

## 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 a concepção, desenvolvimento e solução de projetos de comunicação e informação visual, agregando valor e diferencial aos produtos e serviços desenvolvidos.

### **Objetivos 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**

2006: 4.

### **Sistema Acadêmico**

Seriado Anual

### **N.º de Estudantes 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	Sem	Carga Horária		
			Teor.	Prát.	Total
6ART001	Desenho de Observação e Expressão			102	102
6ART002	Fotografia I		34	34	68
6ART010	Teoria da Percepção A		34	34	68
6DGN001	História da Arte e das Técnicas I		102		102
6DGN002	Sintaxe Visual		34	34	68
6DGN003	Produção e Editoração de Imagens I		34	34	68
6DGN004	Fundamentos do Design		68		68
6DGN005	Teoria e Prática da Cor		34	34	68
6DGN006	Criatividade		34	34	68
6LET002	Redação e Expressão Oral		34		34
6MAT001	Representação Bidimensional I		34	34	68
6SOC001	Antropologia e Cultura		34		34
<b>Total</b>			<b>476</b>	<b>340</b>	<b>816</b>

**2ª Série**

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

**3ª Série**

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

**4ª Série**

Código	Nome	Sem	Carga Horária		
			Teor.	Prát.	Total
6ART007	Criação em Vídeo		34	34	68
6DGN034	Programação Visual II		34	68	102
6DGN035	Gestão de Design		68		68

6DGN036	Marketing e Planejamento Estratégico Aplicado ao Design	68		68
6EST601	Estágio Supervisionado em Design		102	102
6PRI001	Ética Profissional e Direito Autoral	68		68
6TCC601	Trabalho de Conclusão de Curso	68	68	136
	<b>Total</b>	<b>340</b>	<b>272</b>	<b>612</b>

**Observação:**

- a) Disciplinas Essenciais (não permitem regime de dependência): **6ART002** Fotografia I, **6DGN001** História da Arte e das Técnicas I, **6DGN017** Ilustração, **6DGN018** Metodologia do Projeto e **6DGN026** Programação Visual I.

**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.

**6ART010 Teoria da Percepção A**

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

**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 Antiguidade Clássica ao século XVIII. Conceitos característicos das diferentes concepções de obra de arte. Natureza da criatividade de obra de arte. Relação entre estética e cultura.

**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 *bitmaped*, 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 objeto 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 produtos 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**

Percepção e Linguagem: recuperação de conceitos. Aspectos gerais da semiótica: teorias, estudos de linguagem e da informação. A semiótica no âmbito da visualidade: signos e significação. Simbolismo e semi-simbolismo. O texto visual: estruturalismo, linguagem, leitura e produção de sentido. Estudos de caso e mídias impressas e digitais.

**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 sócio 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.

### **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.

### **6TCC601 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.

**Corpo Docente**

<b>Nome</b>	<b>Vínculo</b>	<b>Regime</b>	<b>Curso de Graduação</b>	<b>Titulação</b>
Albio José Da Costa	Efetivo	Tide	Administração	Especialização
Ana Luisa B. L. Cavalcante	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Mestrado
Ana Paula Perfetto Demarchi	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Mestrado
Brígida Maria N. Cervantes	Efetivo	40	Biblioteconomia	Mestrado
Cristiane A. de A. Zerbetto	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Doutorado
Cristianne Cordeiro Nascimento	Efetivo	Tide	Educação Artística	Doutorado
Danielle de Marchi Tozatti	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Mestrado
Isaac Antonio Camargo	Efetivo	Tide	Desenho e Plástica	Doutorado
João Valentin Wawzyniak	Efetivo	Tide	Ciências Sociais	Mestrado
Regiane Ribeiro	Efetivo	40	Relações Públicas	Doutorado
Renato D. Zaccaro Macri	Temporário	Tide	Desenho Industrial	Graduação
Rinaldo Zanatto	Temporário	40	Arquitetura	Mestrado
Rodrigo Naumann Boufleur	Temporário	20	Desenho Industrial	Mestrado
Rogério Paulo M. Fernandes	Efetivo	Tide	Biblioteconomia	Mestrado
Rosane F. de Freitas Martins	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Doutorado
Ubirajara de Carlo Senatore	Efetivo	Tide	Educação Artística	Especialização
Suzete Silva do Nascimento	Temporário	Tide	Letras	Mestrado
Vanessa T. de Oliveira Barros	Efetivo	Tide	Educação Artística	Mestrado
Vanessa Tavares da Silva	Temporário	40	Educação Artística	Mestrado
Vitor Hugo Rodrigues	Temporário	20	Educação Artística	Especialização
Walkiria Benedeti C. Araújo	Temporário	20	Direito	Especialização

**Recursos Disponíveis**

## CECA

- Laboratório de Vídeo e Animação - sala 676 A
- Laboratório de Desenho Fotografia Digital ( a implantar ) - sala 675 A
- Laboratório de Informática – sala 664
- Laboratório de Desenho / Multimeios - sala 673
- Laboratório de Desenho / Multimeios II - sala 674
- Laboratório de Ergonomia (em implantação) sala 672