



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**

**RESOLUÇÃO – CEPEC Nº 1433**

Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Design Gráfico, grau acadêmico Bacharelado, modalidade presencial, da Faculdade de Artes Visuais, Regional Goiânia, para os alunos ingressos a partir de 2013 e para os que optaram pelo currículo fixado nesta Resolução.

**O VICE-REITOR, NO EXERCÍCIO DA REITORIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, AD REFERENDUM DO CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**, no uso de suas atribuições legais, estatutárias e regimentais, tendo em vista o que consta do processo nº 23070.013422/2012-69, e considerando:

- a) a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional;
- b) as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Design Gráfico;
- c) o Estatuto e o Regimento Geral da Universidade Federal de Goiás;
- d) o Regulamento Geral dos Cursos de Graduação – RGCG/UFG,

**R E S O L V E :**

**Art. 1º** Aprovar o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Design Gráfico, grau acadêmico Bacharelado, modalidade presencial, da Faculdade de Artes Visuais – FAV, Regional Goiânia da Universidade Federal de Goiás, na forma do Anexo a esta Resolução.

**Art. 2º** Esta Resolução entra em vigor nesta data, com efeito para os alunos ingressos a partir do ano letivo de 2013 e para os alunos vinculados ao Curso de Artes Visuais – Design Gráfico que optaram pelo currículo nesta fixado, revogando-se as disposições em contrário.

Goiânia, 2 de janeiro de 2017.

Prof. Manoel Rodrigues Chaves  
**- Vice-Reitor no exercício da reitoria -**

ANEXO À RESOLUÇÃO – CEPEC Nº 1433

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM  
DESIGN GRÁFICO – BACHARELADO**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS – UFG**

**Reitores, no período:**

Prof. Edward Madureira Brasil  
Prof. Orlando Afonso Valle do Amaral

**Vice-Reitores, no período:**

Prof. Eriberto Francisco Bevilaqua Marin  
Prof. Manoel Rodrigues Chaves

**FACULDADE DE ARTES VISUAIS - FAV**

**Diretor da FAV**

Prof. Raimundo Martins da Silva Filho

**Vice-Diretor**

Prof. José César Teatini de Souza Clímaco

**Coordenador do Curso de Design Gráfico - Bacharelado**

Prof. Mário Alves da Rocha

**Comissão Responsável pelo PPC 2011:**

Prof. Wagner Bandeira – Coordenador  
Profª. Maria Cecília Fittipaldi  
Profª. Rosana Hório Monteiro

**Apoio:**

Profª. Andréa Bordini  
Prof. Cleomar Rocha  
Prof. Edgar Franco  
Prof. José Cesar  
Prof. Márcio Rocha  
Prof. Odinaldo Silva  
Profª. Rosane Badan

**Goiânia – GO  
2013/2017**

## SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO DO PROJETO.....	4
2	EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS.....	4
3	OBJETIVOS .....	6
3.1	Objetivos Gerais.....	6
3.2	Objetivos Específicos.....	6
4	PRINCÍPIOS NORTEADORES PARA A FORMAÇÃO DO PROFISSIONAL.....	6
4.1	A Prática Profissional .....	7
4.2	A Formação Técnica .....	7
4.3	A Formação Ética e a Função Social do Profissional .....	7
4.4	A Articulação entre Teoria e Prática.....	8
4.5	A Interdisciplinaridade .....	8
5	EXPECTATIVA DA FORMAÇÃO DO PROFISSIONAL.....	9
5.1	Perfil do Curso .....	9
5.2	Perfil do Egresso .....	9
5.3	Habilidades do Egresso .....	10
6	ESTRUTURA CURRICULAR.....	11
6.1	Matriz Curricular do Curso de Design Gráfico .....	11
6.2	Quadro de Carga Horária .....	12
6.3	Elenco de Disciplinas com Ementas e Bibliografias .....	14
6.4	Sugestão de Fluxo Curricular .....	25
6.5	Atividades Complementares .....	28
7	POLÍTICA E GESTÃO DE ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO .....	28
8	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO .....	29
9	INTEGRAÇÃO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO.....	29
10	SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM.....	30
11	SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO PROJETO DE CURSO .....	31
12	POLÍTICA DE QUALIFICAÇÃO DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO DA UNIDADE ACADÊMICA .....	31
13	REQUISITOS LEGAIS E NORMATIVOS.....	32
14	REFERÊNCIAS.....	33

## **1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO**

**Área de Conhecimento:**

Ciências Sociais Aplicadas (CNPq e CAPES)

**Modalidade:**

Presencial

**Grau Acadêmico:**

Bacharelado

**Título a ser Conferido:**

Bacharel em Design Gráfico

**Curso:**

Design Gráfico

**Carga Horária do Curso:**

2740h

**Unidade Responsável pelo Curso:**

Faculdade de Artes Visuais

**Turno de Funcionamento:**

Predominantemente Vespertino

**Número de Vagas:**

35/ano

**Duração do Curso em Semestres:**

mínimo 8 e máximo 12 semestres

**Forma de ingresso ao curso:**

Processo Seletivo

## **2 EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS**

Criado em 1992 como uma habilitação no Curso de Artes Visuais da FAV, o curso de Design Gráfico tem buscado acompanhar, por meio de reformas curriculares anteriores, as transformações econômicas e socioculturais da região. Como uma habilitação, o curso capacita o aluno para uma atuação no design resultante de uma formação fundamentalmente artística. Enquanto esta orientação direciona o aluno a uma percepção com ênfase na criação e na reflexão sobre os aspectos formais do produto de design, a mesma deixa a desejar no tocante aos aspectos metodológicos, técnicos e tecnológicos que caracterizam a profissão.

Além disso, como resultado das mesmas transformações que ainda se fazem presente, o curso encontra-se defasado, não somente no que tange ao conteúdo da matriz curricular, mas à sua própria natureza, enquanto habilitação das artes visuais.

Design Gráfico configura-se como uma área que está em franca ascensão, tanto por conta das inovações tecnológicas - que a cada dia têm demandado um profissional que ofereça soluções de comunicação visual, como no caso do design de interfaces - como pela constituição uma cultura industrial que tem encontrado na imagem, especificamente enquanto objeto de comunicação, um diferencial tanto competitivo quanto qualitativo em sua produção.

A proposta de desvinculação da habilitação das Artes Visuais para a criação de um curso autônomo visa atender, pelo menos, a três aspectos considerados de grande importância: o curricular, o de inserção no mercado e o da demanda pela profissão.

O primeiro aspecto refere-se ao próprio conteúdo curricular que, uma vez que oferece a orientação para a reflexão e produção artística, suprime algumas abordagens de cunho técnico e metodológico que fornecem ao aluno a formação mais aprofundada para atuação como profissional do Design Gráfico. Assim, sem abandonar as perspectivas da criação e da inovação que orientam para as questões formais, a nova matriz oferece também uma abordagem orientada às dimensões funcionais, projetivas e técnicas tão caras ao Design. Observa-se, também, a correta vinculação a área de conhecimento específica, Ciências Sociais Aplicadas, deixando a vinculação a área de Linguística, Letras e Artes, mantida enquanto curso de Artes Visuais.

O segundo aspecto que orienta para a criação do curso é a crescente demanda de mercado que exige profissionais qualificados e com formação específica na área. Por conta de uma crescente tendência de especialização das áreas de atuação profissional, cada vez mais as empresas e instituições buscam profissionais, seja por meio de entrevistas, editais, licitações ou concursos, que possuam um bacharelado completo e específico em Design Gráfico. Isso acarreta ao aluno que possui um diploma de design como habilitação de outro curso a desclassificação nos critérios relacionados à formação profissional. Neste caso, o Estado de Goiás hoje sofre com uma carência de cursos nesta área uma vez que não conta com nenhuma oferta de Design Gráfico em nível de Bacharelado, oferecendo à UFG a oportunidade de ser o primeiro a atender essa demanda.

O terceiro aspecto que justifica a criação do curso está relacionado à busca pelo reconhecimento profissional, por meio das entidades representante da categoria, que têm discutido e atuado com grande esforço e adesão dos profissionais pela regulamentação da profissão que, dentre outros aspectos, deverá exigir a formação superior em Design Gráfico.

Esse reconhecimento passa ainda pela dimensão da pesquisa, que nos últimos vinte anos, desde a criação do primeiro mestrado em Design do país, tem buscado arduamente se assentar como uma prática comum nos cursos de graduação, mas que ainda carece de uma produção mais consistente e que esteja mais vinculada à realidade da indústria e da sociedade.

Para além dos aspectos que norteiam a criação do curso de Design gráfico, está a integração com os demais cursos de design da FAV, a saber, Design de Moda e Design de Ambientes, que por meio de uma busca pela integração de suas atividades, disciplinas e corpo docente, pode fortalecer o design para além das fronteiras do Estado, em busca de se tornar um ponto de referência da formação na Região Centro-Oeste, acompanhando o grande desenvolvimento pelo qual esta tem passado.

Por outro lado, como um dos colegiados que integram a Faculdade de Artes Visuais, o Design Gráfico terá um diferencial em relação aos seus pares em outras Universidades do País, na medida em que buscará manter seu caráter criativo, expressivo e inovador, que formará um profissional com qualificação, não somente para a inserção em um mercado crescente, mas para a orientação de uma forma de pensar o Design como agente de transformação social, da ética e da promoção de nossa riqueza cultural.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivos Gerais**

Fundado no tripé metodologia, criação e inovação, o Curso de Design Gráfico tem como base de seus objetivos gerais a formação de um profissional que responda as demandas sociais da prática projetiva a partir de uma perspectiva metodológica que integre os recursos tecnológicos, experiências culturais, expressividades criativas e pesquisa voltada para a inovação.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- a) capacitar o aluno para uma prática fundamentada para a solução de problemas comunicacionais, no âmbito predominantemente visual, a partir de uma orientação metodológica, em suas variadas abordagens, centrada no usuário como personagem principal na sua prática projetiva;
- b) orientar para um desenvolvimento que procure, para além dos aspectos técnico-funcionais uma orientação para soluções criativas, inerentes ao perfil da Faculdade em que está inserida, tomando-as como aspectos diferenciais do curso;
- c) promover a busca por caminhos inovadores que situem os projetos na vanguarda do design gráfico, orientando para a pesquisa e desenvolvimento de soluções que aproveitem o potencial criativo do curso;
- d) desenvolver uma conscientização do profissional sobre sua atuação, despertando para uma visão cidadã ética que conheça e participe na construção e desenvolvimento regional e nacional;
- e) instrumentalizar o aluno, técnica e metodologicamente, para sua atuação profissional.

### **4 PRINCÍPIOS NORTEADORES PARA A FORMAÇÃO DO PROFISSIONAL**

O curso elege como princípios norteadores para a formação do designer um leque de prerrogativas epistemológicas, metodológicas, técnicas e tecnológicas voltadas para a formação do profissional crítico e socialmente responsável, tendo como perspectiva enxergar-se no contexto contemporâneo, auxiliando no desenvolvimento deste, a partir do reconhecimento do momento vivido (presente), atentando para as referências históricas (passado) e apontando para propostas inovadoras (futuro).

Enquanto balizas epistemológicas, a formação é guiada por orientações metodológicas, criativas e inovadoras, sempre guiada pelo pensamento projetivo, zelando pela exposição ampla e complexa dos variados temas e filiações teóricas, permitindo ao graduando reconhecer a abrangência e profundidade da sua atividade profissional, visando uma construção própria do fazer design.

No plano metodológico o curso prioriza as perspectivas do projeto e da pesquisa, o primeiro centrado nos diversos modelos de construção da lógica de projeto, incluindo as fases de criação e reconhecimento do contexto visual em que se insere o projeto; e o segundo na deflagração de novas possibilidades, bem como no acatamento ou refutação de hipóteses de projeto e de mercado. Neste sentido caracteriza-se por uma proposição integradora das disciplinas em uma abordagem projetiva das distintas áreas de atuação do designer.

No plano técnico o curso se reporta para a instrumentalização do profissional, no desenvolvimento de suas habilidades, observando as ferramentas e materiais que formam seu contexto de trabalho. O fazer é explorado em sua amplitude, desde seu reconhecimento na concepção de projeto (fase operacional) até sua execução, pautando toda a curva do desenvolvimento projetivo, na concepção de uma práxis projetiva.

O contexto tecnológico - o conhecimento que se têm sobre a técnica -, tido como um dos fundamentos do curso, define a crítica pelo próprio conhecimento do saber fazer, consolidando-se como o saber pensar, ou o pensar o fazer. Neste aspecto o reconhecimento do que se faz, do que se projeta, e do como se faz e projeta, cria condições para o lastro propositivo e inovador do design, consolidado nas competências do profissional, colocado à prova a cada novo projeto, na busca de soluções criativas, funcionais e estéticas.

De modo mais pontual, definem-se orientações de concepção do curso em várias dimensões, conforme disposto nos subitem que se seguem.

#### **4.1 A Prática Profissional**

Entende-se que a formação superior deve preparar o cidadão para uma atuação produtiva e socialmente responsável, observando a suficiência nas habilidades e competências em sua área de formação, a saber o design gráfico, e sua atuação ética e moral.

O design gráfico tem por fundamento a busca e o projeto de soluções de comunicação visual, agregando valores culturais, estéticos, éticos e ergonômicos centrados na relação usuário/informação. Para tanto a prática tem como pressupostos os aspectos econômicos, ecológicos, tecnológicos e criativos para alcançar estes valores.

O curso organiza estes critérios a partir de disciplinas que preveem a realização de atividades projetivas e de gestão, exercitando a complexidade verificada na prática profissional. Culmina, neste aspecto, com as disciplinas de forte apelo para a prática profissional, caracterizadas como Trabalho de Conclusão de Curso e Estágio Supervisionado em Design, que por si conduzem o graduando para o pleno exercício profissional.

#### **4.2 A Formação Técnica**

Em sua prática profissional diversas competências são requisitadas ao designer gráfico como diferencial de qualidade na solução de problemas de comunicação visual. O curso, por meio de sua matriz curricular, oferece a formação técnica necessária para desenvolver as habilidades orientadas para tais competências. Entendendo que, por formação técnica, traduz-se uma compreensão que vai além do "saber como fazer", mas também do "saber por que fazer", as disciplinas de orientação técnica buscam, além da apresentação do seu caráter prático, espaços para reflexão e inserção crítica das competências abordadas no contexto atual do aluno.

#### **4.3 A Formação Ética e a Função Social do Profissional**

Como profissional criador de meios e mensagens que influenciam diretamente na construção simbólica da sociedade, o designer gráfico encontra na dimensão ética um espaço fecundo de compromissos e reflexões. A abordagem ética se dará, naturalmente, nas disciplinas de natureza teórica e prática, por meio de orientações que busquem, na criação e

seleção de elementos visuais, o compromisso com preceitos fundamentais do respeito ao indivíduo, à sociedade e ao meio ambiente, sem optar, por outro lado, por caminhos que busquem o senso comum e se afastem de modo simplista das propostas que busquem a originalidade e a inovação, características da profissão e que, comumente, demandam aprofundamentos das discussões éticas.

Para além das discussões da ética na prática profissional inseridas nas disciplinas teóricas e projetivas, o curso propõe ainda disciplinas específicas, como as de "Gestão do Design" e "Ética e Legislação" que visam aprofundar o tema.

Ainda que o compromisso ético seja parte inerente da função social do designer esta é aprofundada nas práticas que visam à disseminação da cultura integrada a propostas inclusivas, e ao crescimento econômico associado a atitudes ambientais responsáveis. Essas atitudes serão concretizadas por meio de propostas acadêmicas que visem, por exemplo, ao melhor aproveitamento de materiais e práticas sustentáveis de produção gráfica; projetos educativos, respeitando a diversidade cultural e verificando a acessibilidade dos portadores de necessidades especiais.

#### **4.4 A Articulação entre Teoria e Prática**

As atividades programadas pelas disciplinas projetivas têm como pressuposto fundamental a integração entre as abordagens teóricas e práticas do design, que se dão tanto no uso dos laboratórios e ateliês quanto pelas atividades em salas de aula e extraclasse. Por meio da disciplina de Estágio Curricular, o aluno ainda dentro do meio acadêmico é acompanhado na atuação profissional o que possibilita uma transição gradativa da teoria ao mercado de trabalho, ou seja, da teoria à prática.

Ainda no âmbito das disciplinas, a predileção por atividades de projeto visam auxiliar na articulação da teoria aplicada e da práxis projetiva, compondo um cenário baseada nos eixos dos temas transversais, como sustentabilidade, inovação e responsabilidade social, atrelado a prática multidisciplinar. Neste sentido, mais que pensar a articulação entre teoria e prática, a não separação resulta em um pensamento fundante do design como uma práxis projetiva.

#### **4.5 A Interdisciplinaridade**

O design gráfico configura-se desde suas raízes como uma atividade inter e multidisciplinar, na medida em que congrega, junto aos conhecimentos específicos, abordagens que encontram assento nas ciências humanas, exatas, sociais e nas artes. Na busca pelo diálogo entre a dimensão criativa e expressiva com a orientação metodológica e técnica, o designer deve buscar nas práticas das atividades da cultura e em seus fundamentos teóricos e históricos a base do conteúdo que será metodologicamente desenvolvido e aplicado na produção industrial com o uso de recursos tecnológicos adequados buscando sempre a promoção do bem-estar social.

As disciplinas projetivas têm como premissa, devido à sua perspectiva metodológica, serem responsáveis por esta inter e multidisciplinaridade, resgatando os conhecimentos e práticas das demais disciplinas e aplicando-as em projetos construídos a partir de experiências reais de atuação do profissional.



Adicionalmente a esta prática inter e multidisciplinar, harmoniza-se uma visada multicultural, na observação dos estudos da cultura visual, contribuindo para isto os mecanismos institucionais de intercâmbios nacionais e internacionais, a partir de convênios firmados pela UFG, proporcionando ao aluno experiências culturais enriquecedoras nos planos acadêmico, profissional e pessoal.

## **5 EXPECTATIVA DA FORMAÇÃO DO PROFISSIONAL**

### **5.1 Perfil do Curso**

Enquanto a estruturação do novo curso surge da extinção da habilitação em Design Gráfico do Bacharelado em Artes Visuais, o Bacharelado em Design Gráfico se propõe a integrar os perfis de duas importantes tradições: a primeira que lhe é interna, orientada pelas práticas artísticas, com suas vertentes nas leituras culturais, inspiração criativa e experimentações práticas herdadas do curso que lhe dá origem; e a segunda, de influência externa, oriunda das primeiras escolas europeias de Design, das quais vieram as experiências acadêmicas que fundaram os cursos pioneiros no Brasil e que trazem consigo toda a visão de um design orientado pelas práticas metodológicas e interdisciplinares movidas pela inovação. Assim, tradição e inovação sintetizam o perfil construído para o novo curso.

Visando formar o tripé que nasce desta integração da criação com a metodologia, a fundamentação na inovação, por meio de atividades que harmonizem a teoria e a prática, propõe a ser um reflexo de um perfil que visa integrar as suas diversas experiências às leituras prospectivas trazendo o Design Gráfico para uma prática visionária calcada na realidade.

Nesta busca por uma dimensão inovadora, a pesquisa deve ser uma prática inerente às diversas disciplinas, e não somente àquelas correspondentes ao eixo-temático específico, assim como no incentivo do aluno para participação nos programas de Iniciação Científica. A integração com os programas de pós-graduação da Faculdade de Artes Visuais passa a ser um aspecto fundamental do curso, por meio de atividades conjuntas de pesquisa e desenvolvimento.

Para além desta integração orientada ao produto gráfico, o curso está comprometido com as práticas que propiciem uma relação harmônica com o meio ambiente e com a sociedade, ainda que fundamentadas na produção industrial. Intimamente relacionada com o perfil inovador do curso, essas práticas vão desde orientações para ações educativas da sociedade como na atuação do profissional mediante suas demandas por produtos comunicacionais. Para isso faz-se mister a integração do aluno às diversas atividades de Extensão promovidas pela Faculdade, e que visem a participação do aluno junto à comunidade.

### **5.2 Perfil do Egresso**

O egresso do curso de Design da UFG, Bacharelado, tem perfil para atuação no mercado e na pesquisa, na concepção e desenvolvimento de soluções de problemas de comunicação visual, observando os valores culturais, econômicos e éticos de sua profissão. Seu perfil concentra as habilidades e competências do desenvolvimento de projetos fundamentados nas teorias do design e nas práticas contemporâneas de projeto de baixa, média e alta complexidade, tendendo para a inovação e responsabilidade social.

Possui capacidade de identificar demandas sociais e mercadológicas, atuando na pesquisa de mercado, de referências, de técnicas, tecnologias, linguagens e materiais de sua área, além de estar preparado para gerência de projetos e equipes multidisciplinares, em uma perspectiva empreendedora e estratégica.

Sua formação o capacita para atuação direta no mercado de design, inclusive em equipes multidisciplinares, em projetos que demandem melhoria metodológica produtiva e na pesquisa, além de formação aprofundada em nível de pós-graduação em sua área e áreas afins.

### **5.3 Habilidades do Egresso**

Em consonância à RESOLUÇÃO Nº 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004 que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, o egresso do Curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás deverá ter como habilidades:

- I- capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;
- II- capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;
- III- capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- IV- visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;
- V- domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- VI- conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- VII- domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção.

## 6 ESTRUTURA CURRICULAR

### 6.1 Matriz Curricular do Curso de Design Gráfico

Nome da disciplina	Unidade Responsável	Pré-Requisito	CHSemestral		CHT semestral	Núcleo	Natureza	PCC
			Teórico	Prático				
Análise Gráfica	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
Audiovisual	FIC		-	64	64	NC	OBR	---
Desenho: observação e	FAV – AP		-	64	64	NC	OBR	---
Desenho: processos e	FAV – AP		-	64	64	NC	OBR	---
Desenho Projetivo	FAV – DA		-	32	32	NE	OBR	---
Design Ambiental	FAV - DG		32	64	96	NE	OBR	---
Design da Informação	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
Design de Embalagens	FAV - DG		32	64	96	NE	OBR	---
Design de Identidade Visual	FAV - DG		32	64	96	NE	OBR	---
Design de Interfaces	FAV - DG		32	64	96	NE	OBR	---
Design e Comunicação	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
Design Editorial	FAV - DG		32	64	96	NE	OBR	---
Design Estratégico	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
Estágio Curricular	FAV - DG		64	64	128	NE	OBR	---
Estágio Curricular	FAV - DG	Estágio Curricular	-	64	64	NE	OBR	---
Estudos Aplicados em	FAV - DG		-	64	64	NE	OPT	---
Estudos Aplicados em	FAV - DG		-	64	64	NE	OPT	
Estudos Cromáticos	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
Ética e Legislação	FAV-DG		32	-	32	NE	OBR	---
Fotodesign	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---
Fotografia	FAV - DG		16	48	64	NE	OBR	---
Gestão do Design	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
História da Arte	FAV – AP		32	-	32	NC	OBR	---
História da Arte Moderna	FAV – AP		32	-	32	NC	OBR	---
História do Design	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
História do Design Gráfico	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
História em Quadrinhos de	FAV - DG		-	64	64	NE	OPT	---
Ilustração	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---

Introdução aos Estudos de	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
Introdução Trabalho de	FAV - DG		32	-	32	NC	OBR	---
Letras e Libras	FL		64	-	64	NC	OPT	---
Materiais e Tecnologias	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---
Metodologia de Projeto	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---
Metodologia Visual	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---
Mídias Interativas	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---
Oficina de Aquarela	FAV - DG		-	64	64	NC	OPT	---
Oficina de Animação	FAV - DG		-	64	64	NC	OPT	---
Oficina de Serigrafia	FAV - AP		-	64	64	NC	OPT	---
Oficina de Gravura	FAV - AP		-	64	64	NC	OPT	---
Pesquisa em Design	FAV - DG		32	-	32	NE	OBR	---
Projeto Tipográfico	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---
TCCI	FAV - DG	Pesquisa em Design	-	64	64	NE	OBR	---
TCCII	FAV - DG	TCCI	64	64	128	NE	OBR	---
Teorias da Imagem e Cultura	FAV - DG		32	-	32	NC	OBR	---
Tipografia Aplicada	FAV - DG		-	64	64	NE	OBR	---
<b>TOTAL</b>	-		<b>848</b>	<b>1680</b>	<b>2592*</b>	-	-	...

\*Este número se refere à carga-horária total oferecida, incluindo-se todas as disciplinas optativas (512h). Entretanto, o aluno somente é obrigado a cumprir 256h deste total de optativas, totalizando 2400h dentre as 2592 oferecidas.

## 6.2 Quadro de Carga Horária

Componentes Curriculares	CH	PERCENTUAL
Núcleo comum (NC)	320	11,55%
Núcleo específico obrigatório (NEOB)	1824	65,85%
Núcleo específico optativo (NEOP)	256	9,24%
Núcleo livre (NL)	160	5,78%
Atividades complementares (AC)	210	7,58%
<b>Carga horária total (CHT)</b>	<b>2770</b>	<b>100%</b>

## ***Eixos Temáticos***

Atendendo às exigências estabelecidas nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Design estabeleceu-se os seguintes núcleos epistemológicos, elenco de disciplinas ou eixos temáticos:

- *Eixo Criativo-Expressivo*: As disciplinas deste núcleo epistemológico estão destinadas a aportar os conhecimentos básicos de representação e expressão gráfica necessários para a profissão. Para tal, torna-se necessário o estudo aprofundado da linguagem bi e tridimensional da representação visual e estudos de expressão visual e criatividade;
- *Eixo Teórico-Cultural*. Este núcleo epistemológico concretiza-se através de disciplinas orientadas pela perspectiva histórica, no sentido das artes visuais, da arquitetura e do design, possibilitando um gradativo aprofundamento vertical, que visa estender o campo das reflexões sobre o Design em seu contexto sócio-cultural. Os estudos circunscritos sobre esta área deverão possibilitar ao discente interpretação e análises estruturadas sobre as várias categorias conceituais determinadas pelas transformações provocadas pelo homem no seu percurso histórico e sua inserção no contexto contemporâneo;
- *Eixo de Pesquisa*: Esta área tem como objetivo o estudo de interpretações vinculadas ao conhecimento artístico e humanístico enfocadas segundo as especificidades do Design. Assim, propõe-se a reflexão e investigação dos elementos formadores de uma leitura histórica, estética e sócio-cultural, sobre a produção visual humana;
- *Eixo Projetivo*. Este eixo tem como objetivo o estudo dos elementos formais basilares às múltiplas linguagens do design catalogadas pela tradição cultural e a formação pedagógica do bacharel em Design. Os estudos circunscritos sob esta área deverão possibilitar ao discente a aquisição e desenvolvimento dos códigos técnicos e do aparelhamento sintático, semântico e pragmático das linguagens contemporâneas, visando o aprimoramento de sua capacidade projetiva. A apresentação do projeto executivo é resultante da prática metodológica e da integração com as disciplinas teóricas, técnicas e criativas do curso. Este núcleo se constitui no elemento condensador do curso, na medida em que suas disciplinas têm por finalidade o exercício das habilidades necessárias ao exercício da profissão;
- *Eixo de Formação Técnica*. O núcleo aborda questões tecnológicas quanto aos elementos aplicados na profissão do Designer Gráfico. Acredita-se que o curso deva acompanhar o avanço tecnológico dos materiais e sistemas de produção assim como assimilar e aproveitar das experiências vernaculares para o desenvolvimento da identidade projetiva própria seja ela local, regional ou internacional. As disciplinas incluem o conhecimento dos materiais, acabamentos, processos de impressão, captura e tratamento de imagens fotográficas e apropriação tecnológica nos projetos gráficos. Os temas de trabalhos desenvolvidos neste eixo contemplarão transversalmente discussões de educação ambiental, no que tange à pesquisa de materiais recicláveis, à economia de energia e o desenvolvimento de projetos orientados à preservação e sustentabilidade ambiental;
- *Eixo de Gestão e Estágio*. Esse núcleo trata de conhecimentos sobre as normativas que regem a prática profissional, assim como conteúdos relacionados ao gerenciamento de negócios de Design, assim como o exercício de estágio curricular.

## 6.3 Elenco de Disciplinas (em ordem alfabética) com Ementas e Bibliografias

### ANÁLISE GRÁFICA

**Ementa:** Estudos da imagem e sua estruturação gráfica: materiais, composição, diagramação, sistemas cromáticos, formas de apresentação e reprodução da imagem. Decomposição e análise dos elementos gráficos de peças de design de comunicação visual.

#### **Bibliografia Básica:**

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. *Do invisível ao ilegível*. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.  
JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papyrus, 1996.  
LUPTON, Ellen; COLE-PHILLIPS, Jeniffer. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.  
SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

#### **Bibliografia Complementar:**

GUIMARÃES, Luciano. *As cores na mídia: a organização da cor-informação no jornalismo*. São Paulo: Annablume, 2003.

### AUDIOVISUAL

**Ementa:** Elementos de linguagem em audiovisuais. Estudos e exercício de design gráfico na fotografia, vídeo, televisão, cinema e em mídias interativas. Aspectos históricos: movimentos e realizadores. Construção do sentido em audiovisual. Direção de arte na produção audiovisual.

#### **Bibliografia Básica:**

AUMONT, Jacques (org.). *A Estética do Filme*. São Paulo: Papyrus, 1995.  
COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 2003.  
MARTIN, Marcel. *A linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

#### **Bibliografia Complementar:**

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.  
MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

### DESENHO: OBSERVAÇÃO E COMPOSIÇÃO

**Ementa:** Desenvolvimento do aparelho motor e da expressão criativa. Introdução dos elementos formais e sintáticos do desenho: ponto; linha, massa, textura, volume, composição, valor tonal, cor, luz e sombra.

#### **Bibliografia Básica:**

ARNHEIN, Rudolf. *Arte e Percepção Visual*. 9. ed. São Paulo: Pioneira, 1995.  
DERDIK, Edith. *Formas de Pensar o Desenho*. São Paulo: Scipione, 2004.  
HARRISON, Hazel. *Desenho e pintura*. Porto Alegre: Edelbra, 1994.  
HAYES, Colin. *Guia Completo de pintura y dibujo: técnicas y materiales*. Barcelona: H. Blume Ediciones, 1980.  
KANDINSKY, Wassily. *Ponto e linha sobre plano*. 12. ed. Lisboa: Edições 70, 1992.  
OSTROWER, Fayga. *Universos da arte*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

### DESENHO: PROCESSOS E PROCEDIMENTOS

**Ementa:** Instrumentais, suportes, materiais e processos do desenho. Composição, estrutura, valores visuais gráficos e pictóricos.

#### **Bibliografia Básica:**

DONDIS, A. Dondis. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.  
HAYES, Colin. *Guia Completo de Pintura y Dibujo: Técnicas y Materiales*. Barcelona: H. Blume Ediciones. 1980.  
WONG, Wucius. *Princípios de Forma e Desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.  
DERDIK, Edith. *Formas de Pensar o Desenho*. São Paulo: Editora Scipione, 1994.  
PEDROSA, Israel. *Da Cor à Cor Inexistente*. São Paulo: Senac, 2009.  
OSTROWER, Fayga. *Universos da Arte*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1991.

### DESENHO PROJETIVO

**Ementa:** Princípios do desenho geométrico. Conceitos fundamentais da geometria descritiva. Métodos descritivos para a projeção de sólidos. Desenvolvimento da visão espacial: perspectivas cilíndricas. Aplicação de normas técnicas e representações no desenho das projeções ortográficas. Notação técnica de projetos arquitetônicos.

#### **Bibliografia Básica:**

FRENCH, Thomas E. *Desenho Técnico*. Globo, Porto Alegre, 1978.

HOELSCHER, R.P.; SPRINGER, H.C.; DOBROVOLNY, S.J. *Expressão Gráfica Desenho Técnico*. D Livros Técnicos e Científicos, Rio de Janeiro, 1978.  
PEREIRA, Aldemar. *Desenho Técnico Básico*. F. Alves, Rio de Janeiro, 1976.  
\_\_\_\_\_. *Geometria descritiva*. Quartet, Rio de Janeiro, 2001.  
PRÍNCIPE JÚNIOR, Alfredo dos Reis. *Noções de Geometria Descritiva*. Nobel, São Paulo, 1976.

#### **Bibliografia Complementar:**

ELAN, Kimberly. *Geometria do Design*. Cosac Naify, 2010.  
PIPES, Alan. *Desenho para Designers*. Edgar Blücher, São Paulo, 2010.  
GIONGO, Afonso Rocha. *Curso de Desenho Geométrico*. Nobel, São Paulo, 1979.  
LUDWIG, Fabiana. *Desenho técnico: a comunicação entre designer e produção*.  
MONTENEGRO, Gildo A. *Geometria Descritiva*. Edgard Blücher, São Paulo, 1991.  
PUTNOKI, José Carlos. *Elementos de geometria & desenho geométrico*. Scipione, São Paulo, 1991.  
\_\_\_\_\_. *Geometria & desenho geométrico: volume 1, 2, 3 e 4*. Scipione, São Paulo, 1990; 1990; 1991; 1991.

### **DESIGN AMBIENTAL**

**Ementa:** Metodologia de Projeto de Sinalização: Identificação e preparação da situação problemática. Análise gráfica. Estudo de fluxo. Conceituação. Pictogramas. Desenvolvimento formal, técnico e funcional dos painéis e das placas sinaléticas. Prática no projeto de sinalização.

#### **Bibliografia Básica:**

PANERO, J.; ZELNIK, M. *As dimensões humanas nos espaços interiores*. 7ª ed. México: GG, 1996.  
FRUTIGER, Adrian. *Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado*.  
GOMES, L. A. V. N. *Criatividade: projeto < desenho > produto*. Santa Maria: Schds, 2004.  
GOMES, L. V. N. ; BROD JÚNIOR, M.; MEDEIROS, L. M. S. *Logogramas: desenhos para projeto*. In: 8 Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design/P&D Design 2008, 2008, São Paulo. Anais do Oitavo Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design / P&D Design 8. São Paulo: Senac, 2008.  
REDIG, J. *Sobre desenho industrial: (ou design) e desenho industrial no Brasil*. Ed. Facsimile. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2005.  
D'AGOSTINI, Douglas; GOMES. *Design de Sinalização: planejamento, projeto & desenho*. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2010.

#### **Bibliografia Complementar:**

COSTA, Juan. *Sñalética*. 2. ed. Barcelona : Centro Internacional de Investigación e Aplicaciones de la Comunicacion, 1989.  
BONSIEPE, G. et alii. *Metodologia Experimental - Desenho Industrial*. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.  
BONSIEPE, G. *Teoría y Práctica Del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.

### **DESIGN DE EMBALAGENS**

**Ementa:** Identificação e reconhecimento de embalagens, seus aspectos relativos à função, fluxo, normalização, materiais e processos utilizados na sua industrialização. Metodologia para projetos de embalagens para as várias áreas do mercado atendendo as suas funções e possibilidades de produção. Prática do projeto de Embalagens.

#### **Bibliografia Básica:**

BERGMILLER, K.H. et alii. *Manual para planejamento de embalagens*. Rio de Janeiro: MIC-STI/IDI/MAM-RJ, 1976.  
MESTRINER, F. *Curso design de embalagem: design de embalagem I e II*. São Paulo: Escola de Criação da Escola Superior de Propaganda e Marketing, 1999.  
MESTRINER, Fábio. *Design de Embalagem: Curso Avançado*. São Paulo: Prentice Hall, 2002.  
MESTRINER, Fábio. *Design de Embalagem: curso Básico*. São Paulo: Makron Books, 2002.  
MOURA, R.A.; BANZATO, J.M. *Embalagem: acondicionamento, unitização & conteneirização*. São Paulo: Instituto de Movimentação e Armazenagem de Materiais, 1990.

#### **Bibliografia complementar:**

GIOVANNETTI, M.D.V. *El mundo del envase*. México: G. Gili, S. A. De C. V., 1995.  
SONSINO, S. *Packaging*. Barcelona: G. Gilli, S.A., 1995.

### **DESIGN DE IDENTIDADE VISUAL**

Metodologia de criação de marca gráfica e demais elementos de comunicação visual do sistema de identidade visual corporativa. Tipologia das corporações e instituições. Terminologia técnica e projeto de manual de uso e aplicação

de marca.

#### **Bibliografia Básica:**

CHAVES, Norberto. *La imagen corporativa*. Gustavo Gili: Barcelona 1998.  
FRUTIGER, Adrian. *Sinais e símbolos*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.  
GONZÁLEZ SOLAS, Javier. *Identidad visual corporativa: la imagen de nuestro tiempo*. Madrid: Sintesis, 2004.  
WHEELER, Alina. *Design de identidade de marca*. Porto Alegre, Artmed, 2008.

#### **Bibliografia Complementar:**

SILVA, ADRIANA COSTA E. *Branding e Design*. Identidade no Varejo. Rio books, Rio de Janeiro: 2003.  
GOMES, Luiz Antônio Vidal de Negreiros; BROD JÚNIOR, Marcos. *Logogramas: desenho para projeto*. Porto Alegre: SCHDS, 2007.  
FISHEL, Catharine. *Como recriar a imagem corporativa: Estratégias de design gráfico bem sucedidas*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 2003.

### **DESIGN DA INFORMAÇÃO**

**Ementa:** Estudo dos artefatos do design a partir da configuração da informação. História do design da informação. Conceito de informação e transdisciplinaridade. Metodologia de projeto com ênfase no design da informação. Estrutura, significado e uso de artefatos informacionais. Acessibilidade, compreensibilidade e usabilidade da informação. Mercados e projetos de design da informação.

#### **Bibliografia Básica:**

KATZ, J. *Designing Information: Human factors and common sense in information design*. New Jersey, USA: Wiley, 2012.  
LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.  
SAMARA, Timothy. *Ensopado de design gráfico*. Rio de Janeiro: Blucher, 2010.  
PETTERSSON, R. *Information design: an introduction*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2002.

#### **Bibliografia Complementar:**

FLUSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.  
JACOBSON, R. (Ed.). *Information design*. Cambridge: MIT Press, 1999.  
MIJKSENAAR, P. *Visual function: an introduction to information design*. Rotterdam: 010 Publishers, 1997.  
MENEZES, Marizilda dos Santos. *Design e Planejamento: aspectos tecnológicos*. São Paulo: Cultura Acadêmica. 2009.  
Revista Info Design. São Paulo: SBDI, publicação on-line.

### **DESIGN DE INTERFACES**

**Ementa:** Caracterização das interfaces computacionais: histórico e definição. Elementos de interação e metodologia de projeto de interface. Design de interação e design de interfaces. Interação homem-computador, avaliação de interfaces e projeto.

#### **Bibliografia Básica:**

JOHNSON, S. *Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.  
JOHNSON, S. *Emergência: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e software*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.  
MEMÓRIA, Felipe. *Design para a Internet: projetando a experiência perfeita*. Rio de Janeiro.

#### **Bibliografia Complementar:**

NIELSEN, Jakob. *Usabilidade na WEB*. Rio de Janeiro: Campus, 2007.  
PREECE, J. ROGERS, Y. SHARP, H. *Design de Interação: a Distância*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

### **DESIGN E COMUNICAÇÃO**

**Ementa:** Fundamentos da Teoria da Informação e Comunicação e suas relações com o Design Gráfico. Estudos dos signos aplicados à seleção e composição de elementos visuais. Paradigmas da comunicação de massa à cibercultura.

#### **Bibliografia Básica:**

BERGSTRÖM, Bo. *Fundamentos da comunicação visual*. São Paulo: Rosari, 2009.  
BRINGHURST, Robert. *A forma sólida da linguagem*. São Paulo: Rosari, 2006.  
ECO, Umberto. *A estrutura ausente*. São Paulo: Perspectiva, 2005.  
SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

#### **Bibliografia Complementar:**

VESTERGAARD, Torben; SCHROBER, Kim. *A linguagem da propaganda*. Martins Fontes, São Paulo, 1994.



FARBIARZ, Jackeline; FARBIARZ, Alexandre; COELHO, Luiz Antonio. (Orgs.). *Os Lugares do Design na Leitura*. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

### **DESIGN EDITORIAL**

**Ementa:** Estudo e desenvolvimento de projetos editoriais periódicos e pontuais. Planejamento gráfico e diagramação. História do livro e da produção editorial. Materiais, formatos, montagem e acabamentos de produção editorial. Aspectos econômicos, ergonômicos, culturais e sociais do projeto editorial.

#### **Bibliografia Básica:**

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. 3.ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

HASLAN, Andrew. *O livro e o designer II: como criar e produzir livros*. São Paulo: Rosary, 2010.

SAMARA, Tymothy. *Guia de Design Editorial: Manual Prático para o Design de Publicações*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

#### **Bibliografia Complementar:**

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. *Grid systems in graphic design: a visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers*. Santa Monica: Ram Publications, 1996.

SAMARA, T. *Grid. Construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HENDEL, Richard. *O design do Livro*. 2.ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

ARAÚJO, Emanuel. *A Construção do Livro: Princípios da técnica de editoração*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

TSCHICHOLD, Jan. *A Forma do Livro: Ensaio sobre Tipografia e Estética do Livro*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

### **DESIGN ESTRATÉGICO**

**Ementa:** O campo do design na sociedade contemporânea: relação com mercado, marketing e posicionamento da atividade do design enquanto diferencial. Nichos de mercado e impactos do design na sociedade. Estratégias mercadológicas do design. Design e experiência.

#### **Bibliografia Básica:**

ADG BRASIL. *O Valor do Design: Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico*. 4a. ed. São Paulo: ADG Brasil/SENAC-SP, 2004.

AMBROSE, Gavim; HARRIS, Paul. *Design Thinking*. Trad. Mariana Belloli. Porto Alegre: Bookman, 2011.

KLEIN, Naomi. *Sem Logo: a tirania das marcas em um planeta vendido*. São Paulo: Record, 2002.

#### **Bibliografia complementar**

NEUMEIER, Marty. *O abismo da marca: como construir a ponte entre a estratégia e o design*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

### **DESIGN E INOVAÇÃO**

**Ementa:** O campo do design e perspectivas de avanço nas metodologias, materiais, mercado e projetos em design. *Design thinking* e os conceitos da área aplicados em outros campos. Tecnologia do design e no design. Tendências em design.

#### **Bibliografia Básica:**

AMBROSE, Gavim; HARRIS, Paul. *Design Thinking*. Trad. Mariana Belloli. Porto Alegre: Bookman, 2011.

BEZERRA, Charles. *O designer humilde: Lógica e ética para inovação*. São Paulo: Rosari, 2008.

NEUMEIER, Marty. *A empresa orientada pelo design: como construir uma cultura de inovação permanente*. Porto Alegre: Bookman, 2010.

#### **Bibliografia Complementar:**

KELLEY, Tom; LITTMAN, Jonathan. *As 10 faces da inovação*. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2007.

### **ESTUDOS APLICADOS EM DESIGN 1**

**Ementa:** Estudos teóricos e práticos do design contemporâneo. Inter e transdisciplinaridade no design.

#### **Bibliografia Básica:**

BÜRDEK, B. E. *Design: história, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Blücher, 2006.

FLUSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

DONDIS, D. A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

#### **Bibliografia Complementar:**

BAXTER, M. *Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

FRUTIGER, A. *Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

## ESTUDOS APLICADOS EM DESIGN 2

**Ementa:** Estudos teóricos e práticos sobre temas contemporâneos do design.

### **Bibliografia Básica**

BÜRDEK, B. E. *Design: história, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Blücher, 2006.  
FLUSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.  
DONDIS, D. A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

### **Bibliografia complementar:**

BAXTER, M. *Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.  
FRUTIGER, A. *Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

## ESTUDOS CROMÁTICOS

**Ementa:** Conceitos sobre cores e suas aplicações relacionadas ao Design Gráfico. Aspectos físicos, perceptivos e culturais do uso da cor. Obtenção e reprodução de cores. Aplicação das cores em Design Gráfico: influências e efeitos e sua contribuição na construção do conceito do projeto de design gráfico.

### **Bibliografia Básica:**

FARINA, Modesto. *Psicodinâmica das cores na comunicação*. 3 ed. São Paulo : Blucher, 1986.  
GUIMARÃES, Luciano. *A cor como informação*. Rio de Janeiro: Annablume, 2001.  
SENAC. *Elementos da cor*. Rio de Janeiro : Ed. Senac Nacional, 1999.

### **Bibliografia Complementar:**

ALBERS, Josef. *A interação da cor*. São Paulo: WMF, 2009.  
BARROS, Lilian Ried Miller. *A cor no processo criativo*. São Paulo: Senac SP, 2009.  
MORIOKA, Adams; STONE, Terry Lee. *Color Design Workbook: A real-world guide to using color in graphic design*. Massachusetts: Rockport, 2006.  
PEDROSA, Israel. *Da Cor à Cor Inexistente*. São Paulo: Senac, 2009.

## ÉTICA E LEGISLAÇÃO

**Ementa:** Estudos da relação do designer com a sociedade, a partir de pressupostos legais, morais e éticos: código de defesa do consumidor; normalizações de informações de produtos e serviços; código de ética de associações de design no Brasil. Moral e ética.

### **Bibliografia Básica:**

ABEDESIGN. *Código de Ética Abedesign*. Online. São Paulo: Abedesign, 2010. Disponível em: [http://www.abedesign.org.br/site/codigo\\_de\\_etica.pdf](http://www.abedesign.org.br/site/codigo_de_etica.pdf).  
ADG BRASIL. *O Valor do Design: Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico*. 4a. ed. São Paulo: ADG Brasil/SENAC-SP, 2004.  
ASCENSÃO, José de Oliveira. *Direito Autoral*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1980.  
COSTA NETO, José Carlos. *Direito Autoral no Brasil*. São Paulo: Editora FTD, 1998.

### **Bibliografia Complementar:**

COSTA NETO, José Carlos. *Direito autoral – A reorganização do conselho nacional de direito autoral*. Brasília: MEC, 1982.  
KANT, M. *Crítica da Faculdade do Juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.  
MANSO, Eduardo. *O que é direito autoral*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1992.  
CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR. *Lei 8.078 de 11/09/90*. Brasília: Diário Oficial da União, 1990.

## FOTODESIGN

**Ementa:** Aperfeiçoamento do entendimento da fotografia. Fotografia contemporânea. Aplicações da fotografia no Design Gráfico. Estudo e produção de imagens com luz artificial. Fotografia publicitária e conceitual.

### **Bibliografia Básica:**

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.  
HEDGECOE, John. *O Novo Manual de Fotografia*. São Paulo: Senac, 2005.  
CESAR, Newton. *Direção de arte em propaganda*. Brasília: Senac/DF, 2006.

### **Bibliografia Complementar:**

CESAR, Newton; PIOVAN, Marco. *Making of: revelações sobre o dia-a-dia da fotografia*. São Paulo: Futura, 2003.

DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*. Campinas: Papirus, 1994.  
MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

## **FOTOGRAFIA**

**Ementa:** Princípios básicos da fotografia. Aspectos históricos da fotografia. Expressão fotográfica. A fotografia como linguagem, meio de expressão e comunicação. Produção de imagens com luz natural. Estilos fotográficos. Processos fotográficos artesanais. Explorar a autoria na produção fotográfica.

### **Bibliografia Básica:**

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.  
BUSSELE, Michel. *Tudo sobre fotografia*. São Paulo: Pioneira, 1990.  
DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*. Campinas: Papirus, 1994.

### **Bibliografia Complementar:**

BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.  
COSTA, Helouise e SILVA, Renato. *A Fotografia Moderna no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.  
KOSSOY, Boris. *Realidades e Ficções na Trama Fotográfica*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2000.  
KUBRUSLY, Cláudio. *O que é Fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1991.  
SENAC - *Fotógrafo: o olhar, a técnica e o trabalho*. Rio de Janeiro: Senac, 2002.

## **GESTÃO DO DESIGN**

**Ementa:** A gestão de design na estratégia competitiva da empresa. Inovação como componente de gestão. Modelos de gestão e fundamentos de *Design Thinking*. Princípios de branding. Gestão de marcas e de projetos.

### **Bibliografia Básica:**

CENTRO PORTUGUÊS DE DESIGN. *Manual de Gestão do Design*. Porto: Porto Editora, 1997.  
MARTINS, R.; MERINO, E. *A Gestão do Design como Estratégia Organizacional*. Londrina: Editora da Universidade Estadual de Londrina, 2008.  
NEUMEIER, Marty. *A empresa orientada pelo design*. Tradução de Felix José Nonenmacher. Porto Alegre: Bookman, 2010.

### **Bibliografia Complementar:**

ADG BRASIL. *O Valor do Design*: Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 4a. ed. São Paulo: ADG Brasil/SENAC-SP, 2004.  
DESIGN COUNCIL. *Eleven lessons: managing design in eleven global companies*: Desk research report. London: Design Council, 2007. Disponível em: <<http://www.designcouncil.org.uk/en/About-Design/managingdesign/Eleven-lessons/>>.  
PHILLIPS, Peter L. *Briefing: a gestão do projeto de design*. São Paulo: Editora Blucher, 2008.  
STRUNK, Gilberto. *Viver de design*. 2AB, Rio de Janeiro, 2001.

## **HISTÓRIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA**

**Ementa:** A produção artística da arte contemporânea: pop art, nouveau réalisme; arte cinética, op art; minimalismo; arte povera; land art; body art; arte conceitual; Fluxus; novas mídias. Anos 80: neo-expressionismo e transvanguarda. Pós-modernismo: novas hibridações e vertentes atuais.

### **Bibliografia Básica:**

ARCHER, Michel. *Arte contemporânea: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.  
BACHELOR, David. *Minimalismo*. São Paulo: Cosac Naify, 1999.  
HEARTNEY, Eleanor. *Pós-Modernismo*. São Paulo: Cosac Naify Edições, 2002.  
STANGOS, Nikos. *Conceito da Arte Moderna*. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1995.

## **HISTÓRIA DA ARTE MODERNA**

**Ementa:** Revolução Francesa e seus desdobramentos artísticos e culturais; a trajetória de Jacques-Louis David; Romantismo, subjetividade e questão nacional. Realismo e o Manifesto comunista. Impressionismo e pós-impressionismo. A explosão da cor: Fauvismo e Expressionismo. As linguagens analíticas e a modernização utópica: Cubismo, Construtivismo e Neoplasticismo. As Pesquisas de Bauhaus e a transformação da vida coletiva. Crise de paradigmas: Futurismo, Dadaísmo. As poéticas do maravilhoso: Pintura Metafísica e Surrealismo. Desdobramentos das tendências construtiva e expressionista na arte do pós-guerra. As influências das culturas africanas e indígenas na arte.

### **Bibliografia Básica:**

ARGAN, G.C. *A arte moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.  
\_\_\_\_\_. *Arte e Crítica da Arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 1988.  
BENEVOLO, L. *História da arquitetura moderna*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

BOIS, Yve-Alain. *A pintura como modelo*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. *Matisse e Picasso*. São Paulo: Melhoramentos, 1999.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica: Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo*. 2. ed. Lisboa: Moraes, 1976.

CHIPP, H. B. *Teorias da arte moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

#### **Bibliografia Complementar:**

DE MICHELI, Mário. *As vanguardas artísticas*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FRASCINA ... (et alii). *Modernidade e Modernismo: A Pintura Francesa no Século XIX*. Trad. T. R. Bueno. São Paulo: Cosac & Naify, 1998.

PEDROSA, Mário. *Acadêmicos e Modernos: textos escolhidos*. São Paulo: EdUSP, 1998.

PEDROSA, Mário. *Modernidade cá e lá: textos escolhidos*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000.

SCHAPIRO, Meyer. *A Arte Moderna Séc. XIX e XX*. São Paulo: EDUSP, 1996.

### **HISTÓRIA DO DESIGN**

**Ementa:** Abordagem histórica do Design, verificando as relações com as artes, arquitetura e design. Origens na Revolução Industrial. Principais bases teóricas: *Deutscher Werkbund*, Escola de Chicago, Bauhaus e HfG Ulm. Diálogos com o modernismo. O pós-modernismo no design.

#### **Bibliografia Básica:**

FORTY, Adrian. *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. *Notas para uma história do design*. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à História do Design*. São Paulo: Blucher, 2008.

BURDEK, Bernhard E. *Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

#### **Bibliografia Complementar:**

DENIS, Rafael Cardoso. *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

FERNÁNDEZ, Silvia; BONSIPE, Gui. *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe*. São Paulo: Blucher, 2008.

MORAES, Dijon de. *Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem*. São Paulo: Blucher, 2006.

\_\_\_\_\_. *Limites do design*. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

### **HISTÓRIA DO DESIGN GRÁFICO**

**Ementa:** Antecedentes históricos do Design Gráfico: das origens da escrita ao desenvolvimento da imprensa. O design gráfico moderno: antecedentes e relações com a Vanguarda Modernista. Movimentos funcionalistas: a Nova Tipografia e o Estilo Internacional. Design Gráfico Pós-moderno: desconstrução tipográfica e design digital. Design Gráfico no Brasil: origens e instalação.

#### **Bibliografia Básica:**

DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à História do Design*. São Paulo: Blucher, 2008.

HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

MEGGS, Phillip. *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

#### **Bibliografia Complementar:**

DENIS, Rafael Cardoso. *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

MELO, Chico Homem (Org.). *O Design Gráfico Brasileiro: anos 60*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. *Esdi: biografia de uma ideia*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.

STOLARSKI, André. *Alexandre Wollner e a Formação do Design Moderno no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

WOLLNER, Alexandre. *Design Visual: 50 anos*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

### **HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE AUTOR**

**Ementa:** Apontamentos sobre a linguagem das histórias em quadrinhos e seu processo criativo. Desenvolvimento de experiências plásticas direcionadas à criação de quadrinhos autorais no suporte papel e na hipermídia.

#### **Bibliografia Básica:**

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*, São Paulo: Perspectiva, 1970.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*, São Paulo: Martins Fontes, 1989.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, São Paulo: Makron Books, 1995.

#### **Bibliografia Complementar:**

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (Org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*, São Paulo:

Intercom-Unesp/Proex, 1997.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, São Paulo: Annablume & Fapesp, 2ª Ed., 2008.

GUMARÃES, Edgard. *Fanzine*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*, São Paulo: Makron Books, 2007.

\_\_\_\_\_. *Reinventando os Quadrinhos*, São Paulo: Makron Books, 2005.

## **ILUSTRAÇÃO**

**Ementa:** Criação e arte-final de imagens adequadas a projetos de design gráfico, para mídias impressas e eletrônicas. Aplicação de técnicas de desenho, pintura e construções tridimensionais, produção com fotografias e imagens digitais, valorizando a afinidade do estudante com os materiais de criação. Contato e estudo de autores e obras de ilustração relevantes, em diferentes épocas, segmentos, produtos e objetos, inclusive os de origem Africana e Indígena.

### **Bibliografia Básica:**

COSTA FERREIRA, Orlando. *Imagem e Letra*. São Paulo: EdUSP, 1994.

CRAIG, James. *Produção Gráfica*. São Paulo: EdUSP, 1974.

DERDIK, Edith. *Formas de pensar o desenho*. São Paulo: Editora Scipione, 1994.

HAYES, Colin. *Guia completo de pintura y dibujo, técnicas y materiales*. Barcelona: Herman Blume Ediciones, 1980.

MOLES, Abraham. *O cartaz*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1972.

### **Bibliografia Complementar:**

MASSIRONI, Manfredo. *Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Lisboa: Edições 70, 1996.

PIPES, Alan. *Desenho para designers*. São Paulo: Blucher, 2010.

CRUSH; ZEEGEN, Lawrence. *Fundamentos de ilustração*. Porto Alegre: Bookman, 2009.

OLIVEIRA, Ieda de (org.). *O que é qualidade em literatura infantil e juvenil?: com a palavra o escritor*. São Paulo: DCL, 2005.

## **INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE DESIGN**

**Ementa:** Caracterização do design: áreas de formação e atuação profissional. Posicionamento de mercado e fronteiras com outras áreas de conhecimento. O design gráfico e as outras áreas do design: transversalidades. Aspectos socioeconômicos e culturais do design.

### **Bibliografia Básica:**

BONSIEPE, Gui. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011.

VILLAS-BOAS, André. *O que é [e o que nunca foi] design gráfico*. 4ª Edição. Rio de Janeiro, Editora 2AB, 2001.

SAMARA, Timothy. *Ensopado de design gráfico*. Rio de Janeiro: Blucher, 2010.

### **Bibliografia Complementar:**

ADG BRASIL. *ABC da ADG: glossário de termos e verbetes utilizados em design gráfico*. São Paulo: ADG, 2000.

SCOREL, Ana Luiza. *O efeito multiplicador do design*. São Paulo: Editora Senac, 2001.

MALDONADO, Tomás. *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 1993.

ZIMMERMANN, Yves. *Del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 2002.

HELLER, Steven. *Linguagens do Design: compreendendo o design gráfico*. São Paulo: Rosari, 2007.

## **INTRODUÇÃO AO TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO**

**Ementa:** Introdução à metodologia científica. Senso comum e ciência. Métodos científicos. Subjetividade e objetividade no processo de produção de conhecimento. A estrutura do texto científico. Ética na pesquisa.

### **Bibliografia Básica**

CHALMERS, A. *O que é a ciência afinal?* São Paulo: Brasiliense, 1997.

KUHN, T. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

LATOUR, B. *Ciência em ação: Como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

LOPES, M. I. Vassalo. *Pesquisa em comunicação*. Formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Edições Loyola, 1990.

### **Bibliografia Complementar:**

MENDONÇA, Leda Moreira Nunes. *Guia para apresentação de trabalhos acadêmicos na UFG*. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, 2005.

## **LETRAS-LIBRAS**

**Ementa:** Aspectos clínicos, educacionais e sócio-antropológicos da surdez. A Língua de Sinais Brasileira - Libras: características básicas da fonologia. Noções básicas de léxico, de morfologia e de sintaxe com apoio de recursos

audiovisuais; Noções de variação. Praticar Libras: desenvolver a expressão visual-espacial para a sociedade e para a prática do design.

**Bibliografia Básica:**

BRASIL, Secretaria de Educação Especial. *Língua Brasileira de Sinais*. Brasília: SEESP/MEC, 1998.  
BRITO, Lucinda Ferreira. *Por uma gramática de línguas de sinais*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.  
COUTINHO, Denise. *LIBRAS e Língua Portuguesa: Semelhanças e diferenças*. João Pessoa: Arpoador, 2000.  
FELIPE, Tânia A.. *Libras em contexto*. Brasília: MEC/SEESP, 2007.  
LABORIT, Emanuelle. *O Vôo da Gaivota*. Paris: Copyright Éditions, 1994.

**MATERIAIS E TECNOLOGIAS GRÁFICAS**

**Ementa:** História da produção gráfica impressa. Estudo de materiais para impressão gráfica: tintas, papéis e outros suportes. Tecnologias de impressão: equipamentos e sistemas. Acabamentos, montagem e recursos especiais de impressão. Planejamento gráfico: cálculo de aproveitamento de papel, orçamentos e fechamento de arquivos para impressão.

**Bibliografia Básica:**

BAER, Lorenzo. *Produção gráfica*. São Paulo: Ed. SENAC, 1999.  
CRAIG, James. *Produção gráfica*. São Paulo: Editora Nobel, 1897.  
FERLAUTO, Cláudio; JAHN, Heloisa. *A Gráfica do Livro: O Livro da Gráfica*. São Paulo: Rosari, 2002.

**Bibliografia Complementar:**

CARRAMILLO NETO, Mário. *Contatos imediatos com a produção gráfica*. São Paulo: Global Editora, 1997.  
KNYCHALA, Catarina Helena. *Editoração técnica da apresentação do livro*. Brasília: Presença Editora, 1981.  
VILLAS-BOAS, André. *Produção gráfica para designers*. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

**METODOLOGIA DE PROJETO**

**Ementa:** Princípios de desenvolvimento e planejamento de produtos gráficos. Metodologia, Método e Metodica projetual; Identificação e problematização de design; recolha e análise de dados; diretrizes de projeto gráfico; anteprojecto; Técnicas de criatividade; técnicas de avaliação de conceitos; detalhamento de projetos. Relatório de Apresentação de Projeto.

**Bibliografia Básica:**

BÜRDEK, Bernhard E. *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1994.  
FUENTES, Rodolfo. *A prática do design gráfico: Uma metodologia criativa*. Trad. Osvaldo Antônio Rosiano. São Paulo: Edições Rosari, 2006.  
MUNARI, B. *Das coisas nascem coisas*. 4ª ed., São Paulo: Martins Editora, 2008.  
PHILLIPS, Peter L. *Briefing: a gestão do projeto de design*. São Paulo: Blucher, 2008.

**Bibliografia Complementar:**

BURDEK, Bernhard E. *Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Blucher, 2006.  
COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). *Design Método*. Rio de Janeiro: Puc Rio; Teresópolis: Novas Ideias, 2006.  
MORAES, Anamaria de. *Ergonomia: conceitos e aplicações*. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.  
MICHEL, Ralph. *Design Research Now: Essays and Selected Projects*. Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser Verlag AG, 2007.

**METODOLOGIA VISUAL**

**Ementa:** Elementos da linguagem visual e sua estruturação formal. Teorias da percepção e o design gráfico. Estudos dos grafemas e cromemas e sua ordenação em peças de comunicação visual.

**Bibliografia Básica:**

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. São Paulo: USP; Pioneira, 1997.  
DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.  
FILHO, João Gomes. *Gestalt do Objeto*. São Paulo: Escrituras, 2000.  
LUPTON, Ellen; COLE-PHILLIPS, Jeniffer. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

**Bibliografia Complementar**

ELAM, Kimberly. *Geometria do Design*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.  
HULBURT, Allen. *Lay-out: O design da página impressa*. São Paulo: Nobel, 1989.  
MOLES, Abraham. *O cartaz*. São Paulo: Perspectiva, 2004.  
WARE, Colin. *Visual Thinking for Design*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

**MÍDIAS INTERATIVAS**

**Ementa:** Estudo das múltiplas formas de narrativa hipermediática com ênfase nos desdobramentos das convergências

midiáticas. Conceitos de hipermídia; intermídia, transmídia, interatividade, realidade mista e abordagem das novas interfaces digitais visuais e sonoras em softwares de criação audiovisual visando a produção de um protótipo em mídias interativas.

#### **Bibliografia Básica:**

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985. (Também pode ser baixado na internet).

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas*: Do Suporte Papel à Rede Internet. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2008.

PRADO, Gilberto. *Arte Telemática*: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

#### **Bibliografia Complementar**

DOMINGUES, Diana(org). *Arte, Ciência & Tecnologia*: passado, presente e desafios. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital*: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: Com Arte, 2006.

GRAU, Oliver. *Arte Virtual*: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora Unesp, 2007.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

PLAZA, Júlio & TAVARES, Monica. *Processos Criativos com os Meios eletrônicos*: poéticas Digitais. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

### **OFICINA DE AQUARELA**

**Ementa:** Prática das principais técnicas de aquarela sobre papel. Aproximação da obra de artistas, pintores e ilustradores, importantes para o conhecimento desse gênero de pintura e suas diferentes linguagens.

#### **Bibliografia Básica:**

MACKENZIE, Gordon. *The complete watercolorist's essential notebook*. Cincinnati, Ohio: North Light Books, 2010.

SIMBLET, Sarah. *Botany for the artist - An inspirational guide to drawing plants*. London: Dorling Kindersley Ltd., 2010.

MOORBY, Nicola et al. *How to paint like Turner*. London: Tate Publishing, 2010.

LARSSON, Carl. *Aquerelles*. Paris: Bibliothèque de L'Image, 2012.

### **OFICINA DE ANIMAÇÃO**

**Ementa:** Fundamentos históricos, teoria e prática da animação. Produção e atividades de mini-curtas de animação. Fundamentos teóricos e históricos da animação. Técnicas e estilos de animação: 2D, 3D, stop motion, recorte, pixilação. Construção de personagens, figurinos, cenários e roteiros para animação. A animação brasileira e o mercado.

#### **Bibliografia Básica:**

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação*: técnica e estética através da história / 2 ed. São Paulo: Senac, 2002.

MIRANDA, Carlos Alberto. *Cinema de animação*: arte nova, arte livre. Petrópolis: Vozes, 1971.

ARNHEIN, Rudolf. *A arte do cinema*. Lisboa: Edições 70, 1989.

#### **Bibliografia Complementar:**

MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Artenova/EMBRAFILME, 1978.

HALAS, John. *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1979.

### **OFICINA DE GRAVURA**

**Ementa:** Processos de gravura, visão geral dos diversos procedimentos: xilogravura, gravura em metal e litografia. Conceituação e prática de processos de impressão e reprodução da imagem.

#### **Bibliografia Básica:**

CAMARGO, Iberê. *A gravura*. Rio de Janeiro: Topal, 1975.

CLÍMACO, José César Teatini de Souza. *Manual de litografia sobre pedra*. Coleção Quíron. Goiânia: Ed. UFG, 2000.

REZENDE, RICARDO. Os desdobramentos da gravura contemporânea. In: *Arte Brasileira do século XX*. São Paulo: Itaú Cultural, 2000.

#### **Bibliografia Complementar:**

COSTELA, Antônio. *Introdução à gravura e história da xilogravura*. Campos do Jordão: Mantiqueira, 1984.

\_\_\_\_\_. *Introdução à gravura e história da xilogravura*. Campos do Jordão: Mantiqueira, 1984.

FAJARDO, Elias & SUSSEKIND, Felipe VALE, Márcio. *Oficinas: gravura*. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 1999.

### **OFICINA DE SERIGRAFIA**

**Ementa:** Conceituação, estudo e prática dos processos de impressão em serigrafia.

**Bibliografia Básica:**

CAMILO, Adriane. *Curso de serigrafia e estampa têxtil*. Goiânia, s/d.

CLÍMACO, J.C.T.S. O que é gravura? Cap. 1, p.01/13, in Revista Goiana de Artes, Vol. 11, n.º 1, jan/dez/90. *Revista do Instituto de Artes da UFG, Goiânia*.

MORAES, J. M. *Serigrafia: guia prático*. S/d. Edição do Autor.

**Bibliografia Complementar:**

REZENDE, RICARDO. Os desdobramentos da gravura contemporânea. In: *Arte Brasileira do século XX*. São Paulo: Itaú Cultural, 2000.

CAMARGO, Iberê. *A gravura*. Rio de Janeiro: Topal, 1975.

**PESQUISA EM DESIGN**

**Ementa:** O projeto de pesquisa em Design Gráfico. Tema, objeto, problema e objetivos. Métodos de pesquisa qualitativa e quantitativa aplicados ao campo do design. Fontes bibliográficas. Estudos de caso.

**Bibliografia Básica:**

FLUSSER, V. *O mundo codificado*. Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LOPES, M. I. Vassalo. *Pesquisa em comunicação*. Formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Edições Loyola, 1990.

MENDONÇA, Leda Moreira Nunes. *Guia para apresentação de trabalhos acadêmicos na UFG*. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, 2005.

**Bibliografia Complementar:**

MUNARI, B. *Das coisas nascem coisas*. 4ª ed., São Paulo: Martins Editora, 2008.

SEIVEWRIGHT, S. *Pesquisa e Design*. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BUCHANAN, Richard et all (Ed.) *Design Issues*. Massachusetts, MITPress, S/D. Disponível em: <http://www.mitpressjournals.org/loi/desi?cookieSet=1>.

COUTO, Rita Maria. *Estudos em Design*. Rio de Janeiro: PucRio, S/D. Disponível em: <http://www.puc-rio.br/parcerias/edesign/>.

**PROJETO TIPOGRÁFICO**

**Ementa:** História da escrita e da tipografia: matizes indo-europeias, africanas e indígenas. Estudos de design tipográfico: morfologia, classificação tipo gráfica, tipometria. Tipografia impressa e digital. Estudos conceituais e técnicos para o design de caracteres tipográficos.

**Bibliografia Básica:**

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

FRUTIGER, Adrian. *Sinais & Símbolos: Desenho, Projeto e Significado*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

HEITLINGER, Paulo. *Tipografia: Origens, formas e uso das letras*. Lisboa: Dinalivro, 2006.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos*. São Paulo: Cosacnaify, 2006.

**Bibliografia Complementar:**

CHENG, Karen. *Designing Type*. New Haven, CT : Yale University Press, 2006.

STRIZVER, Ilene. *Type Rules: the designers guide to professional typography*. 3ed. New Jersey: Wiley & Sons, 2010.

BRINGHURST, Robert. *A forma sólida da linguagem*. São Paulo: Rosari, 2006.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynhtia. *Manual de tipografia: a história, as técnicas e a arte*. Porto Alegre: Bookman, 2009.

**TEORIAS DA IMAGEM E CULTURA VISUAL**

**Ementa:** Princípios gerais das teorias da imagem. A Cultura Visual como campo de pesquisa transdisciplinar: o pensamento e a experiência poética, a questão da representação e a materialização dos sentidos, a construção social da experiência visual.

**Bibliografia Básica:**

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. São Paulo, Papirus, 1992.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. In: *Obras Escolhidas*, vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGER, John. *Modos de ver*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996.



MANGUEL, A. *Lendo imagens: Uma história de amor e ódio*. São Paulo: Cia Letras, 2003.  
STURKEN, M.; CARTWRIGHT, L. *Practices of looking: an introduction to visual culture*. London: Oxford University Press, 2001.

## **TIPOGRAFIA APLICADA**

**Ementa:** Estudos de composição tipográfica. O tipo como imagem e como texto. Fundamentos de grid e tipometria aplicada em projetos de comunicação visual impressa e digital. Critérios de combinação e aplicação tipográficas. Estudos sintáticos, semânticos e pragmáticos da composição tipográfica.

### **Bibliografia Básica:**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Grids*. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
ELAM, Kimberly. *Sistemas reticulares: princípios para organizar la tipografía*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2004.  
SPIEKERMANN, Erik. *A linguagem invisível da tipografia: escolher, combinar e expressar com tipos*. São Paulo: Blucher, 2011.  
SAMARA, Timothy. *Guia de Tipografia: manual prático para o uso de tipos no design gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

### **Bibliografia Complementar:**

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.  
FRUTIGER, Adrian. *En torno de la tipografía*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2002.  
KUNZ, Willi. *Tipografia: Macro y micro estética*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2004.  
HEITLINGER, Paulo (Ed.). *Cadernos de Design e Tipografia*. Publicação Online. Disponível em: <http://tipografos.net/cadernos/>.  
RUDER, Emil. *Typographie: A Manual of Design*. Sulgen: Verlag Niggli AG, 2001.  
WEINGART, Wolfgang. *Como se pode fazer tipografia suíça?* São Paulo: Rosari, 2004.

## **6.4 Sugestão de Fluxo Curricular**

O curso de Design Gráfico exige um quadro docente específico, distribuído em disciplinas conforme as qualificações de cada professor, e que seja em número suficiente capaz de respeitar a relação professor/aluno recomendada:

- aula teórica - 1:35;
- aula prática e de projeto - 1:18.

As disciplinas teóricas podem ter, no máximo, 40 alunos matriculados.

As disciplinas práticas que tiverem mais de 20 alunos matriculados devem manter a proporção máxima de 18 alunos por professor.

O turno de funcionamento é predominantemente vespertino. Sugere-se que as disciplinas obrigatórias sejam ministradas predominantemente no período vespertino, enquanto as optativas sejam ofertadas predominantemente no período matutino.

Para integralização das disciplinas, faz-se necessária uma composição de corpo docente do curso que contenha minimamente, 5 professores em regime de dedicação exclusiva com perfil projetivo, 4 professores em regime de dedicação exclusiva com perfil teórico-conceitual e 4 professores de outros cursos para disciplinas comuns, o que, nas condições atuais demanda a contratação de dois professores em regime de dedicação exclusiva.

O Projeto Pedagógico de Curso prevê que cada uma das disciplinas optativas do curso de Design Gráfico seja ofertada pelo menos uma vez por ano, salvo se o número de inscritos for inferior a oito. A tabela a seguir indica o número máximo de vagas ofertadas a alunos de outros

curso da UFG nas disciplinas do curso de Design Gráfico, em conformidade com a sua natureza e conteúdo.

Natureza da Disciplina	Conteúdo	Nº de Vagas ofertadas a alunos de outros cursos
OBR (Obrigatórias)	Prático	2
OBR (Obrigatórias)	Teórico	5
OPT (Optativas)	Prático	2
OPT (Optativas)	Teórico	5

Nome da Disciplina	CHT	Natureza	Núcleo	Eixo Temático
<b>1º período</b>				
Metodologia de Projeto	64	OBR	NE	Projetivas
Metodologia Visual	64	OBR	NE	Projetivas
Materiais e Tecnologias Gráficas	64	OBR	NE	Formação Técnica
Introdução aos Estudos de Design	32	OBR	NE	Formação Técnica
Estudos Cromáticos	32	OBR	NE	Teórico-Culturais
Desenho: observação e composição	64	OBR	NC	Criativo-Expressivo
<b>Carga Horária do Período</b>	<b>320</b>			
<b>2º período</b>				
Design de Identidade Visual	96	OBR	NE	Projetivas
Projeto Tipográfico	64	OBR	NE	Projetivas
Fotografia	64	OBR	NE	Formação Técnica
Design e Comunicação	32	OBR	NE	Teórico-Culturais
Desenho: processos e procedimentos	64	OBR	NC	Criativo-Expressivo
<b>Carga Horária do Período</b>	<b>320</b>			
<b>Carga Horária Acumulada</b>	<b>640</b>			
<b>3º período</b>				
Design Editorial	96	OBR	NE	Projetivas
Tipografia Aplicada	64	OBR	NE	Projetivas
Desenho Projetivo	32	OBR	NE	Formação Técnica
História da Arte Moderna	32	OBR	NC	Teórico-Culturais
Introdução Trabalho de Investigação	32	OBR	NC	Pesquisa
Optativa	64	OPT	NC/NE	-
<b>Carga Horária do Período</b>	<b>320</b>			
<b>Carga Horária Acumulada</b>	<b>960</b>			
<b>4º período</b>				
Design Ambiental	96	OBR	NE	Projetivas
Fotodesign	64	OBR	NE	Formação Técnica
História da Arte Contemporânea	32	OBR	NC	Teórico-Culturais
Ilustração	64	OBR	NE	Criativo-Expressivo
Optativa	64	OPT	NC/NE	-

<b>Carga Horária do Período</b>	<b>320</b>			
<b>Carga Horária Acumulada</b>	<b>1280</b>			
<b>5º período</b>				
Design de Embalagens	96	OBR	NE	Projetivas
História do Design	32	OBR	NE	Teórico-Culturais
Teorias da Imagem e Cultura Visual	32	OBR	NC	Teórico-Culturais
Design da Informação	32	OBR	NE	Teórico-Culturais
Audiovisual	64	OBR	NC	Criativo-Expressivo
Optativa	64	OPT	NC/NE	-
<b>Carga Horária do Período</b>	<b>320</b>			
<b>Carga Horária Acumulada</b>	<b>1600</b>			
<b>6º período</b>				
Design de Interfaces	96	OBR	NE	Projetivas
História do Design Gráfico	32	OBR	NE	Teórico-Culturais
Análise Gráfica	32	OBR	NE	Teórico-Culturais
Mídias Interativas	64	OBR	NE	Criativo-Expressivo
Pesquisa em Design	32	OBR	NE	Pesquisa
Optativa	64	OPT	NC/NE	-
<b>Carga Horária do Período</b>	<b>320</b>			
<b>Carga Horária Acumulada</b>	<b>1920</b>			
<b>7º período</b>				
TCCI	64	OBR	NE	Pesquisa
Gestão do Design	32	OBR	NE	Gestão-Estágio
Design Estratégico	32	OBR	NE	Gestão-Estágio
Estágio Curricular Obrigatório I	128	OBR	NE	Gestão-Estágio
<b>Carga Horária do Período</b>	<b>256</b>			
<b>Carga Horária Acumulada</b>	<b>2176</b>			
<b>8º período</b>				
TCCII	128	OBR	NE	Pesquisa
Ética e Legislação	32	OBR	NE	Gestão-Estágio
Estágio Curricular Obrigatório II	64	OBR	NE	Gestão-Estágio
<b>Carga Horária do Período</b>	<b>224</b>			
<b>Carga Horária Acumulada</b>	<b>2400</b>			
<b>Optativas</b>				
Estudos Aplicados em Design I	64	OPT	NE	Projetivo
Estudos Aplicados em Design II	64	OPT	NE	Projetivo
História em Quadrinhos de Autor	64	OPT	NE	Criativo-Expressivo
Oficina de Gravura	64	OPT	NC	Criativo-Expressivo
Letras Libras	64	OPT	NC	Teórico-Culturais
Oficina de Aquarela	64	OPT	NC	Criativo-Expressivo
Oficina de Animação	64	OPT	NC	Criativo-Expressivo
Oficina de Serigrafia	64	OPT	NC	Criativo-Expressivo



O Currículo do Curso de Design Gráfico abrange uma sequência de disciplinas e atividades ordenadas em etapas semestrais em uma seriação aconselhadas, disciplinas essas que representam o desdobramento das matérias do Currículo Mínimo complementado com outras disciplinas de caráter obrigatório ou eletivo que atendem às características específicas da formação do designer, às características institucionais e as diferenças individuais dos alunos. O Currículo Pleno deve ser cumprido integralmente pelo aluno como requisito para a obtenção do diploma, que lhe confere as atribuições profissionais. Assim, a integralização curricular é obtida por meio de créditos atribuídos às disciplinas em que o aluno obtiver aprovação. Um crédito corresponde ao quociente do total de horas-aula da disciplina por dezesseis (número de semanas letivas por semestre).

O Currículo Pleno do Curso de Design Gráfico é estruturado em 8 (oito) etapas semestrais. Seguir a sequência prevista na estrutura curricular é a única forma do estudante concluir o Curso com duração mínima de 8 semestres e integralização curricular máxima de 12 semestres.

## **6.5 Atividades Complementares**

Serão consideradas atividades complementares ao Curso de Bacharelado em Design Gráfico aquelas que, pela sua natureza, contribuam para o aperfeiçoamento e complementação da formação do bacharel no referido curso. As duzentas e dez horas (210) serão destinadas à participação dos alunos em conferências, seminários, *workshops*, festivais, salões de artes, arquitetura e/ou design, monitorias em eventos, atividades de extensão e outros projetos, além de atividades que contribuam para os objetivos aos quais o curso se propõe.

As atividades complementares poderão ser oferecidas pela Faculdade de Artes Visuais e por instituições afins. O aproveitamento dar-se-á mediante apresentação, pelo aluno, do comprovante de participação no evento, sendo consideradas a carga horária cumprida e a comprovada participação na atividade identificada. A tabela de valores está disponibilizada na coordenação do curso.

## **7 POLÍTICA E GESTÃO DE ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO**

Os estágios, no Curso de Bacharelado em Design Gráfico, terão, na implementação e execução do Projeto Pedagógico do Curso, papel fundamental no que diz respeito à definição da formação profissional, integrando adequadamente os conteúdos teóricos à prática artística e à relação dinâmica com os processos de investigação e interpretação abordados (artes plásticas, design de interiores e gráfico) e a vivência da realidade social associada ao educacional e pedagógico. Deverá vincular-se não só aos conteúdos curriculares interdisciplinares mas ser elemento de construção em benefício das necessidades sociais. A prática do estágio apresentará interfaces envolvendo o projeto político pedagógico, o lócus de prática/estágio, a especificidade do perfil profissional almejado e a participação da sociedade.

De acordo com a nossa realidade institucional procuraremos desenvolver práticas/estágios que proporcionem um desenvolvimento gradativo na relação ensino/pesquisa/extensão nas mais diversas áreas de atuação profissional tangenciadas pelo conteúdo do Curso de Bacharelado em Artes Visuais como, museus, galerias, escritórios de design, agências de propaganda, jornais e outros, proporcionando discussões, reflexões e ações conjuntas com a comunidade.

Destina-se ao Estágio Supervisionado 256 horas, distribuídas em 2 semestres letivos - Estágio supervisionado I e II, onde o aluno cumprirá 200 horas em campo; e as 56 horas na FAV para a organização e redação do relatório acompanhados pelo professor e o coordenador.

Em cada habilitação haverá a figura do professor, vinculado ao Curso, que acompanhará e avaliará o rendimento obtido do discente, além do Coordenador Geral, conforme sistema de avaliação estabelecido no Regimento Geral da UFG.

Demais informes sobre o Regulamento do Estágio Supervisionado encontram-se disponibilizadas na coordenação do curso.

## **8 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Ao final do curso é exigida para todos os alunos, a elaboração e defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), com duração prevista para dois últimos semestres letivos. O projeto é desenvolvido, preferencialmente, em grupo de dois ou mais alunos com apresentação coletiva. A temática a ser desenvolvida no campo de atribuições profissionais é de livre escolha do(s) aluno(s), mas deve ser previamente aprovada pelo coordenador da disciplina e pelo professor-orientador.

O Trabalho de Conclusão de Curso é componente curricular obrigatório, centrado em determinada área teórico-prática ou de formação profissional, como atividade de síntese e integração de conhecimentos, e consolidação das técnicas de pesquisas e observará aos seguintes preceitos:

- a) trabalho em grupo, com tema de livre escolha do(s) aluno(s), obrigatoriamente relacionado com as atribuições profissionais;
- b) desenvolvimento sob a supervisão de professor orientador escolhido pelo coordenador da disciplina e pelos docentes do curso, a partir da sugestão do aluno orientando;
- c) avaliação por uma comissão que inclui, preferencialmente, a participação de designers (ou profissionais graduados de áreas afins), pertencentes ou não à própria instituição de ensino, cabendo ao examinando a defesa do mesmo perante essa comissão.

Atualmente, o TCC de Design Gráfico segue a *Normatização de Trabalho de Conclusão de Curso das Artes Visuais – Bacharelado: Habilitações em Artes Plásticas, Design Gráfico e Design de Interiores*.

## **9 INTEGRAÇÃO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

A Universidade Federal de Goiás disponibiliza a professores e alunos programas de fomento em pesquisa (PIBIC/PIVIC/PIBIT/PIBIC-AF) e extensão (PROBEC/PROVEC). Na Faculdade de Artes Visuais tem sido crescente a procura por estes programas, no sentido de ampliar o campo de ação na investigação plástico-teórico, redimensionando o exercício analítico, e aprimorando o instrumental intelectual do discente em Design Gráfico. Além das atividades, produtos e eventos promovidos pelo Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, o Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (Media Lab), vinculado a PRPPG, constitui-se também como espaço para inserção do aluno como pesquisador nas diversas áreas estratégicas do Design Gráfico, particularmente na dimensão da inovação.

Tanto a área de extensão quanto a de pesquisa funcionam como estratégia conectiva entre a Faculdade e outros setores da sociedade, buscando dinamizar as relações de ensino com a realidade circundante. Visa atuar também como mecanismo de flexibilização disciplinar, que se amplia para além da matriz curricular pré-estabelecida, possibilitando assim a aquisição de outros conhecimentos necessários à complementação dos núcleos epistemológicos essenciais à formação do bacharel em Design Gráfico.

O Curso de Bacharelado em Design Gráfico privilegia, neste sentido, a execução de atividades de extensão como: eventos culturais e artísticos, exposições, cursos abertos à comunidade, atividades inter unidades acadêmicas etc, bem como projetos de extensão, como “Música no Campus”, “Mostras de Cinema – Cine UFG”, “FAV. NOVA Inacabada”, Galeria da FAV, entre outros.

## **10 SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM**

Os processos de ensino/aprendizagem aplicados no Curso de Design Gráfico apresentam uma diversidade decorrente não só da natureza dos conteúdos lecionados, mas igualmente da forma experimental e renovadora que se pretende implementar.

As disciplinas dividem-se em teóricas e práticas e são desenvolvidas em espaços com características próprias e equipamentos adequados. Há possibilidades das atividades educacionais poderem ser desenvolvidas em contextos não formais de ensino como escritórios de Design, museus, galerias e outros espaços afins. O regime de assiduidade e frequência que é praticado na FAV encontra-se consignado no Art.º 127, parágrafo 6º do Estatuto e Regimento da UFG : “Será aprovado na disciplina o aluno que obtiver média final (MF) igual ou superior a 5,0 (cinco) e frequência igual ou superior a 75%.”

As formas de avaliação às quais os alunos deverão ser submetidos, assim como o momento de realização das mesmas são elaboradas pelos professores responsáveis pelas disciplinas e de acordo com as ementas, objetivos e natureza da disciplina (teórico e prático), e deve constar nos programas do curso. Os critérios de avaliação devem ser estabelecidos e esclarecidos para os alunos no início de cada semestre conforme o desenvolvimento das atividades didático-pedagógicas e necessidades das disciplinas. Estes critérios devem constar nos programas das disciplinas e devem compor-se como parte integrante do planejamento.

O processo de avaliação, assim como a nota do aluno, deve ser resultado de um conjunto de ações e procedimentos didático-pedagógicos, que devem acontecer periodicamente. Constitui-se de frequência, desempenho acadêmico e produção, com o mínimo de duas notas parciais e uma média final.

A partir de uma visão da avaliação como um processo que deve ser contínuo, os professores têm discutido em reuniões pedagógicas junto à Coordenação do Curso, diferentes modos de avaliação. Têm-se preocupado em contemplar atividades de caráter individual e em grupo, por meio de seminários com temas da escolha do aluno ou sob a orientação do professor, bem como avaliações do conteúdo programático da disciplina lecionada, com e sem consulta. O resultado da avaliação da aprendizagem deve ser divulgado pelo professor responsável pela disciplina no SAA, até a data estabelecida no calendário acadêmico, através de uma nota que deverá variar de 0,0 (zero) a 10,0 (dez), com no máximo uma casa decimal (artigo 64 – RGCG, de 22/03/2010). Ao professor cabe lançar as notas obtidas pelo aluno no sistema RGCG, sendo que a nota de avaliação deverá ser divulgada pelo menos dois dias úteis antes de uma nova avaliação (artigo 64 parágrafo 5º – RGCG, de 22/03/2010).

## **11 SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO PROJETO DE CURSO**

O desenvolvimento do curso, as premissas do Projeto Político Pedagógico além de estratégias de integração dos conteúdos serão realizadas a partir de atividades sistemáticas e regulares. São estas:

- 1) reuniões semestrais do Núcleo Docente Estruturante, com o objetivo de avaliar o andamento das disciplinas e das atividades de integração e propor novas, além de estudar as avaliações do ENADE e do SINAES, como produto de diagnóstico do curso, além de traçar estratégias para o curso;
- 2) realização de Conselhos do Curso, formados pela reunião dos professores que atuam no curso de Design Gráfico, sob presidência do Coordenador do Curso, que tem por objetivo tomar decisões estruturais, apreciar o andamento e alterar os regimentos e regulamentos do curso;
- 3) reuniões de Planejamento Pedagógico, que ocorrerão sempre nas semanas precedentes ao início das aulas, com o objetivo de avaliar os planos de curso das disciplinas e traçar estratégias em conjunto;
- 4) avaliação discente, que será realizada segundo o regimento da Faculdade de Artes Visuais, e serve como instrumento de acompanhamento do desenvolvimento dos diversos professores e disciplinas, sobre os quais é elaborado um relatório;
- 5) exposição Anual dos Trabalhos Discentes, que será uma forma de conhecimento, avaliação e integração dos diversos conteúdos e pesquisas realizadas nas diversas disciplinas do curso, sobre a qual será elaborado relatório com avaliação qualitativa e propostas coletadas. A organização e avaliação ficarão sob responsabilidade de uma comissão específica.

## **12 POLÍTICA DE QUALIFICAÇÃO DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO DA UNIDADE ACADÊMICA**

A Faculdade de Artes Visuais em sintonia com a orientação da Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação e em consonância com a política de Qualificação Docente da Universidade Federal de Goiás aprovou em Conselho Diretor o plano de capacitação para os docentes da unidade. A partir do ano 2000, o referido plano passou a ser implementado seguindo um cronograma de afastamento parcial no caso de programa de mestrado; e integral, no caso de programa de doutorado.

A política de qualificação docente e técnico-administrativa para o Curso de Design Gráfico deverá estar em consonância com a política de qualificação da Universidade Federal de Goiás, sendo seus docentes prioritariamente mestres e doutores, e seus técnicos administrativos graduados especialistas.

Enquanto mestres e doutores, os docentes poderão atuar efetivamente na pesquisa e sua produção alimentará o curso nas linhas de pesquisas práticas, teóricas ou tecnológicas.

As publicações estimularão o curso, enquanto locus permanente de discussões e dará visibilidade à instituição, na medida de sua penetração na sociedade e interlocução com suas políticas públicas.

Os funcionários técnico-administrativos do Curso de Design Gráfico deverão ter qualificação relacionada à sua atividade prioritária. Em caso de atuação em laboratórios a atualização de seus conhecimentos deverá ser estimulada para que os resultados sejam satisfatórios.



## 13 REQUISITOS LEGAIS E NORMATIVOS

- 1) O presente Projeto Pedagógico do Curso de Design da UFG contempla as diretrizes curriculares nacionais do Curso de Graduação em Design em todas as suas orientações desde ao seu conteúdo (Art 2º), designação de perfil (Art 3º) e competências e habilidades (art 4º) por meio de seus componentes curriculares e projetos de integração com pesquisa e extensão. O projeto contempla ainda o 5º artigo das diretrizes na sua organização de matriz com disciplinas que correspondem àquelas recomendações. O artigo 6º é contemplado na medida em que oferece as condições para integralização curricular. O artigo 7º é contemplado por meio das disciplinas de Estágio Curricular Obrigatório I e II e seu respectivo regulamento. As atividades complementares indicadas no artigo 8º fazem parte da carga-horária necessária à integralização do curso, do mesmo modo que as disciplinas TCC I e II contemplam o artigo 9º das diretrizes. A prática de plano de ensino, com as descrições de metodologia e instrumentos de avaliação contemplam o artigo 10º.
- 2) No que tange às Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Indígena, o presente Projeto Pedagógico contempla suas determinações não somente nas orientações de formação dos alunos, como nas descrições específicas das disciplinas abaixo:
  - a) **Histórias da Arte Moderna e Contemporânea**  
As disciplinas abordam além dos conteúdos convencionais de história da Arte Moderna e Contemporânea, as influências e expressões das culturas africanas e indígenas na arte;
  - b) **Ilustração**  
A disciplina aborda em seu panorama referencial, além de contato e estudo de autores e obras de ilustração relevantes, em diferentes épocas, segmentos, produtos e objetos, também os de origem Africana e Indígena;
  - c) **Projeto tipográfico**  
Faz uma abordagem da história da escrita e da tipografia: matizes indo-europeias, africanas e indígenas;
  - d) Além das disciplinas acima explicitadas, os temas relacionados às relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e indígena fazem parte dos conteúdos programáticos como temas transversais em outras disciplinas tais como: História do Design Gráfico (abordagem da importância do design vernacular na formação das identidades do design); Pesquisa em Design (pesquisa de materiais, metodologias, imagens e outras referências africanas e indígenas); TCC (orientação para temas que discutam as influências, relações e outros contextos relevantes aos estudos africanos e indígenas na cultura brasileira); Design de Identidade Visual (referências gráficas e conceituais indígenas e africanas na construção de imagens identitárias) entre outras.
- 3) as disciplinas de Libras, conforme consta em Decreto Nº. 5646 de 22/12/2005, é oferecida como disciplina optativa, com carga-horária semestral de 64h.

Em atendimento às políticas de educação ambiental, conforme Lei nº 9795 de 27/04/99 e Decreto nº 4281 de 25/06/2002, destaca-se a descrição do Eixo de formação técnica do Curso: “Os temas de trabalhos desenvolvidos neste eixo contemplarão transversalmente discussões de educação ambiental, no que tange à pesquisa de materiais recicláveis, à economia de energia e o desenvolvimento de projetos orientados à preservação e sustentabilidade ambiental”; verificadas em disciplinas como: Fotografia; Materiais e Tecnologias Gráficas; Introdução aos Estudos de Design; Desenho Projetivo; Foto Design.

Além disso, temas referentes a uso, reuso e reciclagem, e demais discussões ambientais apresentam-se em conteúdos programáticos das disciplinas TCC, Ética e Legislação, Pesquisa em Design e demais disciplinas do Eixo Projetivo.

## 14 REFERÊNCIAS

MOURA, Mônica (org.). *Faces do design 2: ensaios sobre arte, Estudos em cultura visual, design gráfico e novas mídias*. Edições Rosari Ltda., São Paulo, 2009.

*Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design*. Resolução nº 5, de 8 de março de 2004. Conselho Nacional de Educação - Câmara de Educação Superior.

*Regulamento Geral dos Cursos de Graduação – RGCG da Universidade Federal de Goiás*. Resolução CEPEC, de 22/03/2010. Serviço Público Federal da Universidade Federal de Goiás.

• • •