

DESIGN GRÁFICO

Criação

Desenho Industrial: Resolução n.º 3007, de 16.07.96, alterada a denominação através da Resolução CEPE n.º 98, de 18.08.04.

Implantação do Curso na UEL

24.02.97

Reconhecimento

Decreto Estadual n.º 1728, de 13.08.2003

Grau

Bacharel em Design Gráfico

Código

88

Turno

Matutino

Perfil do Profissional

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

Objetivo do Curso

Oferecer a formação em Design Gráfico, visando desenvolver a capacidade analítica, crítica e expressiva, integrada à realidade contemporânea; embasar e aplicar fundamentos teóricos e atividades práticas para atuar nas fases metodológicas do projeto de produtos gráficos; verificar as necessidades humanas e a sua relação com os sistemas produtivos, assim como sua relação; propiciar ao discente sua integração no sistema socioeconômico e cultural da região; desenvolver a capacidade analítica, crítica, técnica, criativa e expressiva; aplicar aspectos ergonômicos, culturais, econômicos, sociais, tecnológicos e estéticos em projetos gráficos; apontar soluções visuais para problemas de comunicação e informação; desenvolver a capacidade de análise, reflexão e síntese proveniente das atividades de pesquisa e coordenar, sintetizar e aplicar a metodologia de projeto com características funcionais, plásticas, estéticas e simbólicas, visando a criação de produtos gráficos.

Campos de Atuação

Atua em segmentos em que as imagens são utilizadas como meio de informação e comunicação, como em indústrias, estabelecimentos comerciais, instituições públicas e privadas, escritórios de design, agências de propaganda como diretor de arte, e em setores de marketing. Pode exercer também atividades autônomas e acadêmicas. A profissão não está regulamentada.

Duração

Mínima: 4 anos Máxima: 8 anos

Ano de Implantação do Currículo

2005

Avaliação do MEC

Curso não avaliado

Sistema Acadêmico

O sistema acadêmico do Curso de Design Gráfico é o seriado anual, com as disciplinas dispostas em séries anuais. O currículo é constituído por atividades acadêmicas distribuídas em três categorias: disciplinas obrigatórias; atividades acadêmicas especiais obrigatórias (estágios supervisionados e trabalho de conclusão de curso); e atividades acadêmicas complementares. Entre as disciplinas obrigatórias destacam-se as atividades pedagógicas integradoras – API -, que serão desenvolvidas no segundo semestre de cada série, a partir da 2ª série, nas quais será avaliada a evolução do estudante nos diferentes eixos do conhecimento. As atividades acadêmicas complementares dizem respeito à participação do estudante em: a) monitoria acadêmica; b) projetos de ensino, de pesquisa, de extensão e integrados; c) programas de extensão e de formação complementar no ensino de graduação; d) disciplinas especiais; e) cursos de extensão; f) eventos; g) estágios voluntários; h) disciplinas eletivas.

Sistema de Avaliação e Promoção

A avaliação do aluno será expressa através de notas variáveis de 0 a 10. Haverá no mínimo duas avaliações por semestre, independente da carga horária da disciplina. Será considerado aprovado ao estudante que obtiver média final igual ou superior a 6,0 e, no mínimo, 75% de freqüência da carga horária prevista. Ficará reprovado aquele que obtiver média final inferior a 3,0 e/ou não cumprir, no mínimo, 75% de freqüência da carga horária prevista. Se ficar com nota entre 3,0 e 5,9 e tiver cumprido pelo menos 75% da carga horária prevista, o aluno terá direito a fazer Exame Final. Será então considerado aprovado aquele que obtiver média igual ou superior a 6,0 extraída aritmeticamente entre a média parcial e a nota do exame. Será promovido para a série seguinte o estudante que tiver reprovado por nota ou por faltas em até duas disciplinas da série anterior, que serão cursadas em regime de dependência. Esse regime será permitido ao aluno reprovado por nota ou por faltas em até duas disciplinas, desde que a reprovação não ocorra simultaneamente por nota e por faltas e a disciplina não seja de caráter essencial. As disciplinas essenciais não poderão ser cursadas em regime de dependência. São elas: Fotografia I, História da Arte e das Técnicas I, Ilustração, Metodologia do Projeto e Programação Visual I. Ficará retido na série o aluno que: a) reprovar por nota ou por faltas em mais de duas atividades acadêmicas que não sejam disciplinas especiais e/ou eletivas; b) reprovar simultaneamente, por nota e por faltas, em uma ou mais atividades acadêmicas; c) reprovar em disciplinas essenciais.

N.º de Alunos por Turma

20

Carga Horária

Teórica: 1.700

Prática: 1.326

Estágio Obrigatório: 102

Atividade Acadêmica Complementar: 135

Total do Curso: 3.263

Organização Curricular

1ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Total
6ART001	Desenho de Observação e Expressão	A	-	102	102
6ART002	Fotografia I	A	34	34	68
6ART003	Teoria da Percepção	A	34	34	68
6DGN001	História da Arte e das Técnicas I	A	102	-	102
6DGN002	Sintaxe Visual	A	34	34	68
6DGN003	Produção e Editoração de Imagens I	A	34	34	68
6DGN004	Fundamentos do Design	A	68	-	68

6DGN005	Teoria e Prática da Cor	A	34	34	68
6DGN006	Criatividade	A	34	34	68
6LET002	Redação e Expressão Oral	A	34	-	34
6MAT001	Representação Bidimensional I	A	34	34	68
6SOC001	Antropologia e Cultura	A	34	-	34
		Total	476	340	816

2ª Série

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

3ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Total
6ART006	Animação de Imagens	A	34	34	68
6CIN/ADM003	Introdução à Metodologia do Trabalho Científico	A	68	-	68
6DGN025	Ilustração Aplicada	A	-	102	102
6DGN026	Programação Visual I	A	34	68	102
6DGN027	Produção e Análise da Imagem	A	68	34	102
6DGN028	Design de Interface	A	68	-	68
6DGN029	Embalagem	A		68	68
6DGN030	Sinalização e Design de Superfícies	A	34	68	102
6DGN031	Materiais e Produção Gráfica	A	68	34	102
6DGN032	Psicologia do Usuário Aplicada ao Design	A	68	-	68
		Total	442	408	850

4ª Série

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

OBSERVAÇÃO:

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

EMENTAS

1ª Série

6ART001 Desenho de Observação e Expressão

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

6ART002 Fotografia I

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

6ART003 Teoria da Percepção

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

6DGN001 História da Arte e das Técnicas I

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

6DGN002 Sintaxe Visual

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

6DGN003 Produção e Editoração de Imagens I

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

6DGN004 Fundamentos do Design

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

6DGN005 Teoria e Prática da Cor

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

6DGN006 Criatividade

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

6LET002 Redação e Expressão Oral

Leitura e interpretação. Redação e apresentação oral.

6MAT001 Representação Bidimensional I

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

6SOC001 Antropologia e Cultura

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

2ª Série

6ART005 Fotografia II

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

6DGN016 Representação Bidimensional II

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

6DGN017 Ilustração

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

6DGN018 Metodologia do Projeto

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

6DGN019 Produção e Análise Gráfica

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

6DGN020 História da Arte e das Técnicas II

Relação entre tecnologia, cultura e arte. A revolução industrial e suas conseqüências na produção artesanal, nas artes aplicadas e nas artes maiores. Análise dos estilos e das fases históricas compreendidas entre o fim do século XVIII e a época contemporânea. História do *design* e sua interação com o desenvolvimento tecnológico desde a Revolução Industrial até o surgimento da Bauhaus. As transformações na arte no século XX, a partir da difusão das novas vertentes e massificação do consumo. As vanguardas do século XX. Surgimento das Escolas de *Design* e sua evolução e interfaces com outras áreas do conhecimento. História da Industrialização no Brasil. Movimentos contemporâneos.

6DGN021 Ergonomia Visual

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

6DGN022 Tipografia

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

6DGN023 História em Quadrinhos

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

6DGN024 Produção e Editoração de Imagens II

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

6NIC005 Semiótica Aplicada ao Design

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

3ª Série

6ART006 Animação de Imagens

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

6CIN/ADM003 Introdução à Metodologia do Trabalho Científico (34/34)

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

6DGN025 Ilustração Aplicada

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

6DGN026 Programação Visual I

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

6DGN027 Produção e Análise da Imagem

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

6DGN028 Design de Interface

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

6DGN029 Embalagem

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

6DGN030 Sinalização e Design de Superfícies

Sinalização Visual: Sistemas de sinalização. Sinalização interna e externa. Sistematização de informações verbais e não-verbais. Materiais, estruturas e processos de impressão. Pequenos e grandes formatos. *Design* de Superfície: Caracterização do *design* de superfície. Desenvolvimento de imagens para revestimentos e criações para estamperia e cerâmica. Materiais e processos gráficos para a aplicação em diferentes superfícies.

6DGN031 Materiais e Produção Gráfica

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

6DGN032 Psicologia do Usuário Aplicada ao Design

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

4ª Série

6ART007 Criação em Vídeo

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

6DGN033 Trabalho de Conclusão de Curso

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

6DGN034 Programação Visual II

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

6DGN035 Gestão de Design

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

6DGN036 Marketing e Planejamento Estratégico Aplicado ao Design

Conceitos fundamentais de Marketing. A planificação do Marketing. Estudo de situações e definição de objetivos. Marcas (*Brand Equity*) Estratégias de desenvolvimento e Marketing de novos produtos. Função de novos produtos. Desenvolvimento e fases de novos produtos. *Re-design*. Cronograma e controle de projetos. Ciclo de vida. Analisando as oportunidades do Mercado. Consumidores. Planejamento estratégico. Desafios do marketing para o próximo século. Noções de empreendedorismo e desenvolvimento do potencial empreendedor.

6EST601 Estágio Supervisionado em Design

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

6PRI001 Ética Profissional e Direito Autoral

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

CORPO DOCENTE

Nome	Vínculo	Regime	Curso de Graduação	Titulação
Adriana Imbriani Marchi Veiga	CLT	20	Educação Artística	Especialização

Nome	Vínculo	Regime	Curso de Graduação	Titulação
Albio José da Costa	Estatutário	40	Administração	Especialização
Ana Paula Perfetto Demarchi	Estatutário	40	Desenho Industrial	Mestrado
André Luis da Silva	CLT	20	Desenho Industrial	Especialização
Carlos Alberto de Campos	Estatutário	Tide	Educação Artística	Especialização
Cristianne Cordeiro Nascimento	Estatutário	Tide	Educação Artística	Doutorado
Danielle de Marchi Tozatti	CLT	20	Desenho Industrial	Graduado
Flávia Alexandre de Andrade	CLT	20	Desenho Industrial	Especialização
Isaac Antonio Camargo	Estatutário	Tide	Educação Artística	Doutorado
Jane Mary Ayres Bordin	Estatutário	Tide	Educação Artística	Mestrado
José Carlos Dalmas	Estatutário	40	Matemática	Doutorado
José Júlio Nunes Ferreira	Estatutário	Tide	Ciências Sociais	Graduado
Marcia Gonçalves Pizaia	CLT	40	Economia	Doutorado
Maria Carmen Batista Bahia	Estatutário	Tide	Educação Artística	Doutorado
Marinez Meneghello Passos	Estatutário	Tide	Matemática	Mestrado
Melayne Martins Coimbra	Estatutário	Tide	Física	Pós-Doutorado
Rafael Barzotto Spoladore	CLT	20	Desenho Industrial	Especialização
Rogério Zanetti Gomes	CLT	20	Desenho Industrial	Especialização
Rosane Fonseca de Freitas Martins	Estatutário	Tide	Desenho Industrial	Mestrado
Seila Cibele Sitta	CLT	20	Desenho Industrial	Graduado
Sheilla Patrícia Dias de Souza	CLT	20	Educação Artística	Mestrado
Tania Cristina Rumi Sugeta	CLT	40	Educação Artística	Graduado
Ubirajara de Carlo Senatore	Estatutário	Tide	Educação Artística	Especialização

RECURSOS DISPONÍVEIS

CCE

Laboratório de Informática do CCE – Sala 01

Laboratório de Informática do CCE – Sala 02

Laboratório Gene Norte do Paraná/Geração de Novos Empreendimentos em Software, Informação e Serviço – GENORP/GENESIS

Laboratório Integrado de Física Geral – Sala de ensaios – sala 323-B

CECA

Laboratório de Desenho I

Laboratório de Vídeo e Animação