



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Documentação: Portaria Normativa nº 40/2007/MEC - Exclusivamente para Registro de Diplomas.
Resolução da Câmara de Ensino, número 012/CEG/UFSC/2008, de 03/09/2008

Objetivo:

Titulação: Bacharel em Design, habilitação em Design de Animação

Diplomado em: Design

Período de Conclusão do Curso: Mínimo: 7 semestres Máximo: 14 semestres

Carga Horária Obrigatória: UFSC: 3482 H/A CNE: 3482 H/A
Optativas Profissionais: 390 H/A

Número de aulas semanais: Mínimo: 12 Máximo: 32

Coordenador do Curso: Profª Drª Marília Matos Gonçalves
Telefone: 37216609

(01)

1

1ª Fase

1

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
<i>Design; A atividade como profissão; O exercício da profissão; Desenvolvimento de projeto: Fundamentos metodológicos. Metodologia clássica do design. Funções do produto. Análise morfológica.</i>						
EGR5031	Projeto I	Ob	72	4	EGR5052 ou EGR7111	
<i>Construções Geométricas; figuras planas e transformações bidimensionais. Desenho tridimensional</i>						
EGR5033	Métodos de Representação	Ob	72	4	EGR7106	
<i>Desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual (sintaxe). O desenho como expressão de sentimentos e conceitos. As ferramentas de desenho. A representação através das formas naturais e artificiais. Estudo de luz e sombra. Percepção e composição das estruturas formais.</i>						
EGR5034	Desenho	Ob	54	3	EGR7105	
<i>Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.</i>						
EGR5035	História da Arte	Ob	54	3	EGR7107	
<i>Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.</i>						
EGR5041	Modelagem I	Ob	54	3	EGR7110	
<i>Introdução da anatomia para artistas; estudo da forma, proporções e linhas implícitas, estruturação por blocos; massa, volume, pose e gestos; músculo e estrutura óssea; estudo do movimento e efeitos sobre a musculatura e anatomia; variações de forma e peso.</i>						
EGR5055	Desenho de Anatomia	Ob	72	4	EGR7108	
<i>Cor e percepção visual. Processos fisiológicos. Princípios básicos da física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento. Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE características e usos. A cor em displays. Cor de processo e cor especial. O uso da cor no Design Gráfico. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.</i>						
EGR5110	Teoria da Luz e Cor	Ob	72	4	EGR7109	



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

2ª Fase

2

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
<i>Metodologia de Projeto</i> EGR5032 Projeto II	Ob	72	4	EGR7112	EGR5031	
<i>Princípios de teoria da forma; diferentes modelos de ordenamento formal na natureza e nos produtos da cultura humana. Estruturas formais e sistemas de proporção em organizações bidimensionais. Gestalt. Metamorfose e padrões de crescimento; analogias formais; dimensões simbólicas da forma.</i> EGR5036 Teoria da Forma	Ob	54	3	EGR7116		
<i>Introdução ao Design. Aspectos históricos e origens do Design Design e vanguardas artísticas. As influências dos designers de diferentes países. O design moderno e contemporâneo.</i> EGR5037 História e Evolução do Design	Ob	54	3	EGR7115	EGR5035	
<i>Softwares de modelagem 2D e 3D (3DMax, Maya, etc). Conceitos básicos de modelagem - Tipos de modelagem - Visualização em 3D - Planos de trabalho e/ou referência - Estratégias de criação de modelos - Comandos de modelagem - Edição de modelos - Dimensionamento de 3D - Tratamento superficial.</i> EGR5042 Modelagem II	Ob	72	4	EGR7147		
<i>Composição bidimensional. A representação das formas naturais e artificiais. Síntese formal. Leis da Simetria.</i> EGR5056 Composição	Ob	54	3	EGR7117		
EGR5057 Imagem Digital	Ob	54	3	EGR7192		
<i>Introdução à Teoria da Comunicação aplicada ao Design. Introdução a semiologia, definição de termos, considerações históricas, divisão dos signos, textos narrativos, objeto-signo, signo-imagem, teoria dos signos de Peirce, significado e aplicação, dimensão sintática, dimensão semântica e dimensão pragmática, monosemia, polissemia, transição da semiótica a hermenêutica, grafismo, estado da arte</i> EGR5101 Semiótica	Ob	54	3	EGR7113		
<i>Conceituação. Bloqueios e desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de idéias.</i> EGR5141 Criatividade	Ob	54	3	EGR7104		

3ª Fase

3

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
<i>Conceitos de Ergonomia física e cognitiva e sua relação com o Design.</i> EGR5038 Ergonomia	Ob	54	3	EGR7187		
<i>Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, Qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.</i> EGR5040 Sustentabilidade	Ob	54	3	EGR7186		
EGR5303 Projeto III - A	Ob	72	4	EGR7120	EGR5032 eh EGR5055 eh EGR5057	
EGR5310 Roteiro e Storyboard	Ob	72	4	EGR7123		
EGR5311 Desenho de Cenário	Ob	72	4	EGR7122		
EGR5313 Som	Ob	54	3	EGR7130	EGR5305	



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

4ª Fase

4

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
<i>Incorporar elementos de gerencia de projetos, custos, etc</i> <i>Importância do Design como ferramenta estratégica; Conceitos e definições; processos e interdisciplinaridade; relação cliente e métodos de controle; aspectos financeiros; Tecnologia; o Designer como gestor no projeto gráfico. Teoria Geral da Administração (noções); Introdução ao empreendedorismo; Realidade do mercado profissional; Empreendedor Empresário X Empreendedor Empregado; O Profissional Designer Gráfico e o Empreendedor em Design.</i>						
EGR5043	Gestão	Ob	54	3	EGR7189	
<i>Teorias de arquitetura da informação para o Design. A organização da informação utilizando projetos estruturados e tecnológica de orientação a objetos.</i>						
EGR5044	Info	Ob	54	3	EGR7185	
<i>Fases do Método Estatístico, Estatística Descritiva e Estatística Indutiva.</i>						
EGR5045	Pesquisa em Design	Ob	54	3	EGR7193	
<i>Conceitos fundamentais. Problemas do MKT. A planificação do MKT. Estratégias de MKT. Comportamento do consumidor. Análise de mercado. Sistemas de informação em Marketing. Segmentação de mercado: Os mercados de trabalho. O Composto mercadológico (4P's, 4C's e 4A's)</i>						
EGR5187	Marketing	Ob	54	3	EGR7191	
EGR5304	Projeto IV - A	Ob	72	4	EGR7128	EGR5038 eh EGR5303 eh EGR5310 eh EGR5311
EGR5312	Animação e Cinema	Ob	54	3	EGR7212	
(02)						

2

5ª Fase

5

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
DIR5999	Ética Profissional e Legislação	Ob	36	2		
<i>Etapas e aplicações da captação e do processamento de imagens; aquisição e características de imagens; operações com imagens e aplicações.</i>						
EGR5051	Fotografia I	Ob	54	3	EGR7188	
EGR5305	Projeto V - A	Ob	72	4	EGR7124	EGR5304 eh EGR5312 eh EGR5313
EGR5314	Pós-Produção	Ob	72	4	EGR7127	
EGR5316	Tratamento de Imagem Avançado	Ob	72	4	EGR7126	
<i>Filosofia e comunicação. O homem e a linguagem. Ética e comunicação. Expressão visual e estética.</i>						
FIL5101	Filosofia I	Ob	54	3		



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

6ª Fase

6

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
EGR5306 Projeto VI - A	Ob	72	4		EGR5305 eh EGR5314 eh EGR5316	

Modernidade: concepções. Pós-modernidade: concepções. Cultura de massa: conceitos. Hibridação cultural: o caso específico da América Latina.

SPO5113 Sociologia e Cultura Ob 36 2

7ª Fase

7

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
------------	------	-----	-------	--------------	---------------	----------

O Projeto de Conclusão de Curso: normas e procedimentos, documentação, determinação do orientador, montagem da proposta de projeto, etc.

EGR5047 Projeto VII (Projeto de conclusão de curso) (TCC) Ob 36 2 EGR7196 EGR5306

Cumprimento do programa de atividades de estágio (PAE) em conformidade com as normas da UFSC, do Curso de Design/EGR e com a legislação federal e estadual.

EGR5049 Estágio Obrigatório Ob 266 14 EGR7198

2301 Horas

São 2301 h/a (das quais 195 h/a são optativas)

Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas organizações. Design e empreendedorismo. Noções de Administração do seu próprio negócio. Plano de Negócios.

EGR7195 Empreendedorismo Ob 54 3

8ª Fase

8

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
------------	------	-----	-------	--------------	---------------	----------

Desenvolvimento de Projeto de conclusão de curso [projeto / pesquisa].

EGR5048 Projeto VIII (Projeto de conclusão de curso) (TCC) Ob 450 25 EGR7197

2774 Horas

São 2774 h/a (das quais 312 h/a são optativas)



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Disciplinas Optativas

102

Carga Mínima Obrigatória: 390 horas-aula do rol abaixo ou de qualquer disciplina oferecida pela UFSC, obedecidos os pré-requisitos.

Disciplina	tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
<i>Relação sociedade e meio ambiente; Desenvolvimento Sustentável - conceitos e implicações para a sociedade e organizações; Dimensões da Sustentabilidade: Econômica, Social, Ambiental, Públicas e Privadas no contexto da Sustentabilidade; Elementos de Política Ambiental; Instrumentos de Regulação e Controle x Instrumentos Econômicos; Princípios da Economia Ecológica; Contabilidade Ambiental; Gestão Ambiental; Sistemas de Informação e Indicadores de Sustentabilidade.</i>						
EGR5029	Gestão da Sustentabilidade	Op	36	2	EGR5303	
<i>As potencialidades expressivas dos diferentes materiais gráficos: carvão, lápis, tintas. Suportes e uso de instrumentos de apoio. Técnicas primitivas de impressão.</i>						
EGR5009	Técnicas Expressivas	Op	54	3	EGR5110 eh EGR5120	
<i>-</i>						
EGR5013	Design Têxtil	Op	72	4	EGR5003	
<i>Conceitos e características do Design de Superfície. Aplicações. Noções de módulo. Pesquisa de referências visuais. Técnicas de repetição. Projeto de padronagem (têxtil, cerâmica e/ou gráfico).</i>						
EGR5015	Design de Superfície	Op	54	3		
<i>Empresa de moda; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding.</i>						
EGR5016	Branding de Moda	Op	72	4		
<i>A era da informação; A informação nas organizações e no gerenciamento; Gestão estratégica da informação; Definindo Tecnologia da Informação. Desenvolvimento de uma estratégia de uso da tecnologia da informação na organização.</i>						
EGR5017	Gestão Estratégica da Tecnologia da Informação	Op	54	3		
<i>Trabalho com modelos e maquetes: efeitos atmosféricos, efeitos elementares no espaço e na forma. Luzes e sons para efeitos especiais. Efeitos especiais na maquiagem. Chroma key. Calibração de câmeras. Captura de movimentos, remoção de objetos. A distância entre a teoria e a prática. Aspectos legais e de segurança.</i>						
EGR5018	Efeitos Especiais	Op	72	4		
<i>Gráficos computacionais em 3-D, renderização, modelagem e animação. Movimentos ao longo do tempo - keying. Cenas: câmeras, luzes (ambiente e spot), textura, sombras e luzes. Sincronização de imagens e sons.</i>						
EGR5019	Computação Gráfica	Op	72	4		
<i>Estudo do uso da perspectiva nas Histórias em Quadrinhos. Perspectiva central e oblíqua. Perspectiva aérea. Exercícios de interpretações e releituras de imagens.</i>						
EGR5020	Perspectivas nas Histórias em Quadrinhos	Op	54	3		
<i>Introdução ao estudo da pintura de paisagens. Paisagem como gênero na pintura. Brasil no século XIX. Artistas viajantes e acadêmicos. Leituras de paisagens modernas e contemporâneas.</i>						
EGR5021	Arte e Paisagem	Op	54	3		
<i>-</i>						
EGR5022	Introdução a Metodologia Projetual	Op	54	3		
<i>-</i>						
EGR5023	Princípios da Sinalização	Op	72	4		
<i>-</i>						
EGR5024	Desenho e Criação de Personagens	Op	72	4		
<i>-</i>						
EGR5025	Infografia para Internet	Op	72	4		



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

EGR5027 Experimentos em Cerâmica I Op 72 4 EGR5041 ou
EGR5170

EGR5053 Design e Exposição em Museus Op 72 4

Perspectiva e desenho técnico. Perspectiva cônica central e oblíqua. Técnicas de croquis. Croquis como ferramenta criativa. Exercícios de aplicação.

EGR5060 Desenho em Perspectiva Op 54 3 EGR5033

Estudo da figura humana através de representação gráfica manual, desenvolvida em trabalho coletivo em ateliê. Análise da estrutura óssea e dos principais componentes anatômicos. Estudo das proporções. Desenho detalhado de elementos mais significativos: cabeça, mãos. O escorço. Desenhos de estudo a partir de modelo vivo.

EGR5125 Representação da Figura Humana Op 72 4

Design básico de personagens; Fundamentos da animação de personagens; Modelagem Orgânica; Criação de ambientes; Demais processos (textura, luz, câmera), processos de produção na indústria cinematográfica; projeto final

EGR5156 Animação Op 72 4

Design básico de personagens; modelando corpos, mãos e cabeças; postura de personagens; fundamentos da animação de personagens; andar e locomover-se; animação antropomórfica e facial; criação de cenários e ambientes digitais; fazendo um filme.

EGR5183 Vinheta Eletrônica Op 72 4 EGR5122

Roteiro; criação de personagens; cenários e equipamentos; formatos; edição; decupagem; desenho a lápis, escaneamento, arte final e aplicação de cor. Projeto final.

EGR5184 História em Quadrinhos Op 72 4

A Psicologia do Dia a Dia. A Sociedade do Conhecimento. Imagens da Organização na Sociedade do Conhecimento. Dados, Informações e Conhecimentos. Conceitos Chaves sobre Capital Intelectual, Capital Humano e Gestão Estratégica do Conhecimento. Aprendizagem Organizacional. Ferramentas da Gestão (Intranet, Groupware, RBC, Datawarehouse, Datamine, etc.). O Designer e a Gestão Estratégica do Conhecimento.

EGR5190 Gestão Estratégica do Conhecimento Op 72 4

Oferecer referencial teórico e práticas elementares na área de criação e desenvolvimento de projetos editoriais através da editoração eletrônica.

EGR5191 Projeto Editorial Op 72 4

Conceitos de Realidade Virtual. Tecnologias relacionadas à RV. Aplicações da RV. Análise de plataformas computacionais para desenvolvimento de RV. Análise de sistemas com RV. Estudos de casos de tipos de aplicações: treinamento/ensino, protipagem, simulação, entretenimento, médicos, interfaces de sistemas. Projeto de sistemas com RV. Avaliação custo-benefício da tecnologia e sua integração com outros sistemas.

EGR5192 O Design na Realidade Virtual Op 72 4 EGR5008 eh
EGR5171

O princípio da fotografia. A câmara obscura. Câmaras convencionais e câmaras digitais. Filmes e sensores digitais. O controle da exposição. Objetivos. Perspectiva e ponto de vista. Composição. Linguagem fotográfica. Scanners e câmaras digitais. Resolução de imagem. Noções básicas de iluminação. Análise de fotos. Direito autoral e direito de imagem. Manipulação de imagem em meio eletrônico.

EGR5193 Fotografia no Design Gráfico Op 72 4 EGR5003 eh
EGR5101 eh
EGR5110 eh
EGR5121

EGR5680 Atividade Complementar de Pesquisa Op 60 4

EGR5681 Atividade Complementar de Extensão Op 60 4

EGR5682 Atividade Complementar de Monitoria Op 60 4

EGR5683 Atividade Complementar de Estágio Op 60 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Introdução à Comunicação Social, expressão escrita, literatura, língua estrangeira, lingüística, desenho, projeto.

EGR5701 Tópicos Especiais em Comunicação e Expressão I Op 36 2

Comunicação Social, expressão escrita, literatura, língua estrangeira, lingüística, desenho, projeto.

EGR5702 Tópicos Especiais em Comunicação e Expressão II Op 72 4

Introdução aos diversos campos de aplicação do direito.

EGR5703 Tópicos Especiais em Ciências Jurídicas I Op 36 2

Os diversos campos de aplicação do direito.

EGR5704 Tópicos Especiais em Ciências Jurídicas II Op 72 4

Introdução ao Marketing, gestão, empreendedorismo, macroeconomia, micro-economia, contabilidade, ciências da administração.

EGR5705 Tópicos Especiais em Administração e Economia I Op 36 2

Marketing, gestão, empreendedorismo, macroeconomia, micro-economia, contabilidade, ciências da administração.

EGR5706 Tópicos Especiais em Administração e Economia II Op 72 4

Introdução à Antropologia, sociologia, filosofia, ciência política, psicologia, história e geografia.

EGR5707 Tópicos Especiais em Filosofia e Ciências Humanas I Op 36 2

Antropologia, sociologia, filosofia, ciência política, psicologia, história e geografia.

EGR5708 Tópicos Especiais em Filosofia e Ciências Humanas II Op 72 4

Introdução à Metodologia Científica, didática, história da educação, abordagens educacionais.

EGR5709 Tópicos Especiais em Educação I Op 36 2

Metodologia Científica, didática, história da educação, abordagens educacionais.

EGR5710 Tópicos Especiais em Educação II Op 72 4

Introdução às Teorias gerais em ciências tecnológicas e engenharias.

EGR5711 Tópicos Especiais em Ciência e Tecnologia I Op 36 2

Teorias gerais em ciências tecnológicas e engenharias.

EGR5712 Tópicos Especiais em Ciência e Tecnologia II Op 72 4

Avaliar sistemas relacionados à Comunicação e Expressão Visual.

EGR5713 Tópicos Especiais em Comunicação e Expressão III Op 72 4

Projeto Gráfico Aplicado à cultura popular; Briefing aplicado ao projeto gráfico; noções de composição; noções de cores.

EGR5714 Tópicos Especiais em Comunicação e Expressão IV Op 72 4

EGR5731 Tópicos Especiais em Design Gráfico I Op 36 2

EGR5732 Tópicos Especiais em Design Gráfico II Op 72 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

EGR5733	Tópicos Especiais em Design Gráfico III	Op	36	2
EGR5734	Tópicos Especiais em Design Gráfico IV	Op	72	4
EGR5741	Tópicos Especiais em Design de Produto I	Op	36	2
EGR5742	Tópicos Especiais em Design de Produto II	Op	72	4
EGR5743	Tópicos Especiais em Design de Produto III	Op	36	2
EGR5744	Tópicos Especiais em Design de Produto IV	Op	72	4
EGR5801	Programa de Intercâmbio I	Op		
o pré-requisito para a disciplina EGR5801 é a resolução n.007/99				
<i>Continuidade da participação em Programa de Intercâmbio Acadêmico visando a realização de cursos, estágios e pesquisas orientados ao aprimoramento da formação do aluno.</i>				
EGR5802	Programa de Intercâmbio II	Op		EGR5801
o pré-requisito para a disciplina EGR5801 é a resolução n.007/99				
<i>Conceituação. Bloqueios mentais, perceptivos, emocionais, culturais e ambientais, intelectuais e de expressão. Desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de idéias.</i>				
EGR7104	Criatividade	Op	72	4
<i>Desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual (sintaxe). O desenho como expressão de sentimentos e conceitos. As ferramentas de desenho. A representação através das formas naturais e artificiais. Percepção e composição das estruturas formais. Desenho de observação. Estudo de luz e sombra.</i>				
EGR7105	Desenho de Observação	Op	72	4
<i>Projeções ortogonais de sólidos, de figuras planas, de retas e de pontos; Estudo das vistas ortográficas. Perspectiva cavaleira e isométrica; Perspectiva cônica exata; Sombras em épura e em perspectiva.</i>				
EGR7106	Desenho Técnico e GD	Op	72	4
<i>Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.</i>				
EGR7107	História da Arte	Op	54	3
<i>Desenho aplicado ao Design.</i>				
EGR7108	Desenho Aplicado	Op	72	4
<i>Cor e percepção visual. Processos fisiológicos. Princípios básicos da física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento. Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE características e usos. A cor em displays. Cor de processo e cor especial. O uso da cor no Design Gráfico. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.</i>				
EGR7109	Teoria da Cor	Op	54	3
<i>Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.</i>				
EGR7110	Plástica	Op	54	3
<i>Design; A atividade como profissão; O exercício da profissão; as diferentes áreas de abrangência do Design.</i>				
EGR7111	Oficina de Portfólio	Op	36	2



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Conceituação. Estudo analítico de metodologias como suporte lógico-formal para a prática projetual.

EGR7112 Metodologia de Projeto Op 54 3

Introdução à Teoria da Comunicação aplicada ao Design. Introdução a semiologia, definição de termos, considerações históricas, divisão dos signos, textos narrativos, objeto-signo, signo-imagem. Teoria dos signos de Peirce, significado e aplicação, dimensões: sintática, semântica e pragmática. As triconomias e as tríades dos signos.

EGR7113 Semiótica Op 54 3

Comportamento do consumidor. Perfil de consumidor. Processo de compra. Segmentação e posicionamento de mercado. Posicionamento e mix de comunicação.

EGR7114 Comportamento do Consumidor e Economia Op 36 2

Introdução ao Design. Aspectos históricos e origens do Design e vanguardas artísticas. As influências dos designers de diferentes países. O design moderno e contemporâneo.

EGR7115 História e Evolução do Design Op 54 3

Princípios de teoria da forma; diferentes modelos de ordenamento formal na natureza e nos produtos da cultura humana. Estruturas formais e sistemas de proporção em organizações bidimensionais. Gestalt. Metamorfose e padrões de crescimento; analogias formais; dimensões simbólicas da forma.

EGR7116 Teoria da Forma Op 54 3

As possibilidades de modulação do espaço. Sistemas de ordenação espacial bidimensional e tridimensional. Composições: bidimensional e tridimensional.

EGR7117 Composição Op 36 2

Conceituações e discussão sobre a relação entre design, cultura e sociedade, com base em princípios antropológicos, políticos, sociológicos, históricos e comunicativos e ênfase no processo de composição e desenvolvimento da atual cultura de mercado na sociedade de consumo.

EGR7118 Design e Cultura Op 36 2

Projeto interdisciplinar; Animação 2D - personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação 2D - Conceito e prática. Universo da animação 2D - comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.

EGR7120 Projeto 1 Op 72 4

Animação 2D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Tipos de softwares de animação 2D - conceito, dinâmica de criação e aplicação; Prática de animação nos softwares. Animate; Gerenciamento de produção.

EGR7121 Animação 2D Op 72 4

Conceituação. Tipos de cenários. Princípios de desenho de cenários em animação. A narrativa do personagem e linguagem dos cenários. Planos e Enquadramento de Câmera - movimento e angulação. Luz e sombra; Linguagem e expressividade. Variações de cenário em animação.

EGR7122 Desenho de Cenário Op 72 4

Narrativa e roteiro; conceito, criação/adaptação e desenvolvimento. Tipos de roteiro. Construção de storyboard. Animate. Expressividade e linguagem. Cenas, planos e enquadramentos de câmera. Desenvolvimento de roteiros e storyboards em animação.

EGR7123 Roteiro e Storyboard Op 72 4

Projeto interdisciplinar; Animação 3D - personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard; Animate; Criação e desenvolvimento de animação 3D - Conceito e prática. Gerenciamento de produção. Universo da animação 3D - comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.

EGR7124 Projeto 2 Op 72 4

Animação 3D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Animate; Tipos de softwares de animação 3D - conceito, dinâmica de criação e modelagem, visualização e aplicação; Prática de animação nos softwares.

EGR7125 Animação 3D Op 72 4

Modelagem 3D - Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação; materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering.

EGR7126 Modelagem 3D Op 72 4

Conceito de pós-produção. Linguagem audiovisual. Processo cinematográfico, televisivo e em mídias digitais. Gerenciamento de produção e pós-produção. Técnicas e tipos de vídeo. Edição de som e vídeo: técnica, softwares e aplicações práticas. Efeitos especiais: técnica, softwares e aplicações práticas. Finalização de animação. Recursos estéticos. Direção de arte. Direção e produção.

EGR7127 Pós Produção I Op 72 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Projeto interdisciplinar; Animação em Stop Motion - conceito, tipos de stop motion, personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação - Conceito, técnicas variadas e prática. Gerenciamento de produção.

EGR7128 Projeto 3 Op 72 4

Conceito; Tipos de stop motion - técnicas; a narrativa e o desenvolvimento de personagens; Roteiro e Storyboard; Direção de Arte e adequações estéticas; Linguagem; Iluminação; Materiais; Cenários; Técnicas de filmagem; Processo de produção.

EGR7129 Stop-motion Op 72 4

Som - Conceito, especificações e técnicas; Equipamentos e estúdio; Som em animação - captura, efeitos, e sincronia. Trilha sonora - criação, gravação e edição. Softwares de edição de som - tipos, técnica e aplicação prática.

EGR7130 Design de Som Op 72 4

Modelagem 3D - conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Desenvolvimento prático.

EGR7131 Modelagem para Stop-motion Op 72 4

Projeto de Identidade Visual, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7132 Projeto 4 Op 72 4

Percepção e marca; emoção e Marca; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding; brandbook.

EGR7133 Branding Emocional Op 72 4

Conceitos de marca. Estabelecimento de relações entre identidade corporativa e imagem corporativa. Fundamentação de identidade visual. Conotação e denotação no desenvolvimento da identidade visual. Análise e definição dos elementos primários de identidade visual. Metodologia aplicada no projeto de identidade visual. Processo do registro de marca e de suas identidades visuais.

EGR7134 Identidade de Marca Op 72 4

Conceituação e caracterização do Sistema de Identidade Visual (SIV). Diferentes aspectos dos elementos primários. Elementos secundários e adicionais. Detalhamento técnico do SIV. Desenvolvimento do Manual de Identidade Visual e extenso, completo e restrito e suas aplicações. Estratégias de concepção e aplicação de SIV. Implantação e acompanhamento do SIV.

EGR7135 Estratégias de Aplicações SIV Op 72 4

Projeto gráfico editorial obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7136 Projeto 5 Op 72 4

Etapas da produção de um impresso. Meio-tom e cor. Processos de impressão: histórico e aplicações na indústria gráfica atual dos sistemas planográficos, relevográficos, encavográficos e permeográficos. Suportes para impressão: características e aproveitamento. Tintas. Pré-impressão. Acabamento. Acompanhamento gráfico. Preparação e fechamento de arquivos para impressão.

EGR7137 Produção Gráfica Op 72 4

Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa. Princípios da linguagem visual para diagramação. Diagrama/grid (características, tipos e técnicas). Elementos gráfico-editoriais que compõem uma página impressa. Softwares para editoração. Formatos de saída para impressões de publicações.

EGR7138 Produção Editorial Op 72 4

História da tipografia. A tipografia e seus estilos. Morfologia. Famílias tipográficas. Classificação. Composição de tipos: harmonia, ritmo e proporção. Unidade de medida tipográfica. Aspectos técnicos e óticos. Legibilidade e leiturabilidade. Projeto de tipografia.

EGR7139 Tipografia Op 72 4

Projeto de design digital obedecendo a metodologia adequada. Plano de Estratégia, Plano de Escopo, Plano de Estrutura, Plano de Esqueleto, Plano de Superfície. Navegabilidade. Arquitetura da Informação.

EGR7140 Projeto 6 Op 72 4

História e conceituação de hipertexto, hipermídia e multimídia. A linguagem hipermediática. Atributos e aplicações da Hipermídia. Noções de ambientes interativos, cooperativos, colaborativos e participativos. Noções de computação móvel, pervasiva, ubíqua, tangível, física. Interfaces multimodais e dispositivos. Design de interfaces, webdesign e mídias digitais. Arquitetura da informação. Navegabilidade. Tipografia digital e cores para interfaces digitais.

EGR7141 Interfaces Digitais e Hipermídia Op 72 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Tecnologias Flash, Fireworks, Dreamweaver, Director para a concepção e desenvolvimento de projetos de interfaces digitais.

EGR7142 Tecnologia Digital Op 72 4

Conceitos de: Interface, Interação, Usabilidade e Comunicabilidade. Tipos de problemas de usabilidade. Critérios ergonômicos. Card sorting. Técnicas de Avaliação (Analíticas, Heurísticas, Inspeção).

EGR7143 Ergonomia e Usabilidade Op 72 4

Projeto de produto a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.

EGR7144 Projeto 7 Op 72 4

Normas de segurança. Desenvolvimento de modelos e protótipos de média complexidade utilizando papel, papelão, madeira e polímeros (silicone e resinas). Uso de materiais alternativos e sustentáveis nos aspectos econômico, social e ambiental.

EGR7145 Laboratório de Materiais e Modelos I Op 72 4

Especificação técnica manual: representação bi e tridimensional, vistas ortográficas, cotas, representação de materiais (NBR 12298/1995) e especificações de fabricação. Introdução ao Sistema brasileiro de Normas técnicas (NBR). Especificação técnica digital: utilização do Auto-cad na produção de vistas ortográficas, detalhamento, cotagem, formatação de prancha, execução de perspectivas e renderização.

EGR7146 Experimentos em Design Op 72 4

Softwares de modelagem 2D e 3D (3DMax, Maya, etc). Conceitos básicos de modelagem - Tipos de modelagem - Visualização em 3D - Planos de trabalho e/ou referência - Estratégias de criação de modelos - Comandos de modelagem - Edição de modelos - Dimensionamento de 3D - Tratamento superficial.

EGR7147 Modelagem Digital Op 72 4

Projeto de utensílio a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7148 Projeto 8 Op 72 4

Normas de segurança. Exercícios de criação de modelos e protótipos em gesso, argila, plásticos. Elaboração de maquetes e modelos funcionais de complexidade alta. O uso de materiais diversificados e alternativos na criação de maquetes e modelos.

EGR7149 Laboratório de Materiais e Modelos II Op 72 4

Fundamentos da ergonomia; antropometria e biomecânica; fatores humanos nos produtos e suas relações dimensionais; dispositivos de informação e comando; usabilidades em produtos; métodos de avaliação ergonômica em produtos; saúde e segurança nos produtos; acessibilidade.

EGR7150 Ergonomia do Produto Op 72 4

Estudo de materiais utilizados em produtos de design: madeiras (naturais e transformadas), cerâmicas (comuns e avançadas), metais (ferrosos e não ferrosos). Estudo comparativo de propriedades, características, pontos fortes, limitações, características ambientais, econômicas, estéticas e físicas dos materiais. Processos físicos dos materiais (conformação mecânica, usinagem, soldagem, fundição, metalurgia do pó, processos modernos de fabricação).

EGR7151 Materiais e Processos Op 72 4

Projeto de mobiliário, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7152 Projeto 9 Op 72 4

Estudo de diferentes materiais utilizados na indústria (gessos, papel, polímeros e compósitos). Estudo da estrutura, características, propriedades, aplicações e processos industriais para transformação desses materiais (conformação, usinagem, soldadura, fundição).

EGR7153 Materiais e Processos II Op 72 4

Modelo, maquete e protótipo, engenharia reversa. Conceitos de prototipagem rápida, ferramental rápido e manufatura rápida. Tecnologias de materialização digital: sistemas aditivos, subtrativos e formativos. Corte a laser. Tecnologias de digitalização 3D.

EGR7154 Prototipagem Op 72 4

Introdução ao Desenho técnico à mão livre. Normas para o desenho. Técnicas fundamentais de traçado a mão livre. Sistemas de representação: 1º e 3º diedros. Projeção ortogonal de peças simples. Vistas omitidas. Cotagem e proporções. Perspectivas axonométricas, isométricas, bimétrica, trimétrica. Perspectiva cavaleira. Esboços cotados. Sombras próprias. Esboços sombreados. Cortes e Seções. Uso de ferramentas CAD para elaboração de desenhos técnicos.

EGR7155 Desenho Técnico CAD Op 72 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Projeto gráfico experiencial a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7156 Projeto 10 Op 72 4

Design de experiência: conceito e origens. Design centrado na atividade. Níveis de experiência: estética, significado e emocional. Categorias das experiências: relacionadas aos sentidos; relacionadas aos sentimentos; sociais; cognitivas; de uso; e de motivação. Estudo de casos.

EGR7157 Design Experiencial Op 72 4

Design emocional. Teoria da emoção. O design e o componente emocional em um produto. Emoção e motivação. Memória material afetiva. Pleasure-based Design. Estudo de casos.

EGR7158 Design Emocional Op 72 4

Design de Interação. Design centrado no usuário. Cognição humana e distribuída. Princípios do design de interação. Metas de usabilidade. Estudo de casos.

EGR7159 Design de Interação Op 72 4

Projeto de coleção de moda, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7160 Projeto 11 Op 72 4

Pesquisa de produção do produto de moda. A coleção. Metodologia de Desenvolvimento de produto de moda. Mix de produtos. Ciclo de vida do produto de moda.

EGR7161 Produção de Moda Op 72 4

Antropometria (conceitos básicos). Medidas de corpo no padrão industrial. Construção e interpretação das bases em processo digital. Ampliação e redução de moldes.

EGR7162 Modelagem Digital (moda) Op 72 4

As fibras têxteis. Classificação e características (físicas e químicas). Processo de criação de tecido plano. Ligamento têxtil. Processo de criação de malha. Processo de criação do não tecido. Simbologia têxtil. Elaboração de Tags.

EGR7163 Tecnologia do Produto de Moda Op 72 4

Projeto de espaço. Promoção de vendas e merchandising - histórico, definições, funções, técnicas, atividades. Diferenças entre promoção de vendas e merchandising. Economia da experiência. Compras planejadas e por impulso. Hábitos do consumidor brasileiro. Princípios éticos da promoção de vendas. Planejamento da promoção de vendas.

EGR7164 Projeto 12 Op 72 4

Conhecimento básico dos meios de expressão e representação de projetos de arquitetura e urbanismo. Familiarização com os instrumentos, meios e materiais utilizados para expressão e representação. Normas e convenções (ABNT e DIN). Linhas, texturas, desenhos de projeto, projeto de execução, detalhes. Normalização das pranchas, escalas gráficas, selo e indicações de apoio à leitura de projetos. Modelos reduzidos.

EGR7165 Desenho de Representação Arquitetônica Op 72 4

Desenvolve uma metodologia para avaliação do desempenho de ambientes construídos, priorizando aspectos de uso, manutenção e o ponto de vista dos usuários. Visa produzir diagnóstico e recomendações sobre aspectos ambientais, comportamentais, construtivos e funcionais de edificações comerciais.

EGR7166 Tecnologia do Espaço Construído Op 72 4

Conceitos de Marketing e Merchandising. Atmosfera de compras. Locais de exposição de produtos. Exibitécnica e vitrinismo. Espaços customizados. Modelos e hábitos de compra do consumidor brasileiro. Materiais de merchandising em ponto de vendas.

EGR7167 Visual Merchandising Op 72 4

Projeto de Design promocional focado na valorização de marcas e sua divulgação na mídia. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7168 Projeto 13 Op 72 4

Direção de criação: direção de arte e redação. Planejamento e Criação. Linguagem visual. Criação visual para as diversas mídias. Técnicas de elaboração de layout e arte final. Estratégias publicitárias. Criação e desenvolvimento de uma campanha publicitária.

EGR7169 Direção de Criação Op 72 4

Produção publicitária: criação, produção, pós-produção e finalização. Criatividade e viabilidade técnica da produção publicitária nas diversas mídias. Planejamento financeiro. Fornecedores, parceiros e prestadores de serviços.

EGR7170 Produção Publicitária Op 72 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Conceito de Mídia. As mídias e suas especificidades. Meios de comunicação. Veículos de comunicação. Plano de Mídia. Planejamento de mídia. Técnicas e ferramentas de aferição de audiência, de penetração, de concentração e de retorno das mídias. Cobertura, frequência, sustentação. Estratégias de veiculação e público alvo. Planejamento financeiro.

EGR7171 Planejamento de Mídia Op 72 4

Pesquisa de tendência de Moda. Desenvolvimento de caderno de tendência.

EGR7172 Projeto 14 Op 72 4

Pesquisa de Moda. Calendário de Moda. Pesquisa prospectiva de tendência. Mercado. Caderno de tendências.

EGR7173 Tendências Op 72 4

Moda. Conceito e breve referencial histórico do termo. Moda, Cultura e Sociedade. O processo de Moda. Modernidade. Pós-Modernidade. Sistema de Moda.

EGR7174 Sistema de Moda Op 72 4

A indústria têxtil (tecido plano e confecção). Cadeia Têxtil. Fibras e Fios. Fiação. Estudo sobre tecidos (etapas de produção e acabamentos). Tecidos especiais.

EGR7175 Tecnologia Têxtil Op 72 4

Resistências dos materiais aplicada ao design. Força, tensão, deformação. Efeitos da tração, compressão, flexão, torção em materiais diversos. Propriedades mecânicas de metais, madeiras, cerâmicas e plásticos. Fadiga e cargas combinadas. Resistências em elementos de máquinas: engrenagens, parafusos, eixos, polias, mancais, trilhos, vigas.

EGR7184 Resistência dos Materiais Op 36 2

Teorias de arquitetura da informação para o Design. A organização da informação utilizando projetos estruturados e tecnológica de orientação a objetos.

EGR7185 InfoDesign Op 36 2

Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, Qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.

EGR7186 Design e Sustentabilidade Op 54 3

Introdução a ergonomia. Conceitos de ergonomia física e cognitiva. Antropometria e Biomecânica. Controles e Manejos. Dispositivos de informação. Usabilidade. Fundamentos da Psicologia Cognitiva. Processos Cognitivos. Memórias: sensorial, operacional, de curto prazo e de longo prazo. Ativação das memórias. Processamento e armazenamento de informações. Raciocínio e Inferências. Tomada de decisão.

EGR7187 Ergonomia Física e Cognitiva Op 36 2

Aspectos históricos, técnicos e estéticos da Fotografia, de seu surgimento à fotografia digital. Fotografia e linguagem: poética, imagem e significação. Usos e funções da fotografia. Fotografia e Design. A câmera fotográfica: elementos componentes ajustes e utilização: ISO, diafragma, obturador e distância focal. Prática fotográfica: fotografia ambiental. Iluminação natural e artificial, estúdio fotográfico.

EGR7188 Fotografia Digital Op 72 4

Conceitos e definições. Design como diferencial competitivo. Design Thinking. Gestão estratégica x gestão operacional. Designer como gestor de projetos. Liderança x chefia.

EGR7189 Gestão do Design Op 36 2

Ilustração como técnica de representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Pintura digital.

EGR7190 Ilustração Digital Op 72 4

Introdução ao Marketing. Marketing e Design. Comportamento e satisfação do consumidor. Pesquisa de mercado. Análise SWOT. Segmentação e Posicionamento. Concorrência, planejamento e estratégias. O Composto mercadológico. Marketing Mix. Estudo de casos.

EGR7191 Marketing Op 54 3

Imagem Digital: conceito e aplicações. Técnicas de edição de imagem - efeitos. Recursos tecnológicos: softwares para tratamento de imagem e extensões (sufixos) e suas aplicações.

EGR7192 Tratamento de Imagem I Op 54 3

Fases do Método Estatístico; Estatística Descritiva; Estatística Indutiva.

EGR7193 Pesquisa em Design Op 36 2



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Teoria da informação e da comunicação. Conceituação e objetivos da publicidade e propaganda. Criação de textos publicitários, chamada, slogan. Técnicas para produção de textos publicitários em mídias: recursos estilísticos e ferramentas persuasivas. Familiarização com o texto publicitário por meio de leitura e análises preliminares.

EGR7194 Comunicação Publicitária Op 36 2

Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas organizações. Design e empreendedorismo. Noções de Administração do seu próprio negócio. Plano de Negócios.

EGR7195 Empreendedorismo Ob 54 3

O Projeto de Conclusão de Curso: normas e procedimentos, documentação, determinação do orientador, montagem da proposta de projeto, etc.

EGR7196 PCC 1 Op 90 5

Desenvolvimento de Projeto de conclusão de curso [projeto / pesquisa]

EGR7197 PCC 2 Op 450 25

Cumprimento do programa de atividades de estágio (PAE) em conformidade com as normas da UFSC, do Curso de Design/EGR e com a legislação federal e estadual.

EGR7198 Estágio Op 360 20

Conceitos de acessibilidade e adaptabilidade. Design Inclusivo. Desenho Universal. Legislação orientada à acessibilidade. Tecnologia de Informação e de Comunicação (TICs). Tecnologias assistivas. Estudos de Caso.

EGR7201 Acessibilidade e Adaptabilidade Op 72 4

Ciclo de vida do produto. Conceito. Análise do Ciclo de Vida. Etapas da Análise do Ciclo de Vida. Estudo de casos. Softwares para Análise do Ciclo de Vida.

EGR7202 Análise do Ciclo de Vida Op 36 2

O personagem 2D; Proporção e expressão; Desenvolvimento de personagens; Princípios de animação; Técnicas de representação de personagens; Linguagem gráfica; o Personagem e a narrativa. Desenho de humor. A perspectiva com meio de representação gráfica; pontos de fuga; luz e sombra em perspectiva.

EGR7203 Desenho de Personagem 2D Op 72 4

Conceituação de modelagem tridimensional computadorizada. Modelagem geométrica e visualizações. Narrativa e desenvolvimento de personagens. Materiais e texturas. Iluminação. Recursos de animação. Mapeamento. Estrutura de articulação e animação do personagem 3D. Rendering.

EGR7204 Desenho de Personagem 3D Op 72 4

Conceitos e características do Design de Superfície. Aplicações. Noção de módulo. Pesquisa de referências visuais. Técnicas de repetição. Projeto de padronagem (têxtil, cerâmica e/ou gráfico).

EGR7205 Design de Superfície Op 54 3

Técnicas avançadas de produção e edição de vídeo em sistemas digitais: equipamento, efeitos visuais e sonoros. Luminosidade, espacialidade e temporalidade como elementos integrantes da imagem animada. Ambientes naturais e cenográficos para realização de imagens em movimento. Direção de arte. Produção e edição videográfica. Construção de narrativas com Imagens animadas: argumentação, tematização, storyboard, narrativa e expressividade.

EGR7206 Vídeo Op 72 4

Técnicas avançadas de produção e edição de fotografia em sistemas digitais: equipamento e recursos técnicos e visuais. Luminosidade, espacialidade e temporalidade como elementos integrantes da imagem. Ambientes naturais, interiores e estúdio. Direção de arte em fotografia. Produção e edição fotográfica. Construção de narrativas com Imagens fixas: argumentação, tematização e expressão.

EGR7207 Fotografia Avançada Op 72 4

Fotografia de produtos: aspectos técnicos e estéticos. Iluminação e fotografia em ambiente: natureza e estúdio. Recursos de tratamento plástico e estéticos em modelos e objetos para fotografia. Mesa de still e recursos de iluminação, angulação e enquadramento. Fotografias em close e macrofotografia. Produção e tratamento de imagens: programas de tratamento e editoração fotográfica.

EGR7208 Fotografia de Produto Op 72 4

Técnicas de apresentação de produtos diversos (moda, mobiliário, embalagens, etc.). Técnicas diversas (marker, guache, aquarela, lápis de cor, etc.).

EGR7209 Rendering Op 72 4

Sistemas de sinalização. Sinalização externa e sinalização interna. Legibilidade, leitura e compreensão da informação. Materiais e processos industriais. Processo do projeto de sinalização. Legislação e responsabilidade legal.

EGR7210 Sinalização Op 72 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

EGR7211 Pós Produção II *Op* 72 4

Definições e conceitos de cinema e animação; história do cinema e animação; evolução da tecnologia da animação e do cinema; estudo dos grandes mestres - dos pioneiros aos atuais; áreas envolvidas na produção cinematográfica; estrutura e processos na produção cinematográfica; como funciona um estúdio de animação tradicional e de animação 3D.

EGR7212 Animação e Cinema *Op* 72 4

Embalagem. Conceitos, funções e processos de fabricação (injeção, sopro, extrusão, termoformagem). Materiais (características e propriedades). Legislação para o desenvolvimento de embalagens (MAPA, ANVISA, ABNT, INMETRO). Embalagem e meio ambiente.

EGR7213 Tecnologia e Legislação da Embalagem *Op* 72 4

Tratamento de imagem digital avançado. Técnicas de edição de imagem e efeitos avançados. Materiais. Texturas procedurais de substâncias. Mapeamento UV, Iluminação, Técnicas de iluminação global, YafRay, Partículas, Simulação de física real.

EGR7214 Tratamento de Imagem II *Op* 72 4

Empresa de moda; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding.

EGR7215 Branding de Moda *Op* 54 3

Projeto Auxiliado por Computador (CAD). Manufatura Auxiliada por Computador (CAM). Conceitos e características. Software CAD para desbaste e perfilado. Percursos e usinagem.

EGR7216 CAD/CAM *Op* 72 4

História da Moda através do estudo da indumentária. A modelagem através dos tempos. Características formais e estilísticas ao longo dos tempos.

EGR7217 História da indumentária *Op* 36 2

Planejamento. Desenho de roupas e acessórios. Croquis. Desenho técnico de moda.

EGR7218 Desenho de Moda *Op* 54 3

Organização empresarial do setor de moda (organização, planejamento, mecanismos de controle de qualidade. Processo produtivo. Cadeia têxtil. Sequencia operacional a elaboração do produto de moda. Análise de tempo de produção e custos. Ficha Técnica. Sustentabilidade e gestão de resíduos.

EGR7219 Operacionalização da Moda *Op* 54 3

Eventos de Moda. Desfiles, Exposições. Show-room. Vitrines. Produção de desfile. Editoriais de Moda. (revistas, catálogos, blogs, etc.) Fotografia de moda. Vídeo de Moda. Release de moda para jornais, TV.

EGR7220 Produção de Eventos *Op* 36 2

Criação, construção, validação e avaliação de marcas; Branding focado no consumidor; hipermodernismo e o consumo; estratégias promocionais e de divulgação de marca; A marca construída de dentro para fora da corporação.

EGR7221 Branding Estratégico *Op* 54 3

O conceito de edição audiovisual; Problemas e técnicas da edição de imagens; Problemas e técnicas da edição de som; A montagem cinematográfica; A edição linear em imagem e áudio; A edição não linear em imagem e áudio; Técnicas de edição publicitária e promocional.

EGR7222 Edição de Som e Vídeo *Op* 72 4

Conceito de design têxtil; desenvolvimento de técnicas de estampa e tecelagem; desenvolvimento de painéis de ambiências pesquisando as tendências de moda; o processo de design têxtil; as cadeias produtivas; fontes de pesquisa: temas, conceitos e códigos visuais; definição do conceito da coleção para apresentação na aplicação de estampas localizada e corrida.

EGR7223 Design Têxtil *Op* 72 4

Características do desenho de caricatura, contrastes e exageros na anatomia do desenho de humor. Desenvolvimento de charges animadas 2D para internet e televisão.

EGR7224 Caricatura e Charge Animada *Op* 54 3

Introdução ao Projeto de Interiores; Metodologias de Projeto: Design e Arquitetura; DNA arquitetônico; Neurociência no projeto de interiores; Estudos de casos; Ateliers de Projeto.

EGR7225 Metodologia de Projeto de Interiores - DNA de Projeto *Op* 72 4



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO ESCOLAR

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: 453 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
Currículo: 20091

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Animação

0

Introdução ao desenvolvimento das estratégias de leitura e estudo de estruturas básicas da língua inglesa, tendo como objetivo a compreensão de textos preferencialmente autênticos, gerais e específicos da área.

LLE5105 Inglês Instrumental I-B Op 72 4

Desenvolvimento da prática de leitura em Língua inglesa através da aplicação de estratégias de leitura e do estudo de estruturas de nível mais complexo, tendo como objetivo a compreensão de textos preferencialmente autênticos, gerais e específicos da área.

LLE5106 Inglês Instrumental II-B Op 72 4 LLE5105

Observações: A disciplina EGR5027 -Experimentos em Cerâmica I, foi remanejada da terceira fase para disciplina optativa, conforme parágrafo único - a referida disciplina cursada como obrigatória em 2010.1, deve ser considerada como carga optativa para efeito de integralização curricular - portaria nº173/preg/2010

Legenda: Tipo: Ob=Disciplina Obrigatória; Op=Disciplina Optativa; Es=Estágio; Ex=Extracurso. H/A=Hora Aula
Equivalente: Disciplina equivalente; Conjunto: Disciplinas que devem ser cursadas em conjunto