

1ª Série

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.

6DGN006 CRIATIVIDADE

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

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.

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.

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.

6DGN003 PRODUÇÃO E EDITORAÇÃO DE IMAGENS I

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

6LET002 REDAÇÃO E EXPRESSÃO ORAL

Leitura e interpretação. Redação e apresentação oral.

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.

6DGN002 SINTAXE VISUAL

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

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 no Design Gráfico.

1ª Série

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.

2ª Série

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.

6ART005 FOTOGRAFIA II

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

6DGN020 HISTÓRIA DA ARTE E DAS TÉCNICAS II

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

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.

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.

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 bitmapeds, 2D e 3D, edição de texto e diagramação.

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.

2ª Série

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: estruturalização, linguagem, leitura e produção de sentido. Estudos de caso e mídias impressas e digitais.

6DGN022 TIPOGRAFIA

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

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.

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.

6DGN056 DESIGN DE SUPERFÍCIES

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

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.

6DGN025 ILUSTRAÇÃO APLICADA

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

6CIN003 INTRODUÇÃO À METODOLOGIA DO TRABALHO CIENTÍFICO

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

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.

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.

3ª Série

6DGN026 PROGRAMAÇÃO VISUAL I

0Planejamento e execução de projetos: marca / imagem corporativa / manual de identidade visual; projeto gráfico editorial; design informacional.

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.

6DGN057 SINALIZAÇÃO

Sistemas de sinalização. Sinalização interna e externa. Sistematização de informações verbais e não-verbais. Materiais, estruturas e processos de impressão. Pequenos e grandes formatos.

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.

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.

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 próximo século. Noções de empreendedorismo e desenvolvimento do potencial empreendedor.

6DGN034 PROGRAMAÇÃO VISUAL II

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

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.

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.