

**6SOC111 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.

**6DGN092 CRIATIVIDADE**

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

**6ART043 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.

**6ART044 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.

**6DGN090 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.

**6DGN087 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.

**6LET055 REDAÇÃO E EXPRESSÃO ORAL**

Leitura e interpretação. Redação e apresentação oral.

**6MAT060 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.

**6DGN088 SINTAXE VISUAL**

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

**6ART045 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.

**6DGN091 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.

## 1ª Série

### **6DGN089 TÉCNICAS DIGITAIS DE IMAGEM I**

Origens e história da computação gráfica. Princípios básicos de funcionamento, componentes e características do ambiente digital. Introdução a softwares de edição e produção de imagens vetoriais e em bitmaps. Pixels, resolução de imagem, entrada e saída de informações. Conceitos de multi-mídia

## 2ª Série

### **6DGN099 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.

### **6DGN098 HISTÓRIA DA ARTE E DAS TÉCNICAS II**

Relação entre tecnologia, cultura e arte. A revolução industrial e suas consequências na produção artesanal, nas artes aplicadas e nas artes maiores. Estilos históricos compreendidas entre o fim do século XVIII e a época contemporânea. Revolução Industrial e o surgimento da Bauhaus. As vanguardas do século XX. Movimentos contemporâneos.

### **6DGN101 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.

### **6DGN094 ILUSTRAÇÃO**

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

### **6DGN095 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.

### **6DGN096 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.

### **6DGN097 PRÉ-PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE IMAGEM**

Captura e tratamento de Imagens. Criação e produção de cenários.

### **6DGN093 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.

### **6NIC117 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.

## 2ª Série

### **6DGN100 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.

### **6DGN102 TÉCNICAS DIGITAIS DE IMAGEM II**

Ferramentas digitais de produção de imagem vetoriais, editoração eletrônica.

## 3ª Série

### **6DGN106 DESIGN DE INTERFACE**

A Hipermídia. Interface Homem-computador (HCI). Evolução das interfaces. Princípios do design para MCI. Metáforas. Fatores humanos envolvidos. Modelos mentais e memória de curto e longo prazo. Engenharia de usabilidade. Avaliação de interfaces

### **6DGN109 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.

### **6DGN107 DESIGN EM MOVIMENTO I**

Fundamentos da Animação. Pré-produção de cinema, animação e motion graphic. Color key, design de produção. Produção de Animação 2 D.

### **6DGN104 DESIGN GRÁFICO I**

Criação e produção de design gráfico institucional.

### **6DGN108 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.

### **6DGN103 ILUSTRAÇÃO APLICADA**

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

### **6CIN013 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.

### **6DGN111 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.

### **6DGN105 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.

### **6DGN112 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 psi-

### **3ª Série**

cológicos. Estágios no processo de compra. Comportamento pós-compra.

#### **6DGN110 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**

#### **6DGN116 DESIGN EM MOVIMENTO II**

Fundamentos de vídeo e cinema. Animação stop-motion. Pixelation motion graphics.

#### **6DGN113 DESIGN GRÁFICO II**

Criação e produção de design gráfico promocional.

#### **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.

#### **6DGN114 GESTÃO DE DESIGN**

Fundamentos da Gestão de Design na empresa. Níveis da gestão do design. Inovação e estratégias. Estrutura organizacional. Gestão do processo de design. Gestão estratégica do design, o Gestor do Produto. Design como estratégia de competitividade. Etapas da gestão estratégica do design.

#### **6DGN115 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. As oportunidades do Mercado. Consumidores. Planejamento estratégico. Desafios do marketing para próximo século. Noções de empreendedorismo e desenvolvimento do potencial empreendedor.

#### **6TCC615 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.

#### **6PRI039 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.