



## **RESOLUÇÃO CEPE Nº 29/2005**

Reformula o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Design Gráfico, a ser implantado a partir do ano letivo de 2005.

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 CEPE Nº 98, de 18 de agosto de 2004, que altera a denominação do curso de Desenho Industrial.

CONSIDERANDO que o artigo 54 do Regimento Geral da UEL estabelece que o Sistema Acadêmico dos Cursos de Graduação será definido nos respectivos Projetos Pedagógicos;

CONSIDERANDO que cada curso de graduação tem um currículo pleno, 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 19338, de 15 de julho 2004.

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

Art. 1º Fica aprovado, nos termos da presente Resolução, o Projeto Político-Pedagógico do curso de Design Gráfico a ser implantado a partir do ano letivo de 2005.

### **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 2005, será o seriado anual, com as atividades acadêmicas assim distribuídas:

- I. disciplinas dispostas em séries anuais, atendendo ao princípio de hierarquização de disciplinas, podendo ser ofertadas nas seguintes modalidades:
  - a) disciplinas anuais;
  - b) disciplinas semestrais;
- II. atividades acadêmicas especiais de natureza obrigatória;
- 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. disciplinas obrigatórias;
- II. atividades acadêmicas especiais de natureza obrigatória, 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 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 voluntários;
  - 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 consubstanciado 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 ano acadêmico é constituído por 2 (dois) períodos letivos regulares - semestres - e 2 (dois) períodos especiais entre os períodos letivos regulares, com as seguintes características:

- I. cada período letivo tem a duração mínima de dias de trabalho escolar efetivo, exigidos pela legislação vigente;
- II. os períodos especiais destinam-se a assegurar o funcionamento contínuo da Universidade;

III. os períodos letivos regulares e especiais têm duração prevista em Calendário Escolar.

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 subseqüentes deverão ser renovadas anualmente pelo estudante, conforme Calendário Escolar.

Art. 11. Será matriculado na série subseqüente o estudante promovido na forma prevista na presente Resolução.

Art. 12. Disciplinas 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 DA 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 3.263 (três mil, duzentas e sessenta e três) horas relativas ao currículo pleno 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 2005, fica assim estabelecida:

#### **1ª Série**

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Tot.
6ART001	Desenho de Observação e Expressão	A	-	102	102
6ART002	Fotografia I	A	34	34	68
6MAT001	Representação Bidimensional I	A	34	34	68
6SOC001	Antropologia e Cultura	A	34	-	34
6DGN001	História da Arte e das Técnicas I	A	102	-	102
6DGN002	Sintaxe Visual	A	34	34	68

6DGN003	Produção e Editoração de Imagens I	A	34	34	68
6LET002	Redação e Expressão Oral	A	34	-	34
6DGN004	Fundamentos do Design	A	68	-	68
6DGN005	Teoria e Prática da Cor	A	34	34	68
6ART003	Teoria da Percepção	A	34	34	68
6DGN006	Criatividade	A	34	34	68
<b>Total</b>			<b>476</b>	<b>340</b>	<b>816</b>

### 2ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Tot.
6DGN016	Representação Bidimensional II	A	34	34	68
6DGN017	Ilustração	A	-	68	68
6DGN018	Metodologia do Projeto	A	34	34	68
6DGN019	Produção e Análise Gráfica	A	34	34	68
6ART005	Fotografia II	A	34	68	102
6DGN020	História da Arte e das Técnicas II	A	68	-	68
6DGN021	Ergonomia Visual	A	68	34	102
6DGN022	Tipografia	A	34	34	68
6DGN023	História em Quadrinhos	A	34	34	68
6NIC005	Semiótica Aplicada ao Design	A	68	-	68
6DGN024	Produção e Editoração de Imagens II	A	34	68	102
<b>Total</b>			<b>442</b>	<b>408</b>	<b>850</b>

### 3ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Tot.
6DGN025	Ilustração Aplicada	A	-	102	102
6DGN026	Programação Visual I	A	34	68	102
6DGN027	Produção e Análise da Imagem	A	68	34	102
6CIN/ADM003	Introdução à Metodologia do Trabalho Científico (34/34)	A	68	-	68
6DGN028	Design de Interface	A	68	-	68
6ART006	Animação de Imagens	A	34	34	68
6DGN029	Embalagem	A		68	68
6DGN056	Design de Superfícies I	1	17	34	51
6DGN057	Sinalização	2	17	34	51
6DGN031	Materiais e Produção Gráfica	A	68	34	102
6DGN032	Psicologia do Usuário Aplicada ao Design	A	68	-	68
<b>Total</b>			<b>442</b>	<b>408</b>	<b>850</b>

## 4ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Tot.
6EST601	Estágio Supervisionado em Design	A	-	102	102
6DGN033	Trabalho de Conclusão de Curso	A	68	68	136
6DGN034	Programação Visual II	A	34	68	102
6DGN035	Gestão de Design	A	68	-	68
6PRI001	Ética Profissional e Direito Autoral	A	68	-	68
6DGN036	Marketing e Planejamento Estratégico Aplicado ao Design	A	68	-	68
6ART007	Criação em Vídeo	A	34	34	68
<b>Total</b>			<b>340</b>	<b>272</b>	<b>612</b>

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	34h
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 disciplinas 6ART002 Fotografia I, 6DGN001 História da Arte e das Técnicas I, 6DGN017 Ilustração, 6DGN018 Metodologia do Projeto e 6DGN026 Programação Visual I são consideradas essenciais para efeito do cumprimento de dependência.

Art . 20. As ementas do currículo pleno do curso de Design Gráfico, a ser implantado a partir do ano letivo de 2005, constam do anexo IV da presente Resolução.

## **CAPÍTULO IV DO SISTEMA DE AVALIAÇÃO**

- Art. 21. 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. 22. 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) da carga horária prevista.
- Art. 23. 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. 24. Não haverá exame final.
- Art. 25. As atividades acadêmicas obrigatórias de natureza especial, Estágio Supervisionado e Trabalho de Conclusão de Curso, devem atender aos objetivos do projeto político-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. 26. A freqüência 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 freqüência.
- § 2º É vedado o abono de faltas
- Art. 27. É promovido para a série subseqüente o estudante reprovado, por nota ou por falta, em até 3 (três) 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 3 (três) atividades acadêmicas, desde que:
- I. a reprovação não ocorra simultaneamente por nota e por insuficiência de freqüência;
  - II. a atividade acadêmica não esteja caracterizada como essencial no Projeto Político-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 freqüência 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 3 (três) atividades acadêmicas, excluídas deste cálculo as disciplina especiais e/ou eletivas;
  - II. reprovar simultaneamente, por nota e por falta, em uma ou mais atividades acadêmicas;
  - III. reprovar em disciplinas essenciais, assim consideradas na presente Resolução.
- Art. 30. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, 09 de março de 2.005.

Prof<sup>a</sup>. Lygia Lumina Pupatto  
Reitora

## **ANEXO I DA RESOLUÇÃO CEPE Nº 29/2005**

### **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 29/2005

### 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 29/2005**

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

## ANEXO IV DA RESOLUÇÃO CEPE Nº 29/2005

EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS E ATIVIDADES ACADÊMICAS OBRIGATÓRIAS DO CURRÍCULO PLENO DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO, A SER IMPLANTADO A PARTIR DO ANO LETIVO DE 2005.

### 1ª Série

#### **6ART001 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.

#### **6ART002 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.

#### **6MAT001 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.

#### **6SOC001 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.

#### **6DGN001 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 Antigüidade 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.

#### **6DGN002 Sintaxe Visual**

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

#### **6DGN003 Produção e Editoração de Imagens I**

Origens e história da Computação Gráfica. Introdução aos *softwares* de editoração e produção de imagens vetoriais em *bitmapped*, 2D e 3D. Tecnologia e *Design*. Princípios básicos de funcionamento, componentes e características do ambiente digital. Pixel, resolução de imagem, entrada e saída de informações. Conceitos de Multimídia. Atividades em Laboratório.

**6LET002 Redação e Expressão Oral**

Leitura e interpretação. Redação e apresentação oral.

**6DGN004 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.

**6DGN005 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.

**6ART003 Teoria da Percepção**

Estudo perceptivo da forma visual. Contribuições da *Gestalt*.

**6DGN006 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****6DGN016 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.

**6DGN017 Ilustração**

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

**6DGN018 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 produto visuais.

**6DGN019 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.

**6ART005 Fotografia II**

Elementos básicos da fotografia digital. Tratamento de imagens. Estudos da fotografia aplicada ao design gráfico. Estudos de elementos de significação na mensagem visual através da linguagem fotográfica. Desenvolvimento de projetos interdisciplinares.

**6DGN020 História da Arte e das Técnicas II**

Relação entre tecnologia, cultura e arte. A revolução industrial e suas conseqüências na produção artesanal, nas artes aplicadas e nas artes maiores. Análise dos estilos e das fases históricas compreendidas entre o fim do século XVIII e a época contemporânea.

História do *design* e sua interação com o desenvolvimento tecnológico desde a Revolução Industrial até o surgimento da Bauhaus. As transformações na arte no século XX, a partir da difusão das novas vertentes e massificação do consumo. As vanguardas do século XX. Surgimento das Escolas de *Design* e sua evolução e interfaces com outras áreas do conhecimento. História da Industrialização no Brasil. Movimentos contemporâneos.

**6DGN021 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.

**6DGN022 Tipografia**

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.

**6DGN023 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.

**6NIC005 Semiótica Aplicada ao Design**

Estudos de linguagem. Linguagem e ciência: contribuições e diferentes escolas. Objeto e campo da semiologia. Semiótica: as proposições de C. Peirce. O signo: funções e classificação. Tradução Intersemiótica. Produção de mensagens plurissígnicas e Cultura Mediática.

**6DGN024 Produção e Editoração de Imagens II**

Projeto e desenvolvimento em Computação Gráfica laboratorial. Estudo avançado de ferramentas digitais utilizadas na produção e tratamento de imagens vetoriais e *bitmaps*, 2D e 3D, edição de texto e diagramação.

### 3ª Série

#### **6DGN025 Ilustração Aplicada**

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

#### **6DGN026 Programação Visual I**

Planejamento e execução de projetos: marca / imagem corporativa / manual de identidade visual; projeto gráfico editorial; *design* informacional.

#### **6DGN027 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 sócio e plástica dos produtos visuais desenvolvidos.

#### **6CIN/ADM003 Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**

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

#### **6DGN028 Design de Interface**

*World Wide Web*: novo espaço de comunicação com características específicas. Arquitetura e navegação no ciberespaço: interatividade. Sites de terceira geração: *Design* digital e suas propriedades formais. Espaços interativos elaborados com gráficos vetoriais e *bitmaps*. Os elementos de navegação e a composição. Elementos da interface: *background*, janelas e painéis, botões e ícones, imagens, texto, menus. Metodologia de produção digital.

#### **6ART006 Animação de Imagens**

Cinema de animação. Técnicas históricas de animação de imagens. Animação de imagens em computador. Animação de imagens para web.

#### **6DGN029 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.

#### **6DGN056 Sinalização e Design de Superfícies**

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

#### **6DGN057 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.



**6DGN031 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.

**6DGN032 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*.

**6DGN033 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.

**6DGN034 Programação Visual II**

Planejamento e execução de projetos: *design* de peças gráficas promocionais; *design* social; desenvolvimento de produtos sustentáveis; tendências.

**6DGN035 Gestão de Design**

Introdução. Gestão de *Design* na empresa. Importância da gestão. Campos de aplicação. Inovação e estratégias. Estrutura organizacional. Gestão de desenvolvimento de novos produtos. Relação produto-mercado. Gestor do Produto. Gestão da qualidade. *Design* como estratégia de competitividade. Estudos de casos.

**6PRI001 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.

**6DGN036 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. Analisando as oportunidades do Mercado. Consumidores. Planejamento estratégico. Desafios do marketing para o próximo século. Noções de empreendedorismo e desenvolvimento do potencial empreendedor.

### **6ART007 Criação em Vídeo**

Elementos do vídeo. Tipologia. Gravação de imagem e som em vídeo. Transdução de formatos de vídeo. Edição linear e não-linear em vídeo analógico e digital.

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