

RESOLUÇÃO CEPE/CA Nº 073/2015

Reformula o Projeto Pedagógico do Curso de Design Gráfico, a ser implantado a partir do ano letivo de 2016.

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

CONSIDERANDO a Resolução do Conselho Nacional de Educação CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências;

CONSIDERANDO a Resolução do Conselho Nacional de Educação 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 Lei Estadual nº 17505, de 11 de Janeiro de 2013, que institui a Política Estadual de Educação Ambiental e o Sistema de Educação Ambiental e adota outras providências;

CONSIDERANDO a Resolução do Conselho Nacional de Educação CNE/CP nº 1, de 30 de maio de 2012, que estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos;

CONSIDERANDO o Parecer do Conselho Estadual de Educação CEE/CES nº 23/11, sobre inclusão da Língua Brasileira de Sinais – Libras, como disciplina nos projetos pedagógicos dos cursos de licenciatura, bacharelado, tecnologia e sequenciais de formação específica, em cumprimento ao artigo 3º, do Decreto Federal nº 5626, de 22 de dezembro de 2005, que regulamenta a Lei Federal nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras;

CONSIDERANDO o Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, que regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000;

CONSIDERANDO a Resolução do Conselho Nacional de Educação 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 do Conselho Nacional de Educação CNE/CP nº 1, de 17 de junho de 2004, que institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana;

CONSIDERANDO a Deliberação do Conselho Estadual de Educação nº 04/10, que dá nova redação ao artigo 2º da Deliberação CEE/PR nº 04/06, que estabelece normas para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana;



CONSIDERANDO a Resolução CEPE nº 015/2011, que regulamenta a oferta de atividades acadêmicas de forma semipresencial e dá outras providências;

CONSIDERANDO a Resolução CEPE nº 0086/2010, que estabelece diretrizes gerais para proposição, implantação e alteração de Projetos Pedagógicos de Cursos de Graduação na Universidade Estadual de Londrina;

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 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 12.690, de 07 de agosto de 2015;

OS CONSELHOS DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO E DE ADMINISTRAÇÃO aprovaram e eu, Reitora, sanciono a seguinte Resolução:

Art. 1º Fica aprovado, nos termos da presente Resolução, o Projeto Pedagógico do curso de Graduação em Design Gráfico a ser implantado, gradativamente, a partir do ano letivo de 2016.

Parágrafo único. Serão ofertadas 20 (vinte) vagas no Curso de Design Gráfico, no turno matutino.

CAPÍTULO I DAS 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 DO SISTEMA ACADÊMICO

Art. 6º O Sistema Acadêmico a ser adotado pelo Curso de Graduação em Design Gráfico, a partir do ano letivo de 2016, será o seriado anual, com as atividades acadêmicas assim distribuídas:

- I- atividades dispostas em séries anuais, atendendo ao princípio de hierarquização, podendo ser ofertadas nas seguintes modalidades:
- II - atividades acadêmicas anuais;
- III - atividades acadêmicas semestrais.

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 de natureza 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) estágios curriculares não obrigatórios;
 - h) disciplinas eletivas.

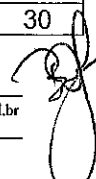
- § 1º A monitoria acadêmica e a participação em projetos e programas somente serão consideradas como atividades acadêmicas complementares mediante apresentação de relatório circunstanciado com a supervisão e avaliação a cargo de docente responsável.
- § 2º É vedada a repetição de conteúdos específicos 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 O estudante, em sua matrícula inicial, será inscrito em todas as atividades acadêmicas obrigatórias previstas na primeira série do curso.
- Art. 9º As matrículas subsequentes deverão ser renovadas anualmente pelo estudante, conforme Calendário das Atividades de Ensino dos Cursos de Graduação.
- Art. 10. Será matriculado na série subsequente o estudante promovido na forma prevista na presente Resolução.
- Art. 11. Disciplinas essenciais são aquelas que não podem ser cursadas em regime de dependência.
- Art. 12. A matrícula em disciplinas especiais e eletivas previstas para as atividades acadêmicas complementares far-se-á independentemente da série.

CAPÍTULO III DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

- Art. 13. A duração mínima e máxima prevista para o curso de Design Gráfico é de 4 (quatro) e 8 (oito) anos, respectivamente.
- Art. 14. Para obter o grau de Bacharel em Design Gráfico o estudante deverá cumprir um total de 3.210 (três mil, duzentas e dez) horas relativas ao currículo proposto, incluindo as destinadas ao cumprimento de Atividades Acadêmicas Complementares.
- Art. 15. A Matriz Curricular do curso de Design Gráfico a ser implantada, gradativamente, a partir do ano letivo de 2016, fica assim estabelecida:

1ª Série

Cód	Nome	Of.	Carga horária		
			Teór.	Prát.	Total
6ART051	Desenho de Observação e Expressão	1S	-	30	30
6MAT073	Desenho Geométrico	A	15	45	60
6ART052	História da Arte	A	60	-	60
6DGN124	Fundamentos do Design	1S	30	-	30
6DGN125	Sintaxe Visual	A	-	60	60
6DGN126	Técnicas Digitais	A	-	60	60
6DGN127	Teoria e Prática da Cor	1S	-	30	30
6DGN128	Ilustração	1S	-	30	30
6DGN129	Seminários Introdutórios ao Design	1S	60	-	60
6ART053	Teoria da Percepção	2S	30	-	30



6DGN130	Narrativas Gráficas	2S	-	30	30
6DGN131	Plásticas	2S	-	30	30
6DGN132	Produção Gráfica I	2S	-	30	30
6ART054	Gravura	2S	-	30	30
6DGN133	Design de Superfície	2S	-	90	90
				195	465
				660	

2ª Série

Cód	Nome	Of.	Carga horária		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN134	Processo de Design	1S	30	-	30
6NIC152	Semiótica Aplicada ao Design	A	60	-	60
6DGN135	Animação 2D	A	-	60	60
6DGN136	Modelagem e Renderização 3D	A	-	60	60
6ART055	Fotografia	1S	-	30	30
6DGN137	Tipografia	A	-	60	60
6DGN138	Produção Gráfica II	1S	-	30	30
6DGN139	Ergonomia Visual	A	-	60	60
6DGN140	Design Institucional	1S	-	90	90
6SOC137	Antropologia e Cultura	2S	30	-	30
6CIN035	Introdução à Metodologia do Trabalho Científico	2S	30	-	30
6DGN141	Design Fotográfico	2S	-	30	30
6DGN142	Design Informacional	2S	-	30	30
6DGN143	Sinalização	1S	-	90	90
6DGN144	Transmídia	2S	-	90	90
			150	630	780

3ª Série

Cód	Nome	Of.	Carga horária		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN145	Psicologia do Usuário Aplicada ao Design	1S	30	-	30
6DGN146	Produção e Análise da Imagem	1S	-	30	30
6DGN147	Editoração	1S	-	30	30
6DGN148	Interface Digital	A	-	60	60
6DGN149	Design e Cultura	1S	30	-	30
6DGN150	Design em Movimento	1S	-	30	30
6DGN151	Planejamento Visual	1S	-	30	30
6DGN152	Design Digital	1S	-	90	90
6DGN153	Design Promocional	1S	-	90	90
6DGN154	Design e Sustentabilidade	2S	30	-	30
6DGN155	Embalagem	2S	30	-	30
6DGN156	Seminários de Pesquisa e Projeto	2S	60	-	60
6DGN157	Design Editorial	2S	-	90	90
6DGN158	Mídias Móveis	2S	-	90	90
			180	540	720

4ª Série

Cód	Nome	Of.	Carga horária		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN159	Marketing, Inovação e Tendência	1S	-	30	30
6PRI055	Ética Profissional e Direito Autoral	1S	30	-	30
6DGN160	Design de Interface	1S	-	30	30
6DGN161	Gestão do Design	1S	-	30	30
6DGN162	Gestão e Embalagem	1S	-	90	90
6DGN163	Seminários Avançados de Mercado e Design	1S	60	-	60



6TCC620	Trabalho de Conclusão de Curso (DGN)	A	120	120	240
6EST629	Estágio Supervisionado (DGN)	A	-	240	240
			210	540	750
			735	2175	2910
	Atividade Acadêmica Complementar - AAC				300
					3210

Art. 16. Para a integralização curricular o estudante deverá cumprir, além das Atividades Acadêmicas constantes da seriação, um total de 300 (trezentas) horas em Atividades Acadêmicas Complementares.

Parágrafo único. Desde que aprovadas pelo Colegiado do Curso, as atividades Acadêmicas Complementares (AAC) serão registradas no Histórico Escolar do estudante dentre as modalidades abaixo e com as respectivas cargas horárias máximas:

ATIVIDADE	C/H MÁXIMA
Projetos de Pesquisa, de Pesquisa em Ensino, de Extensão e Integrados	120h
Programas de extensão e de formação complementar	120h
Disciplinas Eletivas ou Disciplinas Especiais	60h
Monitoria Acadêmica	30h
Cursos de extensão	30h
Eventos	60h
Estágios curriculares não obrigatórios	120h

Art. 17. A atividade acadêmica de Libras – Língua Brasileira de Sinais será ofertada como disciplina especial e a carga horária cumprida será registrada no histórico escolar do estudante como AAC – Atividade Acadêmica Complementar.

Art. 18. Desde que aprovadas pelo Colegiado do Curso, poderão ser ofertadas atividades acadêmicas de ensino na modalidade semipresencial com o uso das TICs – Tecnologia de Informação e Comunicação.

§ 1º As ofertas das atividades acadêmicas mencionadas no *caput* do Artigo deverão constar em Deliberação própria aprovada pela Câmara de Graduação e não poderão ultrapassar a 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso.

§ 2º As atividades acadêmicas ofertadas de forma semipresencial com a utilização de TIC terão obrigatoriamente parte da carga horária presencial.

Art. 19. Os conteúdos curriculares do curso de Design Gráfico estão articulados segundo os eixos de conhecimento que constam do anexo III.

Art. 20. As ementas do currículo do curso de Design Gráfico, a ser implantado a partir do ano letivo de 2016, constam do anexo IV da presente Resolução.

Art. 21. O número de aulas presenciais necessárias para cumprir a carga horária da matriz curricular consta no anexo V.

CAPÍTULO IV DO 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; (com consulta ou sem)
- II- nas atividades práticas serão desenvolvidos projetos individuais ou em grupo com assessoramento, estudo de caso, situações-problema, entre outros (produção/reprodução do conhecimento).

§ 1º As verificações de aprendizagem na forma não escrita devem, obrigatoriamente, utilizar registros adequados que possibilitem a instauração de processo de revisão. (coerência da argumentação; correção de conceitos e de registros)

§ 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.

CAPÍTULO V DO SISTEMA DE PROMOÇÃO

Art. 26. A frequência a quaisquer atividades acadêmicas constitui aspecto obrigatório para a aprovação do estudante.

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

§ 2º É vedado o abono de faltas.

Art. 27. 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. 28. 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.

§ 4º As atividades acadêmicas cursadas em regime de dependência são sempre consideradas como tal.

Art. 29. 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.

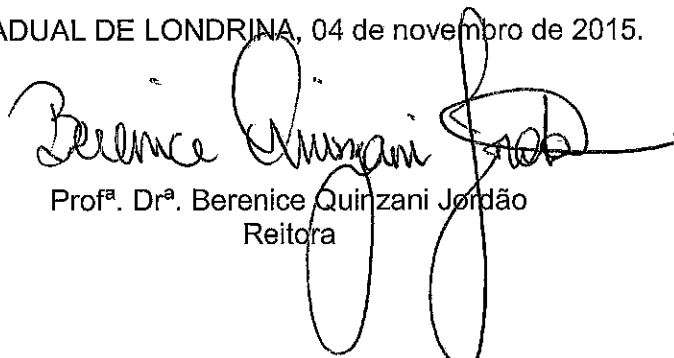
CAPÍTULO VI DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO E TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Art. 30. 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).

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

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, 04 de novembro de 2015.



Prof^a. Dr^a. Berenice Quinzani Jordão
Reitora

ANEXO I DA RESOLUÇÃO CEPE/CA Nº 073/2015

OBJETIVOS

Objetivo geral

Formar profissionais em Design Gráfico visando desenvolver a capacidade projetual analítica e sistêmica, crítica e expressiva, integrada à realidade contemporânea.

Objetivos Específicos

- 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 socioeconômico e cultural da região;
- Sensibilizar o discente para questões ambientais e sociais, tornando-o mais participativo e atuante para estas questões, levando em consideração estes fatores em seus projetos.
- Desenvolver a capacidade analítica, crítica, técnica, criativa e expressiva;
- Interpretar a realidade contemporânea;
- Aplicar à prática projetual aspectos ergonômicos, culturais, econômicos, sociais, tecnológicos e estéticos;
- Apontar soluções de comunicação visual para problemas e oportunidades 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.



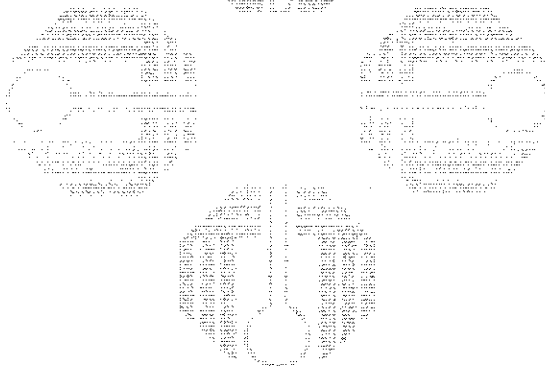
ANEXO II DA RESOLUÇÃO CEPE/CA Nº 073/2015

PERFIL DO CONCLUINTE

O perfil profissional do Designer gráfico formado pela UEL possui formação generalista, humanista, com visão crítica e sistêmica, capacidade de utilização de tecnologias e é habilitado a desempenhar atividades de caráter técnico, científico e criativo, visando a concepção, desenvolvimento e solução de projetos de comunicação e informação visual, agregando valor, diferencial e inovação a produtos e serviços gráficos, impressos, digitais e outros suportes diversos.

O processo de formação ocorre segundo os seguintes aspectos:

- manifesta a sensibilidade criadora e transformadora do homem em face do meio.
- manipula processos e modelos de desenvolvimento, representando a estrutura de criação e projeto, com o objetivo de solucionar problemas da sociedade.
- atua de forma estratégica e sistêmica para integrar-se e adaptar-se ao mercado, suas necessidades e tendências;
- readequa soluções formais consagradas pelo consumo e pelos meios de comunicação, aplicando a criatividade e a construção do conhecimento;
- estimula 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.



ANEXO III DA RESOLUÇÃO CEPE/CA Nº 073/2015

CONTEÚDOS CURRICULARES DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO ARTICULADOS
SEGUNDO OS EIXOS DE CONHECIMENTO

EIXOS	ATIVIDADES ACADÊMICAS	SÉRIE	PERÍODO DE OFERTA
FUNDAMENTAÇÃO	Seminários Introdutórios ao Design	1	1S
	Desenho de Observação e Expressão	1	1S
	História da Arte	1	A
	Fundamentos do Design	1	1S
	Sintaxe Visual	1	A
	Teoria e Prática da Cor	1	1S
	Teoria da Percepção	1	2S
	Processo de Design	2	1S
	Semiótica Aplicada ao Design	2	A
	Antropologia Visual	2	2S
	Introdução à Metodologia do Trabalho Científico	2	2S
	Psicologia do Usuário Aplicada ao Design	3	1S
	Produção e Análise da Imagem	3	1S
	Design e Cultura	3	1S
	Design e Sustentabilidade	3	2S
	Ética Profissional e Direito Autoral	4	1S
GESTÃO E PRODUÇÃO	Design de Superfície	1	2S
	Design Institucional	2	1S
	Sinalização	2	1S
	Design Transmídia	2	2S
	Design Digital	3	1S
	Design Promocional	3	1S
	Design Editorial	3	2S
	Mídias Móveis	3	2S
	Seminários de Pesquisa e Projeto	3	2S
	Marketing, Inovação e Tendência	4	1S
	Gestão do Design	4	1S
	Gestão e Embalagem	4	1S
	Seminários Avançados de Mercado e Design	4	1S
	Trabalho de Conclusão de Curso (DGN)	4	A
Estágio Supervisionado (DGN)	4	A	
REPRESENTAÇÃO E EXPRESSÃO	Desenho Geométrico	1	A
	Narrativas Gráficas	1	2S
	Gravura	1	2S
	Técnicas Digitais	1	A

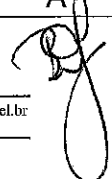




	Ilustração	1	1S
	Plástica	1	2S
	Animação 2D	2	A
	Modelagem e Renderização 3D	2	A
	Fotografia	2	1S
	Tipografia	2	A
	Design Fotográfico	2	2S
	Editoração	3	1S
	Design em Movimento	3	1S
	Planejamento Visual	3	1S
SISTEMA DE PRODUÇÃO E UTILIZAÇÃO	Produção Gráfica I	1	2S
	Produção Gráfica II	2	1S
	Ergonomia Visual	2	A
	Design Informacional	2	2S
	Interface Digital	3	A
	Embalagem	3	2S
	Design de Interface	4	1S



ANEXO IV DA RESOLUÇÃO CEPE/CA Nº 073/2015

EMENTÁRIO DAS ATIVIDADES ACADÊMICAS OBRIGATÓRIAS DA MATRIZ CURRICULAR DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO

1ª Série

6ART051 - 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.

6MAT073 - Desenho Geométrico

Representação Bidimensional de Forma: Construções Fundamentais. Polígonos e Cônicas. Concordâncias. Inicialização dos sistemas de projeção no 1º e 2º diedro (ABNT, DIN e ASA). Simetria. Escalas. Planificação e construção de estruturas tridimensionais.

6ART052 - História da Arte

História da Arte: A arte na Antiguidade: arte primitiva, Egito, Grécia, Roma, Idade Média; Arte Moderna: renascimento, barroco, rococó, neoclassicismo; Modernidade: Romantismo, Realismo, impressionismo, simbolismo, pós-Impressionismo, Expressionismo, Vanguardas históricas (dadaísmo, futurismo, cubismo, surrealismo, abstracionismo, construtivismo); Pós-modernismo/arte contemporânea: Arte Pop, Expressionismo abstrato, Arte conceitual, minimalismo, Transvanguarda, Arte performática.

6DGN124 - Fundamentos do Design

Fundamentos: aspectos históricos e conceituais do design. Implantação e evolução do design no Brasil. Principais escolas mundiais do design e as vanguardas internacionais. O design e o sistema contemporâneo.

6DGN125 - Sintaxe Visual

Linguagem e alfabetização visual. Fundamentos sintáticos e semânticos. Elementos estruturais da composição visual. Técnicas e estratégias visuais na comunicação visual. Fundamentos da Gestalt.

6DGN126 - Técnicas Digitais

História da computação gráfica. Componentes, características estrutura do ambiente digital. Fundamentos da representação gráfica por meio da linguagem Vetorial e Bitmap. Tecnologia aplicada à construção e edição de imagens vetoriais. Tecnologia aplicada à construção e edição de imagens bitmaps. Edição fotográfica digital. Composição de imagens com técnicas digitais mistas e sua importância no processo de Design.

6DGN127 - Teoria e Prática da Cor

Teorias de Percepção e construção da cor em seus aspectos físicos, psicológicos e fisiológico. Sistemas de cor e suas manifestações. Contrastes, Harmonia e fenômenos cromáticos. Aplicação e investigação da cor como elemento da comunicação visual.



6DGN128 - Ilustração

Linguagem visual: materiais e técnicas. Representação visual como forma de expressão e suporte ao texto escrito e à contextualização da ideia.

6DGN129 - Seminários Introdutórios ao Design

Design suas relações e manifestações com as diversas áreas do conhecimento. Referências e atualidades da área de conhecimento.

6ART053 - Teoria da Percepção

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 desenvolvidos no Design Gráfico.

6DGN130 - Narrativas Gráficas

Desenvolvimento de narrativas gráficas: história em quadrinhos e storyboard.

6DGN131 - Plásticas

Estudo da forma e seu comportamento no espaço. Fundamentos da modelagem e dos materiais. Desenvolvimento e construção de modelos tridimensionais.

6DGN132 - Produção Gráfica I

História da imprensa. Estudo da cor, e separação de cores e contraste. Estudo dos papéis e tintas. Pré-impressão: retícula, ganho de ponto, moiré, lineatura. Classificação dos sistemas de impressão. Introdução ao sistema de impressão offset.

6ART054 - Gravura

A gravura e sua história: aspectos técnicos e estéticos. Prática em xilogravura, linoleogravura, e gravura em metal. A transformação dos processos de gravação e reprodução de imagens. Abordagem de outros procedimentos de imagens.

6DGN133 - Design de Superfície

Fundamentos, definições, aplicações e campos de atuação. Metodologia projetual. Módulo - composição, Rapport e padronagem. Composição cromática. Superfícies bidimensionais e tridimensionais. Materiais e processos.

2ª Série

6DGN134 - Processo de Design

Conceituação de métodos e evolução do processo de design. O pensamento do designer. O design thinking como ferramenta para a percepção das demandas dos usuários. Habilidades do design thinker. Introdução aos métodos e técnicas para o desenvolvimento de produtos.

6NIC152 - Semiótica Aplicada ao Design

Percepção, linguagem e informação. Aspectos gerais da semiótica: propriedades do signo na construção da significação. Correntes semióticas e sua contribuição para o design gráfico e o design de produto. Semiótica visual. Funções semióticas do design: interfaces. Design como semiótica aplicada. Estudos de caso em mídias impressas e digitais.



6DGN135 - Animação 2D

História da animação não figurativa. Concept design. Animação de personagens. Animação frame a frame e cutout. Animação em técnicas mistas.

6DGN136 - Modelagem e Renderização 3D

Modelagem 3D digital: conceitos, fundamentos, tipos e aplicações. Processo de trabalho em modelagem 3D. Renderização. Modelagem 3D digital: técnicas avançadas e prototipagem rápida. Animação 3D digital, pintura digital. Recursos de hardware e software.

6ART055 - Fotografia

Elementos básicos da fotografia digital. Linguagem fotográfica e composição. Estudos de elementos de significação na mensagem visual através da linguagem fotográfica.

6DGN137 - Tipografia

Estudo da história da escrita e da linguagem, contendo a evolução tipográfica. Classificação tipográfica. Conceitos em tipografia digital e estudo das principais Type Foundries. Anatomia tipográfica e termos técnicos. Diferenças entre tipografia, caligrafia e lettering (ou letreiramento). Conceitos de legibilidade e legibilidade. Prática de composição tipográfica Open Type utilizando o site Font Struct. Tipografia vernacular. Exercício de criação de fonte experimental. Teoria e prática de combinação de fontes em uma mesma peça gráfica.

6DGN138 - Produção Gráfica II

Flexografia, Rotogravura, Impressão Digital, Serigrafia, Tampografia, Acabamentos e enobrecimentos.

6DGN139 - Ergonomia Visual

Fundamentos e evolução da ergonomia. Ergonomia de Advertência. Abordagem dos aspectos visuais para o conforto humano dentro do sistema homem-máquina-ambiente, considerando a acuidade visual nas mídias digitais. Abordagem dos aspectos visuais para o conforto humano dentro do sistema homem-equipamento-ambiente-organização, considerando a acuidade visual nas mídias impressas. Ergonomia informacional.

6DGN140 - Design Institucional

Desenvolvimento de projetos de Sistemas de Identidade visual. Metodologia aplicada ao projeto de SIV. Construção de Manual de identidade visual.

6SOC137 - Antropologia e Cultura

Noções básicas de Antropologia. As relações entre texto e imagem na prática antropológica, a partir de uma perspectiva histórica da disciplina. A imagem como representação do outro, problemas e desafios.

6CIN035 - Introdução à Metodologia do Trabalho Científico

Metodologia de pesquisa. Desenvolvimento de Projeto de TCC. Estruturação de textos para projetos científicos e monografias. Normalização de trabalhos acadêmicos e científicos.

6DGN141 - Design Fotográfico

A linguagem fotográfica como processo no design gráfico. Fotografia como elemento de construção e sentido na comunicação. Estética fotográfica. Criação de Projetos fotográficos.



6DGN142 - Design Informacional

Ferramentas de desenvolvimento instrucional. Sequência pictórica de procedimentos de uso (manual de instruções). Avisos e advertências. Design na comunicação educacional. Natureza e função do Designer Instrucional no processo didático e Educação a Distância (abordagens pedagógicas e tecnológicas na ação do designer instrucional).

6DGN143 - Sinalização

Design gráfico ambiental e wayfinding. Sistematização de informações verbais e não verbais. Ergonomia visual e gestalt aplicadas à sinalização. Materiais, estruturas e processos de impressão e fabricação.

6DGN144 - Transmídia

Criação e desenvolvimento de personagens e narrativas aplicáveis à diferentes mídias (HQ, livros, filmes e games).

3ª Série

6DGN145 - Psicologia do Usuário Aplicada ao Design

Conceitos da Psicologia: Behaviorismo, Gestalt e Psicanálise. Estudo do comportamento humano direcionado aos fatores culturais, sociais, pessoais e psicológicos.

6DGN146 - Produção e Análise da Imagem

Fundamentos semióticos aplicados ao processo de comunicação. Imagem e produção de sentido. Análise sígnica e plástica. Produção de projetos gráficos interdisciplinares.

6DGN147 - Editoração

Princípios de Editoração aplicada ao processo de Design. Tecnologias e Softwares de Editoração. Controle tipográfico e edição digital de texto. Edição digital de cor. Ferramentas de produtividade: lista de estilos, páginas-mestras e bibliotecas. Exportação e importação de arquivos. Fechamentos de arquivos para impressão e Publicação em mídias digitais.

6DGN148 - Interface Digital

Conceitos da interação humano-computador. Engenharia cognitiva e semiótica de sistemas interativos. Usabilidade e os Critérios Ergonômicos e de Usabilidade. Recomendações de Acessibilidade. Interfaces homem-computador eficazes na comunicação. Estilos e dispositivos de interação. Comunicação usuário-sistema. Comunicação projetista-usuário. Projeto centrado no usuário. Estilos e paradigmas de interação. Avaliação de interfaces.

6DGN149 - Design e Cultura

Cultura e sociedade. Globalização. Identidade e cultura. Cultura Material e Imaterial. Diversidade cultural e sua sustentabilidade. Relações etnorraciais. O design gráfico na cultura contemporânea.

6DGN150 - Design em Movimento

Vídeo e animação em técnica mista.

6DGN151 - Planejamento Visual

Princípios básicos do planejamento visual. Grid. Diagramação. Zonas de visualização. Composição e organização visual.



6DGN152 - Design Digital

Projeto de Interface Homem-Computador. Princípios do design aplicados a projetos de interfaces digitais. Ergonomia, usabilidade e acessibilidade. Diagramação e layout.

6DGN153 - Design Promocional

Design e comunicação: publicidade, propaganda e promoção. Plano de comunicação, design para divulgação e design para estratégias promocionais.

6DGN154 - Design e Sustentabilidade

Sustentabilidade ambiental e desenvolvimento sustentável. Pensamento econômico ambiental. Design para a sustentabilidade e o ciclo de vida: etapas e estratégias. Metodologias e ferramentas. Design e gestão ambiental.

6DGN155 - Embalagem

História da embalagem. Funções e classificação da embalagem. Etapas do processo de produção e materiais para a confecção. A embalagem como um sistema, envolvendo o produto, o consumidor, produtor e o meio ambiente. Legislação específica para o desenvolvimento de embalagens. Descarte e/ou reuso.

6DGN156 - Seminários de Pesquisa e Projeto

Orientações gerais para elaboração do projeto de TCC. Código de ética e Direito Autoral. Inovação e design. Práticas de projeto em design.

6DGN157 - Design Editorial

História, características, componentes, métodos e técnicas de elaboração de livros, jornais e revistas.

6DGN158 - Mídias Móveis

Projeto de interfaces para mídias móveis, enfocando no design persuasivo, objetivando a mudança comportamental de acordo com a experiência do usuário. Utilização do design responsivo na aplicação dos possíveis dispositivos de aplicação e visualização. Metodologia projetual de criação, desenvolvimento e implantação do processo e uso da tecnologia.

4ª Série

6DGN159 - Marketing, Inovação e Tendência

Marketing: fundamentos, processo e planificação. Inovação e empreendedorismo. Macro e microtendências como norte de decisões em design.

6PRI055 - Ética Profissional e Direito Autoral

Direitos Humanos. Direito do Consumidor. Código de Ética do Designer. Propriedade Intelectual do Design. Direito autoral. Direito de Propriedade Industrial. Invenção. Modelo de utilidade. Desenho industrial. Marca. Inovação.

6DGN160 - Design de Interface

Concretização do projeto de design de interface. Métodos de técnicas de design. Ferramentas de suporte. Padrões para interface.



6DGN161 - Gestão do Design

Conceituação, evolução e níveis da Gestão de Design. Gestão de Design na empresa. Campos de aplicação. Design como estratégia de competitividade. Gestão de design e Design Thinking.

6DGN162 - Gestão e Embalagem

Aplicar teoria projetual em um case de embalagem, com briefing específico. Aplicar os distintos níveis da Gestão de Design e o design como estratégia de competitividade.

6DGN163 - Seminários Avançados de Mercado e Design

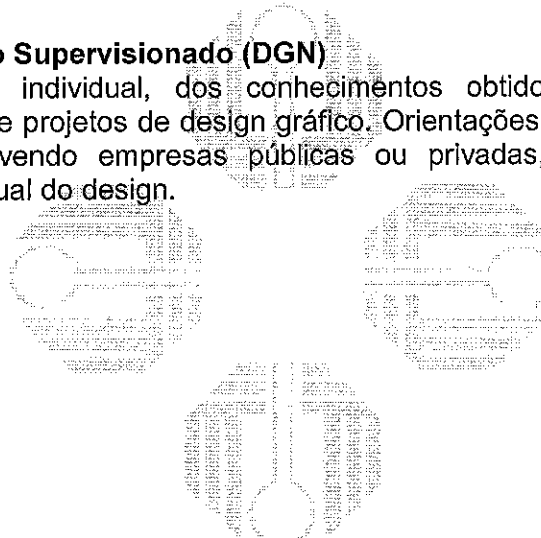
Experiências de prática profissional em Design.

6TCC620 - Trabalho de Conclusão de Curso (DGN)

Desenvolvimento de projeto ou pesquisa em design gráfico em base nos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso, envolvendo metodologia científica e projetual, em conformidade com a realidade social, econômica e ambiental do objeto de estudo.

6EST629 - Estágio Supervisionado (DGN)

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



ANEXO V DA RESOLUÇÃO CEPE/CA Nº 073/2015

NÚMERO DE AULAS PRESENCIAIS NECESSÁRIAS PARA CUMPRIR A CARGA HORÁRIA DA MATRIZ CURRICULAR DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO, A SER IMPLANTADO, GRADATIVAMENTE, A PARTIR DO ANO LETIVO DE 2016 (EXCETO PARA AS AULAS/ATIVIDADES PRÁTICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO E ESTÁGIO SUPERVISIONADO, QUE JÁ SÃO CONSIDERADAS EM HORA CHEIA).

1ª Série

Cód	Nome	Of.	Qtde. de Aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6ART051	Desenho de Observação e Expressão	1S	-	36	36
6MAT073	Desenho Geométrico	A	18	54	72
6ART052	História da Arte	A	72	-	72
6DGN124	Fundamentos do Design	1S	36	-	36
6DGN125	Sintaxe Visual	A	-	72	72
6DGN126	Técnicas Digitais	A	-	72	72
6DGN127	Teoria e Prática da Cor	1S	-	36	36
6DGN128	Ilustração	1S	-	36	36
6DGN129	Seminários Introdutórios ao Design	1S	72	-	72
6ART053	Teoria da Percepção	2S	36	-	36
6DGN130	Narrativas Gráficas	2S	-	36	36
6DGN131	Plásticas	2S	-	36	36
6DGN132	Produção Gráfica I	2S	-	36	36
6ART054	Gravura	2S	-	36	36
6DGN133	Design de Superfície	2S	-	108	108
			234	558	792

2ª Série

Cód	Nome	Of.	Qtde. de Aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN134	Processo de Design	1S	36	-	36
6NIC152	Semiótica Aplicada ao Design	A	72	-	72
6DGN135	Animação 2D	A	-	72	72
6DGN136	Modelagem e Renderização 3D	A	-	72	72
6ART055	Fotografia	1S	-	36	36
6DGN137	Tipografia	A	-	72	72
6DGN138	Produção Gráfica II	1S	-	36	36
6DGN139	Ergonomia Visual	A	-	72	72
6DGN140	Design Institucional	1S	-	108	108
6SOC137	Antropologia e Cultura	2S	36	-	36

6CIN035	Introdução à Metodologia do Trabalho Científico	2S	36	-	36
6DGN141	Design Fotográfico	2S	-	36	36
6DGN142	Design Informacional	2S	-	36	36
6DGN143	Sinalização	1S	-	108	108
6DGN144	Transmídia	2S	-	108	108
			180	756	936

3ª Série

Cód	Nome	Of.	Qtde. de Aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN145	Psicologia do Usuário Aplicada ao Design	1S	36	-	36
6DGN146	Produção e Análise da Imagem	1S	-	36	36
6DGN147	Editoração	1S	-	36	36
6DGN148	Interface Digital	A	-	72	72
6DGN149	Design e Cultura	1S	36	-	36
6DGN150	Design em Movimento	1S	-	36	36
6DGN151	Planejamento Visual	1S	-	36	36
6DGN152	Design Digital	1S	-	108	108
6DGN153	Design Promocional	1S	-	108	108
6DGN154	Design e Sustentabilidade	2S	36	-	36
6DGN155	Embalagem	2S	36	-	36
6DGN156	Seminários de Pesquisa e Projeto	2S	72	-	72
6DGN157	Design Editorial	2S	-	108	108
6DGN158	Mídias Móveis	2S	-	108	108
			216	648	864

4ª Série

Cód	Nome	Of.	Qtde. de Aulas		
			Teór.	Prát.	Total
6DGN159	Marketing, Inovação e Tendência	1S	-	36	36
6PRI055	Ética Profissional e Direito Autoral	1S	36	-	36
6DGN160	Design de Interface	1S	-	36	36
6DGN161	Gestão do Design	1S	-	36	36
6DGN162	Gestão e Embalagem	1S	-	108	108
6DGN163	Seminários Avançados de Mercado e Design	1S	72	-	72
6TCC620	Trabalho de Conclusão de Curso (DGN)	A	144	120	264
6EST629	Estágio Supervisionado (DGN)	A	-	240	240
			252	576	828

0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-