrículas subsequentes deverão ser renovadas anualmente pelo estudante, por série, conforme Calendário das Atividades de Ensino dos Cursos de Graduação.
- Art. 11. Será matriculado na série subsequente o estudante promovido na forma prevista na presente Resolução.
- Art. 12. Atividades acadêmicas essenciais são aquelas que não podem ser cursadas em regime de dependência.
- Art. 13. A matrícula em disciplinas especiais e eletivas previstas para as atividades acadêmicas complementares far-se-á independentemente da série.

CAPÍTULO III ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

- Art. 14. Os conteúdos curriculares do Curso de Design Gráfico estão articulados segundo os eixos de conhecimento que constam do Anexo III.
- Art. 15. A duração mínima e máxima prevista para o Curso de Design Gráfico é de 4 (quatro) e 8 (oito) anos, respectivamente.
- Art. 16. Para obter o grau de Bacharel em Design Gráfico o estudante deverá cumprir um total de 2.915 (duas mil, novecentas e quinze) horas relativas ao currículo proposto, incluindo as destinadas ao cumprimento de atividades acadêmicas complementares.
- Art. 17. A matriz curricular do Curso de Design Gráfico a ser implantada, gradativamente, a partir do ano letivo de 2010, fica assim estabelecida:

1ª Série

Cód.	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór.	Prát.	Total
6ART043	Desenho de Observação e	A	0	90	90



	Expressão				
6ART044	Fotografia I	A	0	60	60
6MAT060	Representação Bidimensional I	A	0	60	60
6SOC111	Antropologia e Cultura	A	30	0	30
6DGN087	História da Arte e das Técnicas I	A	90	0	90
6DGN088	Sintaxe Visual	A	0	60	60
6DGN089	Técnicas digitais de Imagem I	A	0	60	60
6LET055	Redação e Expressão Oral	A	30	0	30
6DGN090	Fundamentos do Design	A	60	0	60
6DGN091	Teoria e Prática da Cor	A	0	60	60
6ART045	Teoria da Percepção A	A	60	0	60
6DGN092	Criatividade	A	0	60	60
	Total		270	450	720

2ª Série

Cód.	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN093	Representação Bidimensional II	A	0	60	60
6DGN094	Ilustração	A	0	60	60
6DGN095	Metodologia do Projeto	A	0	60	60
6DGN096	Produção e Análise Gráfica	A	0	60	60
6DGN097	Pré- Produção e edição de imagem	A	0	90	90
6DGN098	História da Arte e das Técnicas II	A	60	0	60
6DGN099	Ergonomia Visual	A	90	0	90
6DGN100	Tipografia	A	0	60	60
6DGN101	História em Quadrinhos	A	0	60	60
6NIC117	Semiótica Aplicada ao Design	A	60	0	60
6DGN102	Técnicas Digitais de Imagem II	A	0	90	90
	Total		210	540	750

3ª Série

Cód.	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN103	Ilustração Aplicada	A	0	90	90
6DGN104	Design Gráfico I	A	0	90	90
6DGN105	Produção e Análise da Imagem	A	0	90	90
6CIN/ADM013	Introdução à Metodologia do Trabalho Científico (30/30)	A	60	0	60
6DGN106	Design de Interface	A	60	0	60
6DGN107	Design em Movimento I	A	0	60	60
6DGN108	Embalagem	A	0	60	60
6DGN109	Design de Superfícies	1S	0	45	45
6DGN110	Sinalização	2S	0	45	45



6DGN111	Materiais e Produção Gráfica	A	0	90	90
6DGN112	Psicologia do Usuário Aplicada ao Design	A	60	0	60
Total			180	570	750

4 Série

Cód.	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór.	Prát.	Total
6EST601	Estágio Supervisionado em Design	A	0	102	102
6TCC615	Trabalho de Conclusão de Curso	A	60	68	128
6DGN113	Design Gráfico II	A	0	90	90
6DGN114	Gestão de Design	A	60	0	60
6PRI039	Ética Profissional e Direito Autoral	A	60	0	60
6DGN115	Marketing e Planejamento Estratégico Aplicado ao Design	A	60	0	60
6DGN116	Design em Movimento II	A	0	60	60
Total			240	320	560

Art.18. Para a integralização curricular o estudante deverá cumprir, além das atividades acadêmicas constantes da seriação, um total de 135 (cento e trinta e cinco) horas de atividades acadêmicas complementares.

§ 1º As atividades acadêmicas complementares poderão ser cumpridas em 5 (cinco) áreas distintas, com carga horária máxima para cada uma delas de até 34 (trinta e quatro) horas, a seguir discriminadas:

Áreas	ATIVIDADE	C/H MÁXIMA
I	Projetos de Pesquisa, de Pesquisa em Ensino, de Extensão e Integrados e Programas	34h
II	Participação em eventos e cursos de extensão	34h
III	Participação em Estágio Curricular não Obrigatório	34h
IV	Disciplina Eletiva ou Disciplina Especial	30h
V	Monitoria Acadêmica	34h

§ 2º Das 5 (cinco) áreas previstas no parágrafo anterior, o estudante deverá, obrigatoriamente, participar em I, II e III e optar em IV ou V para completar a carga horária restante de atividade acadêmica complementar.

Art.19. As atividades acadêmicas 6DGN092 Criatividade, 6DGN095 Metodologia do Projeto e 6DGN104 Design Gráfico I são consideradas essenciais para efeito do cumprimento de dependência.

Art.20. As ementas do currículo do Curso de Design Gráfico, a ser implantado a partir do ano letivo de 2010, constam do Anexo IV da presente Resolução.



Art. 21. O número de aulas necessárias para o cumprimento da carga horária contida na matriz curricular do Curso de Design Gráfico consta do Anexo V da presente Resolução.

CAPÍTULO IV SISTEMA DE AVALIAÇÃO

Art. 22. A avaliação do aproveitamento escolar será feita por atividade acadêmica, através da utilização das seguintes técnicas e instrumentos:

- I- nas atividades teóricas serão realizadas através de provas, seminários, atividades em sala de aula, elaboração de relatórios, leitura de textos para discussão, exercícios de fixação, entre outros;
- II- nas atividades práticas serão desenvolvidos projetos individuais ou em grupo com assessoramento, estudo de caso, situações-problema, entre outros.

§ 1º As verificações de aprendizagem na forma não escrita devem, obrigatoriamente, utilizar registros adequados que possibilitem a instauração de processo de revisão.

§ 2º A avaliação do estudante, realizada pelo professor, será expressa através de notas variáveis de 0 (zero) a 10 (dez).

§ 3º Ao final de cada período letivo será atribuída ao estudante, em cada disciplina ou atividade acadêmica, uma nota final resultante da média de no mínimo 02 (duas) avaliações realizadas durante o semestre letivo independentemente da carga horária da mesma.

Art. 23. Considerar-se-á aprovado na atividade acadêmica o estudante que obtiver média final igual ou superior a 6,0 (seis) e frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento).

Art. 24. A reprovação do estudante em atividade acadêmica, após a publicação da média final, ocorre:

- I- por falta (RF = Reprovado por Falta) quando não cumpre 75% (setenta e cinco por cento) de frequência;
- II- por nota (RN = Reprovação por Nota), quando obtém média final inferior a 6,0 (seis);
- III- por falta e por nota (RFN = Reprovação por Falta e por Nota), se estiver simultaneamente, nas duas condições anteriores.

Art. 25. Não haverá Exame Final.



Art. 26. As atividades acadêmicas obrigatórias de natureza especial, Estágio Supervisionado e Trabalho de Conclusão de Curso devem atender aos objetivos do Projeto Pedagógico do Curso, e terá sistema de avaliação e controle de frequência definidos em regulamentos próprios, aprovados pela Câmara de Graduação do CEPE.

Parágrafo único. A média final definida no *caput* deste artigo não poderá ser inferior a 6,0 (seis).

CAPÍTULO V SISTEMA DE PROMOÇÃO

Art. 27. A frequência a quaisquer atividades acadêmicas constitui aspecto obrigatório para a aprovação do estudante.

§ 1º É obrigatório a cumprimento de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) de frequência.

§ 2º É vedado o abono de faltas

Art. 28. É promovido para a série subsequente o estudante reprovado, por nota ou por falta, em até 2 (duas) atividades acadêmicas da(s) série(s) anterior(es), que serão cursadas em regime de dependência.

Art. 29. O regime de dependência é permitido ao estudante reprovado por nota ou por falta em até 2 (duas) atividades acadêmicas, desde que:

I- a reprovação não ocorra simultaneamente por nota e por insuficiência de frequência;

II- a atividade acadêmica não esteja caracterizada como essencial no Projeto Pedagógico do Curso.

§ 1º No limite estabelecido no *caput* deste artigo estão incluídas as atividades acadêmicas em regime de dependências da(s) série(s) anterior(es).

§ 2º A disciplina em regime de dependência deve ser cumprida, preferencialmente, com a turma regular, com frequência obrigatória.

§ 3º Em caso de incompatibilidade de horário, a disciplina em dependência deve ser



cumprida através de atividades programadas pelo professor e desenvolvidas pelo estudante, com o mínimo de 1 (um) encontro presencial mensal, acordado o horário entre as partes.

Art. 30. Fica com a matrícula retida na série o estudante que:

- I- reprovar por nota ou por falta em mais de 2 (duas) atividades acadêmicas, excluídas deste cálculo as disciplinas especiais e/ou eletivas;
- II- reprovar simultaneamente, por nota e por falta, em uma ou mais atividades acadêmicas;
- III- reprovar em atividades acadêmicas essenciais, assim consideradas na presente Resolução.

Art. 31. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, 26 de novembro de 2009.

Prof. Dr. Wilmar Sachetin Marçal
Reitor



ANEXO I DA RESOLUÇÃO CEPE Nº 0249/2009

OBJETIVOS

Objetivo geral

Oferecer a formação em *Design* Gráfico visando desenvolver a capacidade analítica, crítica e expressiva, integrada à realidade contemporânea.

Objetivos Específicos

- Embasar e aplicar fundamentos teóricos e atividades práticas para atuar nas fases metodológicas do projeto de produtos gráficos;
- Determinar as necessidades humanas e dos sistemas produtivos, assim como sua relação;
- Propiciar ao discente sua integração no sistema sócio-econômico e cultural da região;
- Desenvolver a capacidade analítica, crítica, técnica, criativa e expressiva;
- Interpretar a realidade contemporânea;
- Aplicar aspectos ergonômicos, culturais, econômicos, sociais, tecnológicos e estéticos;
- Apontar soluções visuais para problemas de comunicação e informação;
- Desenvolver a capacidade de análise, reflexão e síntese proveniente das atividades de pesquisa;
- Coordenar, sintetizar e aplicar a metodologia de projeto com características práticas, estéticas e simbólicas, visando a criação de produtos tangíveis e digitais.



ANEXO II DA RESOLUÇÃO CEPE Nº 0249/2009

PERFIL DO CONCLUINTE

Profissional com formação humanista, de nível superior, com visão crítica e capacidade de utilização de tecnologias, habilitado a desempenhar atividades de caráter técnico, científico, criativo e artístico, visando à concepção, desenvolvimento e solução de projetos de comunicação e informação visual, agregando valor e diferencial aos produtos e serviços desenvolvidos.

Atua em Escritórios de *Design*; Agências de Publicidade, Propaganda e Marketing; Indústrias de Software; Gráficas; Departamentos Específicos em Empresas; Prestação de Serviços Autônomos de Assessoria, Consultoria, Direção e Gestão do *Design*.

Desenvolve projetos de Identidade Corporativa, Programação Visual de Embalagem, Vídeo, Animação, *Website*, CD ROM, Sistema Informacional, Editoração, *Design* Gráfico de peças publicitárias e institucionais, entre outros.

O profissional se vale de conhecimentos científicos, como os de Sociologia e de Economia; conhecimentos filosóficos, como os de Ética e Estética e de conhecimentos gerais históricos e metodológicos, com capacidade de sincretizá-los com o contexto específico de cada projeto, de forma interdisciplinar.

As competências básicas do *designer* podem ser categorizadas da seguinte forma:

- Técnicas: habilidades de utilização de tecnologias mecânicas e digitais, materiais e processos.
- Científicas: utilização do método científico na pesquisa envolvendo o levantamento de dados bibliográficos e de campo, assim como o seu desenvolvimento intelectual.
- Artísticas: desenvolvimento de conceituação, linguagem visual e processo criativo
- Éticas e Políticas: desenvolvimento de cidadania, de postura profissional, do conhecimento dos deveres e direitos e da responsabilidade social.

O profissional, detentor de uma visão geral dos temas e problemas sociais, possui condições para articular essas competências com outras áreas do conhecimento humano, de maneira crítica e reflexiva.

As informações aprofundadas sobre o *Design* e seus métodos e técnicas e o conhecimento real das questões sociais fazem com que este profissional tenha compreensão e capacidade de transformar a realidade no seu entorno.



ANEXO III DA RESOLUÇÃO CEPE Nº 0249/2009

CONTEÚDOS CURRICULARES SEGUNDO OS EIXOS DE CONHECIMENTO

CONHECIMENTOS	CONTRIBUIÇÕES À FORMAÇÃO DO ESTUDANTE	% da carga horária total
Planejamento e Configuração	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidade de organização e métodos de criação e desenvolvimento; • Habilidade na aplicação de técnicas e na identificação das necessidades; • Capacidade de conceituação do produto. 	32%
Sistemas de Utilização	<ul style="list-style-type: none"> • Compreensão das necessidades do usuário / consumidor e do mercado; • Capacidade de percepção, interpretação e análise de produto visual; • Conhecimentos estéticos para a aplicação em produtos visuais. 	5%
Sistemas de Produção	<ul style="list-style-type: none"> • Domínio na utilização de materiais e processos produtivos, assim como capacidade de pesquisar e explorar novos materiais e processos produtivos. • Competência na viabilização do produto. 	41%
Contextualização	<ul style="list-style-type: none"> • Compreensão do relacionamento entre o usuário, o objeto e o ambiente; • Conhecimentos científicos (sociais e formais), filosóficos, artísticos e históricos. 	22%



ANEXO IV DA RESOLUÇÃO CEPE Nº 0249/2009

EMENTÁRIO DAS ATIVIDADES ACADÊMICAS DO CURRÍCULO DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO, A SER IMPLANTADO A PARTIR DO ANO LETIVO DE 2010.

1ª Série

6ART043 Desenho de Observação e Expressão

Estudo perceptivo do objeto tridimensional, sua estrutura, relações e proporções na representação bidimensional. Leis da perspectiva e as leis que a regem. Emprego do desenho como ferramenta de análise e observação de formas humanas, naturais e artificiais.

6ART044 Fotografia I

Introdução à história da fotografia. Conhecimentos dos elementos mecânicos da câmera fotográfica 35mm. Técnicas básicas de fotografia. Princípios de laboratório fotográfico preto e branco. Fotografia como meio de linguagem e expressão.

6MAT060 Representação Bidimensional I

Representação bidimensional da forma. Construções fundamentais. Polígonos e cônicas. Concordâncias. Inicialização dos sistemas de projeção no primeiro e terceiro diedro (ABNT, DIN e ASA). Planificação e construção de estruturas tridimensionais.

6SOC111 Antropologia e Cultura

Noções básicas de cultura. Cultura, arte e sociedade. Cultura e massificação. Imagens e símbolos orientadores de práticas sociais contemporâneas. Publicidade e cultura de massa.

6DGN087 História da Arte e das Técnicas I

Introdução ao estudo da História da Arte e das técnicas do *Design*. Teoria da Arte. Análise dos Estilos nos períodos compreendidos entre a Pré-História e Antiguidade Clássica ao século XVIII. Conceitos característicos das diferentes concepções de obra de arte. Natureza da criatividade de obra de arte. Relação entre estética e cultura.

6DGN088 Sintaxe Visual

Elementos visuais básicos do *design* e da linguagem visual. Elementos estruturais de composição visual. Estímulo do raciocínio visual e expressivo.

6DGN089 Técnicas digitais de Imagem I

Origens e história da computação gráfica. Princípios básicos de funcionamento, componentes e características do ambiente digital. Introdução a softwares de edição e produção de imagens vetoriais e em bitmaps. Pixels, resolução de imagem, entrada e saída de informações. Conceitos de multimídia

6LET055 Redação e Expressão Oral

Leitura e interpretação. Redação e apresentação oral.

6DGN090 Fundamentos do Design

Introdução ao Desenho Industrial: Aspectos Históricos e Conceituais. Definição de termos. Situação atual. Os sistemas de produção e os objetos. Corporações, manufaturas e o sistema mecanizado. Tecnologia: história e sociedade. Pós-modernidade.



6DGN091 Teoria e Prática da Cor

Teorias e Percepção da cor. A cor em diferentes superfícies e contextos. Aplicação e investigação da cor. Esquema cromático por meio de pesquisa e criação. Contrastes e fenômenos. Cor e Gestalt.

6ART045 Teoria da Percepção A

Aspectos gerais e históricos da percepção visual. Desenvolvimento dos estudos sobre percepção: fenomenologia e teoria geral da Gestalt. Estudos sobre cognição e forma. Introdução às teorias discursivas. Estudo, usos e aplicações dos conceitos no Design Gráfico.

6DGN092 Criatividade

Teorias psicológicas e filosóficas sobre criatividade. O processo criativo, suas etapas e técnicas de desenvolvimento. A importância da criatividade nas organizações contemporâneas.

2ª Série

6DGN093 Representação Bidimensional II

Representação bidimensional do projeto no 1º e 3º diedro, por meio das vistas, de acordo com as Normas Técnicas vigentes (ABNT). Identificação dos planos de projeção. Cortes e seções. Detalhamento da peça.

6DGN094 Ilustração

Prática laboratorial envolvendo processos, meios e materiais expressivos e artesanais para representação de projetos gráficos.

6DGN095 Metodologia do Projeto

Fundamentos, conceitos e métodos de desenvolvimento de projetos. Identificação do problema, procedimentos para levantamento de informações, especificação e conceituação do projeto. Aplicação de técnicas criativas, analíticas, lógicas e de controle de tempo no projeto de produtos visuais. Estudos bidimensionais e volumétricos de produtos visuais.

6DGN096 Produção e Análise Gráfica

Conceituações e tendências de estilos gráficos. Planejamento gráfico. Diagramação. Aplicação da tipografia no projeto gráfico. Processos e mídias de impressão. Análise e execução conceitual, compositiva de elementos gráficos. Preparação de arquivos para impressão.

6DGN097 Pré- Produção e edição de imagem

Captura e tratamento de Imagens. Criação e produção de cenários.

6DGN098 História da Arte e das Técnicas II

Relação entre tecnologia, cultura e arte. A revolução industrial e suas consequências na produção artesanal, nas artes aplicadas e nas artes maiores. Estilos históricos compreendidas entre o fim do século XVIII e a época contemporânea. Revolução Industrial e o surgimento da Bauhaus. As vanguardas do século XX. Movimentos contemporâneos.

6DGN099 Ergonomia Visual

Introdução ao estudo da Ergonomia, envolvendo os fundamentos e evolução. Abordagem dos aspectos visuais para o conforto humano dentro do sistema homem-máquina-ambiente, considerando a acuidade visual nas mídias digitais e impressas.

6DGN100 Tipografia

P.



História da tipografia. Evolução técnica e da linguagem. Estudo da anatomia das fontes: Terminologia tipográfica, espaçamento e *kerning*. Tipos com e sem serifa, caligrafia e tipografia. Tipografia como projeto de *Design*: tipografia clássica e experimental, qualidade tipográfica, famílias tipográficas, largura e peso, ligaturas, conjunto de caracteres. Legibilidade. Tipografia digital.

6DGN101 História em Quadrinhos

Aspectos gerais e técnicos de confecção, estruturação e montagem. Articulação de texto e imagem. Abordagem de técnicas e materiais aplicados ao desenvolvimento de idéias vinculadas ao contexto da imagem narrativa.

6NIC117 Semiótica Aplicada ao Design

Percepção e Linguagem: recuperação de conceitos. Aspectos gerais da semiótica: teorias, estudos de linguagem e da informação. A semiótica no âmbito da visualidade: signos e significação. Simbolismo e semi-simbolismo. O texto visual.

6DGN102 Técnicas Digitais de Imagem II

Ferramentas digitais de produção de imagem vetoriais, editoração eletrônica

3ª Série

6DGN103 Ilustração Aplicada

Fatores determinantes na eficácia da comunicação através da ilustração explorando sua aplicação em veículos de mídia impressa.

6DGN104 Design Gráfico I

Criação e produção de design gráfico institucional.

6DGN105 Produção e Análise da Imagem

Elementos básicos do *design* e suas aplicações, elementos compositivos na construção de projetos e produção gráfica. Conceitos básicos da teoria de Pierce. Produção de projetos gráficos interdisciplinares. Análise signica e plástica dos produtos visuais desenvolvidos.

6CIN/ADM013 Introdução à Metodologia do Trabalho Científico (34/34)

A ciência e a tecnologia. Conhecimento científico e tecnológico. Método científico. A informação científica e tecnológica. Tipos e normalização do trabalho científico.

6DGN106 Design de Interface

A Hipermídia. Interface Homem-computador (HCI). Evolução das interfaces. Princípios do design para MCI. Metáforas. Fatores humanos envolvidos. Modelos mentais e memória de curto e longo prazo. Engenharia de usabilidade. Avaliação de interfaces

6DGN107 Design em Movimento I

Fundamentos da Animação. Pré-produção de cinema, animação e motion graphic. Color key, design de produção. Produção de Animação 2 D.

6DGN108 Embalagem

Embalagem: funções e uso. Classificação, normatização, código de barras. Etapas do processo de produção e materiais para confecção. Histórico. Execução de projetos. Rotulagem. Descarte e/ou re-uso.



6DGN109 Design de Superfícies

Caracterização do *design* de superfície. Desenvolvimento de imagens para revestimentos e criações para estamperia e cerâmica. Materiais e processos gráficos para a aplicação em diferentes superfícies.

6DGN110 Sinalização

Sistemas de sinalização. Sinalização interna e externa. Sistematização de informações verbais e não-verbais. Materiais, estruturas e processos de impressão. Pequenos e grandes formatos.

6DGN111 Materiais e Produção Gráfica

Pré-impressão: preparação de originais (traço e tom contínuo). Fotomecânica: retículas; seleção de cores; cores especiais e sistemas industriais de cores para impressão. Impressão: termos, processos e problemas. Papel. Acabamento. Qualidade.

6DGN112 Psicologia do Usuário Aplicada ao Design

Estudo da percepção e do comportamento humano. Personalidade. Comunicação humana. Motivação e produtividade. Principais fatores que influenciam o comportamento do consumidor: fatores culturais, sociais, pessoais e psicológicos. Estágios no processo de compra. Comportamento pós-compra.

4ª Série

6EST601 Estágio Supervisionado em Design

Aplicação prática, individual, dos conhecimentos obtidos até o quarto ano, no desenvolvimento de projetos de programação visual. Orientações supervisionadas da prática profissional, envolvendo empresas públicas ou privadas, visando à aplicação da metodologia projetual do *design*.

6TCC615 Trabalho de Conclusão de Curso

Desenvolvimento de projeto de programação visual, com base nos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso, envolvendo a metodologia científica e projetual, e a análise da realidade econômica e social da região.

6DGN113 Design Gráfico II

Criação e produção de design gráfico promocional.

6DGN114 Gestão de Design

Fundamentos da Gestão de *Design* na empresa. Níveis da gestão do design. Inovação e estratégias. Estrutura organizacional. Gestão do processo de design. Gestão estratégica do design, o Gestor do Produto. *Design* como estratégia de competitividade. Etapas da gestão estratégica do design.

6PRI039 Ética Profissional e Direito Autoral

Conceito de ética, seus objetivos e sua ligação com a cidadania. A historicidade e a pluralidade cultural dos valores éticos. Moral e Ética: Indivíduo e sociedade. Atuação profissional do *designer* e seu campo de atuação. Marcas e patentes. Órgãos institucionais de apoio ao Desenho Industrial. Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT. Defesa do consumidor. Propriedade intelectual.

6DGN115 Marketing e Planejamento Estratégico Aplicado ao Design

Conceitos fundamentais de Marketing. A planificação do Marketing. Estudo de situações e definição de objetivos. Marcas (*Brand Equity*). Estratégias de desenvolvimento e Marketing



de novos produtos. Função de novos produtos. Desenvolvimento e fases de novos produtos. *Re-design*. Cronograma e controle de projetos. Ciclo de vida. As oportunidades do Mercado. Consumidores. Planejamento estratégico. Desafios do marketing para o próximo século. Noções de empreendedorismo e desenvolvimento do potencial empreendedor.

6DGN116 Design em Movimento II

Fundamentos de vídeo e cinema. Animação stop-motion. Pixelation motion graphics.

ANEXO V DA RESOLUÇÃO CEPE Nº 0249/2009
NÚMERO DE AULAS NECESSÁRIAS PARA O CUMPRIMENTO DA CARGA HORÁRIA CONTIDA NA MATRIZ DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO, CURRÍCULO A VIGORAR A PARTIR DO ANO LETIVO DE 2010
1ª Série

Cód.	Nome	Oferta	Número de aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6ART043	Desenho de Observação e Expressão	A	0	108	108
6ART044	Fotografia I	A	0	72	72
6MAT060	Representação Bidimensional I	A	0	72	72
6SOC111	Antropologia e Cultura	A	36	0	36
6DGN087	História da Arte e das Técnicas I	A	108	0	108
6DGN088	Sintaxe Visual	A	0	72	72
6DGN089	Técnicas digitais de Imagem I	A	0	72	72
6LET055	Redação e Expressão Oral	A	36	0	36
6DGN090	Fundamentos do Design	A	72	0	72
6DGN091	Teoria e Prática da Cor	A	0	72	72
6ART045	Teoria da Percepção A	A	72	0	72
6DGN092	Criatividade	A	0	72	72
Total			324	540	864

2ª Série

Cód.	Nome	Oferta	Número de aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN093	Representação Bidimensional II	A	0	72	72
6DGN094	Ilustração	A	0	72	72
6DGN095	Metodologia do Projeto	A	0	72	72
6DGN096	Produção e Análise Gráfica	A	0	72	72
6DGN097	Pré- Produção e edição de imagem	A	0	108	108
6DGN098	História da Arte e das Técnicas II	A	72	0	72
6DGN099	Ergonomia Visual	A	108	0	108
6DGN100	Tipografia	A	0	72	72
6DGN101	História em Quadrinhos	A	0	72	72
6NIC117	Semiótica Aplicada ao Design	A	72	0	72
6DGN102	Técnicas Digitais de Imagem II	A	0	108	108
Total			252	648	900



3ª Série

Cód.	Nome	Oferta	Número de aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN103	Ilustração Aplicada	A	0	108	108
6DGN104	Design Gráfico I	A	0	108	108
6DGN105	Produção e Análise da Imagem	A	0	108	108
6CIN/ADM013	Introdução à Metodologia do Trabalho Científico (30/30)	A	72	0	72
6DGN106	Design de Interface	A	72	0	72
6DGN107	Design em Movimento I	A	0	72	72
6DGN108	Embalagem	A	0	72	72
6DGN109	Design de Superfícies	1S	0	54	54
6DGN110	Sinalização	2S	0	54	54
6DGN111	Materiais e Produção Gráfica	A	0	108	108
6DGN112	Psicologia do Usuário Aplicada ao Design	A	72	0	72
Total			216	684	900

4ª Série

Cód.	Nome	Oferta	Número de aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6EST601	Estágio Supervisionado em Design	A	0	102	102
6TCC615	Trabalho de Conclusão de Curso	A	72	68	140
6DGN113	Design Gráfico II	A	0	108	108
6DGN114	Gestão de Design	A	72	0	72
6PRI039	Ética Profissional e Direito Autoral	A	72	0	72
6DGN115	Marketing e Planejamento Estratégico Aplicado ao Design	A	72	0	72
6DGN116	Design em Movimento II	A	0	72	72
Total			288	350	638

* * * * *