

1ª Série

6ART051 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.

6MAT073 DESENHO GEOMÉTRICO

Representação Bidimensional de Forma: Construções Fundamentais. Polígonos e Cônicas. Concordâncias. Inicialização dos sistemas de projeção no 1º e 2º diedro (ABNT, DIN e ASA). Simetria. Escalas. Planificação e construção de estruturas tridimensionais

6DGN133 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Fundamentos, definições, aplicações e campos de atuação. Metodologia projetual. Módulo - composição, Rapport e padronagem. Composição cromática. Superfícies bidimensionais e tridimensionais. Materiais e processos.

6DGN124 FUNDAMENTOS DO DESIGN

Fundamentos: aspectos históricos e conceituais do design. Implantação e evolução do design no Brasil. Principais escolas mundiais do design e as vanguardas internacionais. O design e o sistema contemporâneo.

6ART054 GRAVURA

A gravura e sua história: aspectos técnicos e estéticos. Prática em xilogravura, linoleogravura, e gravura em metal. A transformação dos processos de gravação e reprodução de imagens. Abordagem de outros procedimentos de imagens.

6ART052 HISTÓRIA DA ARTE

História da Arte: A arte na Antiguidade: arte primitiva, Egito, Grécia, Roma, Idade Média; Arte Moderna: renascimento, barroco, rococó, neoclassicismo; Modernidade: Romantismo, Realismo, impressionismo, simbolismo, pós-Impressionismo, Expressionismo, Vanguardas históricas (dadaísmo, futurismo, cubismo, surrealismo, abstracionismo, construtivismo); Pós-modernismo/arte contemporânea: Arte Pop, Expressionismo abstrato, Arte conceitual, minimalismo, Transvanguarda, Arte performática.

6DGN128 ILUSTRAÇÃO

Linguagem visual: materiais e técnicas. Representação visual como forma de expressão e suporte ao texto escrito e à contextualização da ideia.

6DGN130 NARRATIVAS GRÁFICAS

Desenvolvimento de narrativas gráficas: história em quadrinhos e storyboard.

6DGN131 PLÁSTICAS

Estudo da forma e seu comportamento no espaço. Fundamentos da modelagem e dos materiais. Desenvolvimento e construção de modelos tridimensionais.

6DGN132 PRODUÇÃO GRÁFICA I

História da imprensa. Estudo da cor, e separação de cores e contraste. Estudo dos papéis e tintas. Pré-impressão: retícula, ganho de ponto, moiré, lineatura. Classificação dos sistemas de impressão. Introdução ao sistema de impressão offset.

6DGN129 SEMINÁRIOS INTRODUTÓRIOS AO DESIGN

Design suas relações e manifestações com as diversas áreas do conhecimento. Referências e atualidades da área de conhecimento.

1ª Série

6DGN125 SINTAXE VISUAL

Linguagem e alfabetização visual. Fundamentos sintáticos e semânticos. Elementos estruturais da composição visual. Técnicas e estratégias visuais na comunicação visual. Fundamentos da Gestalt.

6ART053 TEORIA DA PERCEPÇÃO

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.

6DGN127 TEORIA E PRÁTICA DA COR

Teorias de Percepção e construção da cor em seus aspectos físicos, psicológicos e fisiológico. Sistemas de cor e suas manifestações. Contrastes, Harmonia e fenômenos cromáticos. Aplicação e investigação da cor como elemento da comunicação visual.

6DGN126 TÉCNICAS DIGITAIS

História da computação gráfica. Componentes, características estrutura do ambiente digital. Fundamentos da representação gráfica por meio da linguagem Vetorial e Bitimap. Tecnologia aplicada à construção e edição de imagens vetoriais. Tecnologia aplicada à construção e edição de imagens bitmaps. Edição fotográfica digital. Composição de imagens com técnicas digitais mistas e sua importância no processo de Design.

2ª Série

6DGN135 ANIMAÇÃO 2D

História da animação não figurativa. Concept design. Animação de personagens. Animação frame a frame e cutout. Animação em técnicas mistas.

6SOC137 ANTROPOLOGIA E CULTURA

Noções básicas de Antropologia. As relações entre texto e imagem na prática antropológica, a partir de uma perspectiva histórica da disciplina. A imagem como representação do outro, problemas e desafios.

6DGN141 DESIGN FOTOGRAFICO

A linguagem fotográfica como processo no design gráfico. Fotografia como elemento de construção e sentido na comunicação. Estética fotográfica. Criação de Projetos fotográficos.

6DGN142 DESIGN INFORMACIONAL

Ferramentas de desenvolvimento instrucional. Sequência pictórica de procedimentos de uso (manual de instruções). Avisos e advertências. Design na comunicação educacional. Natureza e função do Designer Instrucional no processo didático e Educação a Distância (abordagens pedagógicas e tecnológicas na ação do designer instrucional).

6DGN140 DESIGN INSTITUCIONAL

Desenvolvimento de projetos de Sistemas de Identidade visual. Metodologia aplicada ao projeto de SIV. Construção de Manual de identidade visual.

6DGN139 ERGONOMIA VISUAL

Fundamentos e evolução da ergonomia. Ergonomia de Advertência. Abordagem dos aspectos visuais para o conforto humano dentro do sistema homem-máquina-ambiente, considerando a acuidade visual nas mídias digitais. Abordagem dos aspectos visuais para o conforto humano dentro do sistema homem-equipamento-ambiente-organização, considerando a acuidade visual nas mídias impressas. Ergonomia informacional.

6ART055 FOTOGRAFIA

Elementos básicos da fotografia digital. Linguagem fotográfica e composição. Estudos de elementos de significação na mensagem visual através da

2ª Série

linguagem fotográfica.

6CIN035 INTRODUÇÃO À METODOLOGIA DO TRABALHO CIENTÍFICO

Metodologia de pesquisa. Desenvolvimento de Projeto de TCC. Estruturação de textos para projetos científicos e monografias. Normalização de trabalhos acadêmicos e científicos.

6DGN136 MODELAGEM E RENDERIZAÇÃO 3D

Modelagem 3D digital: conceitos, fundamentos, tipos e aplicações. Processo de trabalho em modelagem 3D. Renderização. Modelagem 3D digital: técnicas avançadas e prototipagem rápida. Animação 3D digital, pintura digital. Recursos de hardware e software.

6DGN134 PROCESSO DE DESIGN

Conceituação de métodos e evolução do processo de design. O pensamento do designer. O design thinking como ferramenta para a percepção das demandas dos usuários. Habilidades do design thinker. Introdução aos métodos e técnicas para o desenvolvimento de produtos.

6DGN138 PRODUÇÃO GRÁFICA II

Flexografia, Rotogravura, Impressão Digital, Serigrafia, Tampografia, Acabamentos e enobrecimentos.

6NIC152 SEMIÓTICA APLICADA AO DESIGN

Percepção, linguagem e informação. Aspectos gerais da semiótica: propriedades do signo na construção da significação. Correntes semióticas e sua contribuição para o design gráfico e o design de produto. Semiótica visual. Funções semióticas do design: interfaces. Design como semiótica aplicada. Estudos de caso em mídias impressas e digitais.

6DGN143 SINALIZAÇÃO

Design gráfico ambiental e wayfinding. Sistematização de informações verbais e não verbais. Ergonomia visual e gestalt aplicadas à sinalização. Materiais, estruturas e processos de impressão e fabricação.

6DGN137 TIPOGRAFIA

Estudo da história da escrita e da linguagem, contendo a evolução tipográfica. Classificação tipográfica. Conceitos em tipografia digital e estudo das principais Type Foundries. Anatomia tipográfica e termos técnicos. Diferenças entre tipografia, caligrafia e lettering (ou letreiramento). Conceitos de legibilidade e legibilidade. Prática de composição tipográfica Open Type utilizando o site Font Struct. Tipografia vernacular. Exercício de criação de fonte experimental. Teoria e prática de combinação de fontes em uma mesma peça gráfica.

6DGN144 TRANSMÍDIA

Criação e desenvolvimento de personagens e narrativas aplicáveis à diferentes mídias (HQ, livros, filmes e games).

3ª Série

6DGN152 DESIGN DIGITAL

Projeto de Interface Homem-Computador. Princípios do design aplicados a projetos de interfaces digitais. Ergonomia, usabilidade e acessibilidade. Diagramação e layout.

6DGN149 DESIGN E CULTURA

Cultura e sociedade. Globalização. Identidade e cultura. Cultura -Material e Imaterial. Diversidade cultural e sua sustentabilidade. Relações étnoraciais. O design gráfico na cultura contemporânea.

3ª Série

6DGN154 DESIGN E SUSTENTABILIDADE

Sustentabilidade ambiental e desenvolvimento sustentável. Pensamento econômico ambiental. Design para a sustentabilidade e o ciclo de vida: etapas e estratégias. Metodologias e ferramentas. Design e gestão ambiental.

6DGN157 DESIGN EDITORIAL

História, características, componentes, métodos e técnicas de elaboração de livros, jornais e revistas.

6DGN150 DESIGN EM MOVIMENTO

Vídeo e animação em técnica mista.

6DGN153 DESIGN PROMOCIONAL

Design e comunicação: publicidade, propaganda e promoção. Plano de comunicação, design para divulgação e design para estratégias promocionais.

6DGN147 EDITORAÇÃO

Princípios de Editoração aplicada ao processo de Design. Tecnologias e Softwares de Editoração. Controle tipográfico e edição digital de texto. Edição digital de cor. Ferramentas de produtividade: lista de estilos, páginas-mestras e bibliotecas. Exportação e importação de arquivos. Fechamentos de arquivos para impressão e Publicação em mídias digitais.

6DGN155 EMBALAGEM

História da embalagem. Funções e classificação da embalagem. Etapas do processo de produção e materiais para a confecção. A embalagem como um sistema, envolvendo o produto, o consumidor, produtor e o meio ambiente. Legislação específica para o desenvolvimento de embalagens. Descarte e/ou reuso.

6DGN148 INTERFACE DIGITAL

Conceitos da interação humano-computador. Engenharia cognitiva e semiótica de sistemas interativos. Usabilidade e os Critérios Ergonômicos e de Usabilidade. Recomendações de Acessibilidade. Interfaces homem-computador eficazes na comunicação. Estilos e dispositivos de interação. Comunicação usuário-sistema. Comunicação projetista-usuário. Projeto centrado no usuário. Estilos e paradigmas de interação. Avaliação de interfaces.

6DGN158 MÍDIAS MÓVEIS

Projeto de interfaces para mídias móveis, enfocando no design persuasivo, objetivando a mudança comportamental de acordo com a experiência do usuário. Utilização do design responsivo na aplicação dos possíveis dispositivos de aplicação e visualização. Metodologia projetual de criação, desenvolvimento e implantação do processo e uso da tecnologia.

6DGN151 PLANEJAMENTO VISUAL

Princípios básicos do planejamento visual. Grid. Diagramação. Zonas de visualização. Composição e organização visual.

6DGN146 PRODUÇÃO E ANÁLISE DA IMAGEM

Fundamentos semióticos aplicados ao processo de comunicação. Imagem e produção de sentido. Análise sígnica e plástica. Produção de projetos gráficos interdisciplinares.

6DGN145 PSICOLOGIA DO USUÁRIO APLICADA AO DESIGN

Conceitos da Psicologia: Behaviorismo, Gestalt e Psicanálise. Estudo do comportamento humano direcionado aos fatores culturais, sociais, pessoais e psicológicos.

3ª Série

6DGN156 SEMINÁRIOS DE PESQUISA E PROJETO

Orientações gerais para elaboração do projeto de TCC. Código de ética e Direito Autoral. Inovação e design. Práticas de projeto em design.

4ª Série

6DGN160 DESIGN DE INTERFACE

Concretização do projeto de design de interface. Métodos de técnicas de design. Ferramentas de suporte. Padrões para interface.

6EST629 ESTÁGIO SUPERVISIONADO

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

6DGN161 GESTÃO DO DESIGN

Conceituação, evolução e níveis da Gestão de Design. Gestão de Design na empresa. Campos de aplicação. Design como estratégia de competitividade. Gestão de design e Design Thinking.

6DGN162 GESTÃO E EMBALAGEM

Aplicar teoria projetual em um case de embalagem, com briefing específico. Aplicar os distintos níveis da Gestão de Design e o design como estratégia de competitividade.

6DGN159 MARKETING, INOVAÇÃO E TENDÊNCIA

Marketing: fundamentos, processo e planificação. Inovação e empreendedorismo. Macro e microtendências como norte de decisões em design.

6DGN163 SEMINÁRIOS AVANÇADOS DE MERCADO E DESIGN

Experiências de prática profissional em Design.

6TCC620 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Desenvolvimento de projeto ou pesquisa em design gráfico em base nos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso, envolvendo metodologia científica e projetual, em conformidade com a realidade social, econômica e ambiental do objeto de estudo.

6PRI055 ÉTICA PROFISSIONAL E DIREITO AUTORAL

Direitos Humanos. Direito do Consumidor. Código de Ética do Designer. Propriedade Intelectual do Design. Direito autoral. Direito de Propriedade Industrial. Invenção. Modelo de utilidade. Desenho industrial. Marca. Inovação.