

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
Centro de Comunicação e Expressão  
Departamento de Expressão Gráfica  
Curso de Design

Projeto Pedagógico do Curso de **Design**

COMISSÃO DE PROJETO PEDAGÓGICO  
Prof. Luiz Salomão Ribas Gomez, Dr.  
Profa. Marília Matos Gonçalves, Dra.  
Profa. Lisandra Andrade dias, Dra.

FLORIANÓPOLIS, fevereiro de 2011.

## APRESENTAÇÃO

Este Projeto Pedagógico foi elaborado por uma Comissão designada pelo Departamento de Expressão Gráfica, vindo a responder a política do **Ministério de Educação** quanto ao novo cadastro de cursos de Bacharelado, nos quais são excluídas as diversas habilitações. O caso do Curso de Design UFSC foram extintas as habilitações em Design de Animação, Design Gráfico e Design de Produto, os quais foram reunidos em um único curso intitulado “Bacharelado em Design”

A base deste projeto se apoia no Projeto Pedagógico elaborado pelos professores Carlos Ramirez Righi, Hanz Quintana, Berenice Santos Gonçalves, Marília Matos Gonçalves e Luiz Salomão Ribas Gomez, que tinha como objetivo a atualização do curso de Design Gráfico (realizado no período de 2006 a 2008). Ainda no ano de 2008, esta proposta - que até então não havia sido aprovada em todas as instâncias - foi remodelada pelos professores Berenice Gonçalves, Marília Matos e Luiz Salomão Ribas Gomez e deu origem a Proposta Pedagógica implementada no ano de 2009, a qual, além de atualizar a matriz do Curso de Design Gráfico, instituiu duas novas habilitações: Design de Animação e Design de Produto. Para a proposta apresentada neste documento, a equipe foi formada inicialmente por Marília Matos Gonçalves e Luiz Salomão Ribas Gomez. Mais tarde, juntou-se a esse grupo a professora Lisandra Andrade Dias.

A partir de fevereiro de 2011, prazo final dado pelo Ministério da Educação para o recadastramento dos cursos de graduação. Nesse recadastramento, optou-se em formatar o curso de Design da UFSC excluindo-se as habilitações (respondendo às novas exigências do Ministério da Educação) passando então a chamar-se Bacharelado em Design com um total de 120 vagas anuais.

Com isso, um novo desafio se configura, organizar um curso de Design que ao mesmo tempo seja generalista - ao proporcionar aos estudantes uma formação básica na área de Design – e que permita aos estudantes se especializarem em uma área específica do Design, ou seja, garantir formação única integrada com possibilidade de usar a expertise dentro do currículo para formar profissionais com conhecimento amplo e com prática focada.

| A comissão

## **1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO**

### **1.1 INSERÇÃO INSTITUCIONAL**

A Universidade Federal de Santa Catarina foi criada pela Lei nº 3.949, de 18 de dezembro de 1960 e, hoje, apresenta a seguinte situação-síntese <sup>1</sup>:

#### **ALUNOS**

Discentes: 27.222 (somente na graduação)

#### **CURSOS**

De graduação: incluindo habilitações e opções - 83

#### **SERVIDORES**

Docentes: 1600 (1383 Doutores, 209 Mestres, 34 Especialistas e 23 Graduados)

Servidores Técnico-Administrativos: 2808

#### **ESPAÇO FÍSICO**

Terrenos: 18.081.543 m<sup>2</sup>

Edificações 635.037 m<sup>2</sup>

#### **PRODUÇÃO CIENTÍFICA**

Produção Bibliográfica 5.633

Produção Técnica 2.561

Produção Artística 47

Orientação 1.814

#### **BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA**

Livros: 556.046

Periódicos Impressos: 273.948

Periódicos Eletrônicos: 11.062

#### **BOLSAS**

Estágio 8.563

Monitoria 485

Extensão 302

Permanência 508

Programa Especial de Treinamento - PET 172

Iniciação Científica 538

#### **RESTAURANTE UNIVERSITÁRIO**

Média diária de refeições: 3.500 Refeições

---

<sup>1</sup> Números apresentados no folder institucional da UFSC (referência 2009)



Quanto à dimensão das turmas, nas disciplinas práticas, são de até 20 alunos, somando-se a essas 10% (garantindo com isso, vagas para alunos atrasados ou os que forem admitidos através de transferência ou retorno), Isto acontece em oficinas, laboratórios, com espaço físico adequado e disponibilidade de docente auxiliado com um monitor, e/ou técnico (caso de oficinas, por exemplo informática, fotografia, modelos e protótipos, dentre outras). Em situações específicas com dois a três docentes em sala de aula (caso de algumas das disciplinas de projeto integradas junto a outras disciplinas). Nas disciplinas teóricas, as turmas poderão ser de até 60 alunos, também somando-se a essas 10%, em espaço físico adequado a este número.

Para avaliação da aprendizagem, o curso segue o Regulamento dos Cursos de Graduação da **UFSC** (RESOLUÇÃO N. 17/Cun/97, de 30 de setembro de 1997) e, especificamente, o capítulo IV que trata do Rendimento Escolar, Seção I (Da Frequência e do Aproveitamento, Art. 69, Art70, Art. 71, Art. 72, Art. 73 e Art. 74).

No caso específico do Processo do Projeto de Criação do curso de **Design Gráfico** foi protocolado na Universidade Federal de Santa Catarina sob o número 26080 000665/97-45, tramitou e foi aprovado em todas as instâncias institucionais e está disponível na Coordenadoria do Curso. O Curso foi avaliado por Comissão do MEC em 2003, tendo sido reconhecido através da Portaria n.º 3.049/MEC/03, DE 28/10/03

## 1.2 INSERÇÃO GEOGRÁFICA E SÓCIO-CULTURAL

De acordo com os dados do ENADE 2009, na atualidade existem 22 cursos de graduação em **Design** no estado de Santa Catarina. Somente na grande Florianópolis, 7 instituições oferecem o curso. Com isso, o número de vagas oferecidas na região ultrapassa 500 no período de um ano.

Ainda que exista um número razoável de cursos de Design no estado de Santa Catarina, a **UFSC** possui apresenta como diferencial em sua proposta pedagógica a possibilidade de o estudante realizar sua formação de forma integrada no que se refere aos conhecimentos básicos da área de Design (de acordo com o referencial curricular do MEC) e ainda assim, construir de maneira orientada a sua expertise dentro do currículo oferecido.

Com isso, o ensejo maior da UFSC é proporcionar à comunidade um curso gratuito e de qualidade. Entende-se, salvo melhor juízo, que a responsabilidade social das Universidades Federais precisa se manifestar oferecendo mais uma oportunidade nesta área. Somado a isto a expansão e demanda por cursos nesta área é uma realidade verificada nos índices de procura em todos os vestibulares da UFSC desde a criação deste curso (ver tabela a seguir).

**Tabela 1:** número de inscritos nos vestibulares da UFSC no curso de Design Gráfico, desde sua instalação.

ano	nome do curso			vagas	opção 1	
					inscritos	c/v *
2011	DESIGN - Gráfico			40	319	7.98
2011	DESIGN - Produto			40	225	5.63
2011	DESIGN - Animação			40	230	5.75
2010	DESIGN - Gráfico			40	308	7.70
2010	DESIGN - Produto			40	325	8.13
2010	DESIGN - Animação			40	237	5.93
2009	DESIGN - Gráfico			40	326	8.15
2009	DESIGN - Produto			40	181	4.53
2009	DESIGN - Animação			40	268	6.70
2008	DESIGN			60	600	10.00
2007	DESIGN			60	679	11.32
2006	DESIGN			60	867	14.45
2005	DESIGN			60	957	15.95
2004	COM. VISUAL	E	EXP.	60	796	13.27
2003	COM. VISUAL	E	EXP.	60	990	16.50
2002	COM. VISUAL	E	EXP.	60	908	15.13
2001	COM. VISUAL	E	EXP.	60	895	14.92
2000	COM. VISUAL	E	EXP.	60	623	10.38
1999	COM. VISUAL	E	EXP.	60	703	11.71

**Fonte:** Comissão Permanente do Vestibular UFSC (c/v \* candidato/vaga).

Segundo dados do Departamento de Administração Escolar da **UFSC**, alunos do curso são oriundos da grande Florianópolis, de cidades do interior do estado, do Rio Grande do Sul, do Rio de Janeiro e de São Paulo.

Quanto à inserção do curso no contexto **sócio-cultural**, tem-se que no âmbito local (Grande Florianópolis), a cidade passa por consideráveis transformações ocasionadas pela recente e expressiva migração de famílias de outras cidades do estado. Além destes, há também a migração de famílias de estados circunvizinhos. Ao fluxo de migrantes gaúchos (nem tão recente) se somam ao de paranaenses, cariocas e paulistas, visivelmente de classe média/alta que tem contribuído para a evolução/expansão das áreas de comércio, indústria e serviços, demandando aperfeiçoamentos que as tornem mais compatíveis com suas necessidades estéticas, funcionais e comerciais relacionadas com suas origens. Ações como a criação do Programa Catarinense de Design, do Design

Catarina e da SC Design, dentre outras, têm contribuído para a consolidação da profissão na região e no Estado.

No âmbito regional, a expansão de cursos de graduação em design tem contribuído para ampliar o conhecimento por parte da população e, em particular, por parte do mercado, da potencialidade e utilidade do design como elemento contribuinte para a obtenção de melhores resultados nos negócios.

No âmbito nacional, a criação em 1995 do **PBD** – Programa Brasileiro de Design pelo MDIC que levou à criação de programas estaduais de Design (São Paulo, Rio, Paraíba, Rio Grande do Sul, Paraná, etc), o **Via Design**, criado pelo SEBRAE em 2002 e que hoje apóia uma rede de 15 centros e 85 núcleos de Design, a criação, em 2004 do Programa Senai de Gestão da Inovação e do Design que atua hoje em 16 estados, com 25 núcleos em 13 diferentes setores industriais, associados a um conjunto de atividades de promoção como o Portal DesignBrasil do MDIC, o *Design Excellence Brasil* da APEX e a Marca Brasil do Ministério do Turismo, dentre outras ações, demonstram que o Design tem sido reconhecido como ferramenta estratégica para o desenvolvimento do país, onde atualmente se consolida e se expande.

Não obstante o cenário acima apresentado, do ponto de vista institucional, o **Design**, mesmo sendo uma área não tão recente, ainda prescinde de maior conhecimento por parte da sociedade e, em particular, por parte do meio empresarial, de um maior entendimento de sua índole, princípios e utilidade. Neste sentido o curso pretende focar a realidade próxima sem deixar de lado as particularidades exigidas por um mercado global. Somado a isto preocupações com a sustentabilidade, o social e novas opções de inserção em atividades produtivas é uma proposta presente neste curso, como por exemplo, o empreendedorismo.

### 1.3 UNIVERSO AO QUAL SE DESTINA

A formação em **Design** se dá no nível de graduação universitária com duração média de **quatro** anos. Ela capacita profissionais para estruturar, desenvolver, projetar e implementar produtos em diferentes áreas. Como exemplo apresenta-se uma breve justificativa para algumas áreas.

**Animação** que nasceu da necessidade de aprimoramento de uma área em franco crescimento, impulsionada pelo rápido e consistente desenvolvimento da tecnologia, especificamente de mídias visuais, podendo ser aplicado a diversas situações (2D e 3D). Trata-se da aplicação parcial e/ou total de movimento a produções em mídia visual. No caso específico desta área cuidará do processo de desenvolvimento de projetos em animação, se utilizando de técnicas e ferramentas próprias para esta finalidade.

**Gráfica**, que compreende objetos nos quais componentes físicos abrigam ou estruturam meios informacionais ou de comunicação: um CD que contém um software ou o DVD de um filme (bem como seu rótulo e embalagem), um livro (e sua encadernação), um rótulo (e a embalagem no qual está aplicado),

placas de sinalização (e seus suportes), são exemplos desse tipo de produto. Somado a isto a identidade visual é o elemento estrutural desta área, que se aplica a suas mais diversas demandas (corporativa, institucionais, etc.). Ainda nesta habilitação as atuais necessidades advindas do avanço da tecnologia da informática vêm demandando profissionais na área de *webdesign* e áreas afins, onde este profissional precisara estar atento e atualizado.

**Produtos** se relaciona ao desenvolvimento de produtos e objetos tridimensionais com a finalidade de uso do ser humano, propiciando sua produção de forma industrial (predominantemente), incorporando uma série de conhecimentos vindos de várias áreas (artes, engenharia, ciências sociais aplicadas, dentre outras). Tem entre seus princípios a usabilidade e a sustentabilidade tanto no processo, quanto no uso, e descarte dos mesmos.

**Moda** tem seu foco na formação de um profissional voltado para o mercado e para o projeto e não para o estilismo. Esse profissional tem habilidades e competências para trabalhar desde a concepção de marca até o ponto de venda conhecendo cada passo do processo produtivo da cadeia têxtil. A indústria catarinense e nacional está carente de um profissional que relacione as tendências de moda com a realidade de mercado e possa executar projetos amplos de criação, produção, divulgação e venda de produtos. O profissional formado pela UFSC pode atuar tanto dentro de empresas como também como consultor de projetos de moda através de bureaus e agências ou individualmente.

**Promocional** está intimamente ligada às ações de marketing e publicidade, podendo atuar em agências de publicidade como diretores de arte ou diretores de criação, também podem atuar em escritórios de marcas (*branding*) como estrategistas e criadores. Sua atuação pode também estar ligada diretamente aos produtores trabalhando dentro de empresas industriais, comerciais e de serviços como funcionários ou também como consultores de *branding*, ou ainda como diretores de criação *in house*.

Existem ainda outras áreas de atuação do Design. As que foram apresentadas neste Projeto Pedagógico são consideradas pela comissão de elaboração as que mais se destacam na região.<sup>2</sup>

#### 1.4 DIFERENCIAIS PROFISSIONAIS

O profissional de **Design** se diferencia atualmente no mercado por dominar no âmbito conceitual e técnico os meios tradicionais de projeto, assim como as novas tecnologias informatizadas e digitais, atualmente imprescindíveis.

Outro importante diferencial diz respeito à qualidade estética dos resultados de seu trabalho e às circunstâncias para sua obtenção. O domínio da geração das formas e das tecnologias para sua produção (e reprodução) dota os resultados finais dos trabalhos desenvolvidos pelo profissional de Design de adequada

---

<sup>2</sup> Considera-se a pesquisa realizada no período de elaboração deste documento (2010)



qualidade estética. Entretanto, o objetivo maior de seu trabalho não é a “busca do belo”, mas a consideração e construção desse belo associada à eficácia da comunicação, seu uso e à viabilização financeira e técnica de soluções. Dessa forma, esse profissional privilegia o planejamento e as atividades de projeto na busca de soluções mais econômicas e adequadas de produção e reprodução (onde normalmente se localizam os maiores custos) priorizando as relações custo/benefício envolvidas. Somado a isto o projeto orientado ao usuário é uma constante, potencializando a eficiência e eficácia dos seus produtos, em soma um equilíbrio entre as demandas.

## 1.5 ATUAÇÃO PROFISSIONAL

As características de sua formação propiciam ao profissional de **Design** atuar no mercado de diversas formas e instâncias.

Em situações mais abrangentes e complexas, que exigem maior aprofundamento técnico em áreas afins (informática, engenharia, comunicação, etc) ele atua como membro de equipes interdisciplinares de projeto, contribuindo com visão abrangente e ação articuladora e atuando diretamente na geração de conceitos de solução e no projeto/desenvolvimento dos elementos formais e de comunicação envolvidos.

Outra forma de atuação se dá nos setores de **Design** compostos por esses profissionais, implantados em empresas ou outros tipos de organizações.

O profissional de **Design** atua também em escritórios de prestação de serviços, contribuindo de diversas formas e níveis para a solução dos problemas de seus clientes. Desde a auditoria o diagnóstico, passando pelo projeto e chegando ao desenvolvimento e implementação, instância na qual, não raro, as relações entre escritório e empresa se deslocam do eixo prestador de serviços/cliente para a dimensão das alianças comerciais estratégicas, estabelecendo vínculos mais perenes e profundos entre as partes envolvidas.

O curso de **Design** da UFSC foi pensando em dar uma formação completa para atuar tanto no mercado interno como no internacional. Porém, as antigas regras do MEC/SESU limitavam a diversidade na formação do profissional que a UFSC sempre tentou formar. Com as novas diretrizes para o ensino do Design no Brasil surge então a oportunidade de ampliar o campo de atuação do curso de UFSC propondo formações diversificadas que além de atenderem a demanda completam o ciclo do Design

Alem disso a formação proposta pelo Design UFSC dá ferramentas para que ele possa atuar também, em parceria com outros profissionais, nas áreas onde o profissional de design seja necessário.

## 2 ORIGEM E DESENVOLVIMENTO DO CURSO

O curso de graduação em **Comunicação e Expressão Visual** surgiu a partir de diagnóstico do corpo docente do Departamento de Expressão Gráfica que apontou a existência de demanda no mercado, tanto em nível regional como nacional por profissionais capacitados para planejar, desenvolver e produzir sistemas de informação fundamentados nas teorias atuais de comunicação e expressão visual. Deu-se início dentro do Departamento de Expressão Gráfica ao processo de apresentação de uma proposta para implantação do curso em 05/09/1996, com criação de comissão para este fim. Apresentado e aprovado no colegiado do Departamento, o processo tramitou pelas diversas instâncias da Instituição, retornou ao colegiado para ajustes e, foi finalizado no contexto institucional em 30 de setembro de **1998** através da Portaria 05/CEG/98, que aprovou a criação do curso de Graduação que, inicialmente, se denominava curso de Comunicação e Expressão Visual.

Assim, o curso surgiu da necessidade crescente por profissionais que possam agregar valor a informação a ser disponibilizada, seja no contexto físico ou digital. Atualmente, o curso encontra-se numa fase importante de sua solidificação, considerando-se que os primeiros alunos que ingressaram em março de 1999 concluíram o curso em 2003.

Em 2004, buscando melhor se adequar à nomenclatura corrente na área, o nome do curso foi alterado para curso de Design – habilitação em Design Gráfico, sob recomendação de comissão verificadora do Ministério de Educação.

Durante este período, pequenos ajustes vêm sendo feitos, tanto na matriz curricular quanto na melhoria da infra-estrutura existente. Contudo, o Colegiado acredita também que ainda serão necessários ajustes maiores para implantar uma estrutura tanto acadêmica quanto física, mais adequada a um curso de ensino superior de qualidade.

Para esta finalidade, foi designada uma comissão interna do Departamento de Expressão Gráfica, que propôs um Projeto Pedagógico ao curso de graduação em **Design Gráfico**, o qual foi aprovado, mas tendo em vista a solicitação de abertura de novas modalidades e aumento do número de vagas na **UFSC**. Este projeto foi utilizado como base para a incorporação das modalidades de produto e animação.

### 2.1 DIAGNÓSTICO DA SITUAÇÃO ATUAL

Em 2006, foi criada comissão composta por cinco docentes para atualizar o projeto pedagógico do curso. Em 2008, a partir das propostas apresentadas ao **REUNI**, outra comissão foi formada visando à concepção de um projeto pedagógico único, que abarcasse também as novas modalidades (no caso Animação e Produto). Em 2010, após estudo de viabilidade fundamentadas na nova estrutura proposta para o curso, novo grupo foi composto com o intuito de, além de avaliar e acompanhar as propostas apresentadas pelo Ministério da

Educação, recomendar a adequação a essa proposta e melhorias ao curso já implantado.

Embora ainda não estejam concluídos os estudos, pois se acredita que estas discussões devem ser constantes ao longo de toda a vida dos cursos, as discussões realizadas no âmbito das comissões permitem que se emita um diagnóstico preliminar da situação atual do curso de Design da UFSC que deverá ser considerada na proposta, são apresentados a seguir:

- Necessidade de hierarquia entre as disciplinas;
- Adequação das disciplinas de projeto ao longo do curso;
- Redundância de conteúdos;
- Falta maior aproximação entre os conteúdos de algumas disciplinas optativas e os conteúdos necessários à construção das habilidades e competências específicas do profissional de Design;
- Necessidade de reorganização do núcleo teórico básico de convergência para a construção da identidade do curso;
- Heterogeneidade do corpo docente, com (ainda) poucos docentes graduados na área ou em áreas afins ao Design (necessidade de novas contratações);
- Deficiências na estrutura organizacional do curso, hoje contando somente com coordenador, vice-coordenadora e o Colegiado (considera-se como fundamental o aumento deste número de envolvidos);
- Pouca articulação entre coordenação do curso e coordenação de ensino do departamento de expressão Gráfica, o que acarreta deficiências na articulação entre as disciplinas e na avaliação do ensino (o coordenador de ensino do EGR atende ao departamento como um todo);
- Espaço físico inadequado, falta de salas adaptadas às especificidades das áreas (tanto básicas quanto profissionalizantes), e equipamentos;
- Excesso de alunos em algumas das disciplinas teórico-práticas (30 alunos/docente). O aceitável para o curso de design é manter a relação de 15 alunos/docente, ou um número maior de discentes quando exista mais de um professor, ou a incorporação de um técnico (no caso de oficinas), ou com o auxílio de monitores.

Observa-se pouco vínculo presencial dos acadêmicos na etapa final do curso, especificamente nos dois últimos semestres onde estão alocadas as disciplinas de estágio obrigatório e Trabalho de Conclusão de Curso - TCC. Ainda neste último item, TCC, observam-se algumas deficiências principalmente com relação ao tempo disponível para elaborar um trabalho desta natureza, restrito apenas há um semestre, bem como a dificuldade por parte dos discentes em elaborar (redigir/ escrever) o projeto e o relatório.

Nesse sentido, mantém-se a idéia de Projeto de Conclusão de Curso - PCC, sendo dividido em 2 semestres (PCC 1 PCC 2) Um deles (PCC 1) foram alocadas 05 h/a no 7º semestre. Assim, o estudante mantém um vínculo maior com a universidade. Nesse período, o estudante teria um preparo inicial, escolheria seu orientador e forneceria, ao final do semestre, um projeto do PCC. Seria avaliado em função do seu desempenho pelo docente da disciplina que deveria considerar: (a) uma previa avaliação das atividades do aluno, feita

pelo seu orientador; (b) o projeto apresentado; (c) as apresentações do projeto. No PCC II o aluno desenvolveria seu trabalho, sendo orientado para uma característica eminentemente prática, salvo casos especiais.

## **2.2 PERSPECTIVAS**

Passados dez anos desde a sua criação, entende-se haver suficiente conhecimento para se buscar o aperfeiçoamento do curso nas várias dimensões que o compõem (conceitual, administrativa, infra-estrutura, avaliação, articulações, etc.) que acarretarão, certamente, em mudanças na matriz curricular. Ressalta-se a necessidade de maior atuação do NDE – Núcleo Docente Estruturante, que, de acordo com seu regimento deve atuar em três frentes (articulação pedagógica do curso, avaliação do curso no âmbito da instituição e avaliação realizada pelo órgão regulador do MEC (mais especificamente o ENADE). Com isso, pretende-se que esse núcleo ofereça um permanente acompanhamento pedagógico do curso, de forma a dar suporte à implementação e acompanhamento dessas mudanças propostas neste novo curso.

A primeira instância para esse aperfeiçoamento diz respeito a correções de conteúdo expressas nos atuais programas de algumas das disciplinas para que elas fiquem mais bem ajustadas aos objetivos do curso e à interação/integração com as demais.

Entretanto, há que se atuar por níveis (das disciplinas até o plano estratégico do curso) para que não haja rupturas e se possa efetivamente implementar os aperfeiçoamentos, testá-los até que se mostrem eficazes para que o avanço se revista de solidez.

É também necessário que, nesse primeiro momento, se disponibilize para docentes (de algumas das disciplinas) cursos e ações de reciclagem e atualização para que possam dirigir de forma mais precisa as disciplinas que ministram na direção dos objetivos do curso.

Nesse sentido, durante reuniões pontuais com grupo de professores das diferentes áreas de Design, e também, acatando sugestões advindas de contatos com estudantes, foram geradas propostas que, devidamente estudadas pela Comissão de PP, foram incorporadas ao presente documento.

As mais representativas dizem respeito ao maior encadeamento do conjunto das disciplinas de Projeto, criando-se, a partir de um ponto essencial de competência e atuação do designer, uma cadeia de disciplinas que evolui em abrangência e complexidade da primeira à sexta fase do curso e a inserção de disciplina na sétima fase na qual se inicia o processo de alteração conceitual do curso.

Considerando, como mencionado anteriormente que durante o processo de reestruturação e atualização do curso de Design, foram incorporadas considerações importantes neste projeto didático-pedagógico, somadas a

novos levantamentos, pesquisas, e discussões para estruturar de forma adequada o novo curso de Design, atentando-se para uma proposta inovadora, porém, coerente com esta demanda e considerando as limitações e potencialidades reais.

## 2.3 CONCEPÇÃO PROPOSTA

A adoção de uma nova abordagem pedagógica para o curso de **Design** tem como objetivo final uma reestruturação conceitual. Ele se caracteriza por:

- Se desprender da individualização das fases como referência para a construção do conhecimento e, de forma mais adequada, criar linhas que perpassem todo o período de formação ou, no mínimo, grupos de fases suficientes para se atingir o objetivo;
- Focar a formação básica nos primeiros anos, mas já de forma articulada com a atuação em Projeto, de forma a reduzir o interstício entre assuntos teóricos básicos e sua utilização prática;
- Estender a prática projetual por todas as fases do curso, visando à obtenção de uma espinha dorsal para o curso, como ponto de concentração dos assuntos e abordagens trabalhados nas disciplinas de entorno;
- Criar entre as disciplinas projetuais um encadeamento lógico em relação aos assuntos e temas tratados e ao progressivo aumento de complexidade e aprofundamento;
- Criar blocos interdisciplinares no qual um conjunto de 4 componentes curriculares (Projeto + 3 disciplinas que caracterizam um requisito paralelo e darão suporte ao desenvolvimento do projeto) e devem ser cursadas como um bloco onde três professores (um para cada requisito paralelo) atuam em suas disciplinas separadamente, mas atuam conjuntamente na disciplina de projeto com o intuito de promover a integração necessária a realização deste.
- Criar cadeias de 2 a 3 fases nas quais as atividades finais do curso possam ser planejadas e realizadas, de forma a se ampliar a necessária consistência dos procedimentos e resultados para a formação profissional.

Entretanto, com a adoção desse novo conceito, a realidade administrativa e acadêmica atual precisa ser aperfeiçoada para que isso se torne possível. Entre elas pode-se destacar:

- A necessidade de maior aperfeiçoamento e atualização em Design em parte do corpo docente do curso que não tem formação na área, com a atualização dos docentes existentes e incorporação de novos profissionais;
- O avanço dos procedimentos administrativos da UFSC na direção de uma maior flexibilização na oferta de disciplinas que permita ter-se, de fato, a possibilidade dessa oferta aberta aos alunos de várias fases (hoje, a oferta é livre, mas, na prática, o aluno somente se matricula no conjunto de disciplinas oferecidas para a fase que está cursando), permitindo ainda que

um aluno curse num mesmo semestre mais de um projeto (considerando-se que cada projeto articula-se através de 4 componentes curriculares)

- A consolidação das estruturas de apoio ao curso (núcleos e laboratórios) no tocante aos projetos neles desenvolvidos; dos procedimentos administrativos do curso (avaliação de ensino, coordenações de área, etc.), da infra-estrutura física (salas de aula, laboratórios de ensino, etc.), bem como do pessoal administrativo e técnico.

Os pontos essenciais dessa preparação são os seguintes:

- Embora se considere que a variedade de abordagens e a alternância de bases teóricas nas disciplinas do curso sejam adequadas e importantes para a formação profissional, há que se formar um núcleo teórico básico para o curso, em torno do qual gravitem as variações, comparações, oposições teóricas para que se tenha um cenário próprio do curso para nortear o andamento dos trabalhos e para localizar (principalmente) os alunos em um contexto profissional. Nesse sentido, autores, textos de referência, um (ou mais) métodos especialmente desenvolvidos ou adaptados deverão ser providenciados e consensuados no âmbito do Colegiado de curso e do corpo docente;
- O aperfeiçoamento da estrutura organizacional do curso, passando a dispor de Colegiado, coordenador e vice-coordenador de curso, coordenadores de áreas e de coordenador de ensino;
- O curso deverá construir relacionamento mais formal com os diversos segmentos da sociedade e, em particular àqueles da sociedade organizada que interagem mais diretamente com a área de Design, tanto como demandantes de projetos, quanto como usuários dos produtos desenvolvidos pelos profissionais egressos do curso;
- As disciplinas teórico-práticas deverão obedecer à proporção de 15/20 (no caso máximo com a participação de mais um docente, ou com a presença de um técnico (caso das oficinas – fotografia, informática, modelos, por exemplo) e/ou com a participação de monitores), alunos/docente que ainda hoje, por herança do período inicial do curso, quando não havia docentes graduados em Design e com experiência projetual, se promoviam fusões de turmas, resultando em relação superior a essa;
- Implementação de disciplinas específicas, englobando além de conhecimentos teóricos, estudos em uma área tecnológica específica.
- É de superior importância para a obtenção dos resultados esperados para o curso que a coordenadoria de ensino do EGR seja exercida por docente da área de Design e que o regimento da coordenadoria seja aperfeiçoado e melhor ajustado às características e necessidades do ensino do design;
- Da mesma forma, a disciplina de Estágio Curricular poderá ser aperfeiçoada para que os alunos realizem seus estágios em empresas, instituições, laboratórios e núcleos diretamente relacionados com a formação e as diretrizes profissionais dos alunos e que seja lecionada por profissional da área com trânsito e contatos institucionais e pessoais junto ao mercado;
- A disciplina de Projeto de Conclusão de Curso poderia ser melhorada, sugerindo adequações na sua formatação do trabalho escrito e sua editoração. A estruturação de linhas nas quais as propostas de PCC deverão

estar submetidas e, finalmente, à composição da banca e dos critérios de avaliação;

- A aproximação temática entre o estágio curricular e o assunto abordado pelo aluno na disciplina de conclusão de curso deve ser buscada como forma de associar o aprendizado formal e o prático (tácito), visando aperfeiçoar a formação do aluno;
- As disciplinas optativas poderão estar enquadradas em critérios claros e definidos, de aprovação de forma a torná-las efetivamente ligadas aos interesses, conteúdos e aplicações objetivas para os alunos em sua atuação profissional e que contribuam de forma mais direta com o desenvolvimento das habilidades e competências relativas à atuação em Design;
- Visando o cumprimento do que estabelece a atual Lei de Diretrizes e Bases, há que se adequar o currículo para que os alunos possam integralizar até 10% da carga horária total com atividades de extensão. Em médio prazo, deve-se buscar o aperfeiçoamento do curso e dos meios para que se busque oferecer, como previsto na LDB, o oferecimento de até 20% da carga horária com disciplinas ministradas a distância;
- Os critérios de avaliação do aprendizado poderão ser aperfeiçoados visando maior integração e uniformidade de critérios entre as disciplinas, à melhor avaliação das habilidades e competências pertinentes à atuação na área e ao melhor controle acadêmico;
- O relacionamento do curso com os laboratórios e núcleos deverá ser aperfeiçoado para que se tenha maior entrosamento e, sem prejuízo de seus objetivos e metas, melhor aproveitamento pedagógico dos projetos e ações neles realizados;
- Há também que se aperfeiçoar a política de bolsas de monitoria e de estágio para os alunos atuarem nos núcleos e laboratórios, de forma que se possam ampliar as relações das disciplinas e do curso com os trabalhos neles desenvolvidos;
- O incentivo ao corpo docente para seu envolvimento em atividades de pesquisa e extensão deveser reforçado, buscando uma melhor e maior produtividade;
- A base informatizada dos laboratórios (salas de aula especiais), que hoje é mono-plataforma, composta exclusivamente por PCs, deverá ser ampliada, contando também com a plataforma Macintosh. Essa é uma necessidade premente, uma vez que o mercado de design gráfico, animação e promocional especificamente utilizam PCs e MACs e, assim, exige do profissional recém-formado o conhecimento e a prática em ambos;
- Ainda em relação à infraestrutura informatizada, é necessário que se expanda sua base na direção da fotografia digital;
- Outra demanda referente a infraestrutura se refere à oficina de modelos e protótipos, que deve estar adequada ao estudo e execução de modelos estruturais, formais de produtos.
- Há que se aperfeiçoar os meios de comunicação do curso com seu público-alvo e com a Sociedade. Esse aperfeiçoamento poderia se iniciar com a disponibilização de material de divulgação contendo informações sobre o curso, o trabalho dos núcleos e laboratórios e, periodicamente, de informações de interesse e da atualização e expansão da *website* do curso, a qual pode, em médio prazo, servir como meio de comunicação direto entre

os alunos e docentes e a secretaria, coordenação e demais instâncias do curso e da UFSC;

- Construir uma integração entre a graduação e o Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, melhorando o aspecto da pesquisa aplicada dentro do contexto do curso ampliando a sua visibilidade perante a Universidade.

## 2.4 OPORTUNIDADES

Considerando os itens acima apresentados foram elencada uma série de oportunidades, que dentro das reais possibilidades poderão ser incorporadas ao projeto didático-pedagógico do curso de design sejam de forma imediata, a médio e ou longo prazo:

- Estruturar um sistema de informação (*on line*) para docentes e discentes, que seja um canal oficial de comunicação. Para tanto, o *website* do curso é um suporte fundamental, necessita manutenção e constante atualização;
- Visando uma maior agilidade na manutenção do *website* do curso, pode-se propor a discentes que tenham carga horária de extensão para esta atividade, inclusive na que diz respeito à divulgação das novidades. Para isso, não é necessário bolsa de extensão, mas o aluno teria sua atividade validada como crédito, mesmo porque este trabalho seria coordenado por um professor, possivelmente o sub-coordenador do curso;
- Gerar parcerias com fabricantes de *hardware* e *software* para uso de recursos atualizados ao longo de todo o curso. Essa estratégia também permitiria a revitalização do parque instalado, das salas e dos laboratórios;
- Promover / divulgar os trabalhos produzidos pelos acadêmicos, pelos projetos e pelos laboratórios. Pode-se gerar um acervo e uma biblioteca digital, realização de semanas acadêmicas, workshops, dentre outras atividades. Inclusive sua saída para locais públicos, como por exemplo, locais de grande circulação;
- Ampliar convênios em pesquisa melhorando os laboratórios e a infraestrutura do curso. Somado a isto aumentar os convênios internacionais incentivando a mobilidade tanto do corpo docente quanto discente;

## 2.5 NECESSIDADES

### a. Infra-estrutura em curto prazo

- Prover a coordenação do curso de recursos financeiros referentes ao orçamento que será montado ao início de cada semestre letivo, dotando as disciplinas e estruturas de apoio de condições para oferecimento do curso à comunidade;
- Atualizar os equipamentos de informática das salas de ensino;
- Disponibilizar nas salas de ensino *softwares* originais e autorizados;
- Equipar salas de ensino com computadores plataforma Macintosh;



- Implementar Ambiente de ensino para fotografia digital;
- Equipar ambientes para o ensino e prática com materiais próprios ao design de produto, passando por madeira, metal, plásticos, dentre outros. Somados a incorporação de tecnologias para prototipagem, captura de movimentos, usabilidades, dentre outras;
- Equipar ambientes para o ensino e prática das disciplinas voltadas para as áreas de animação, moda e produto, tais como laboratório de captura de imagem, de desenvolvimento de animação 2D, 3D com equipamentos necessários a este fim. Laboratório para desenvolvimento de animação *stop motion*, bem como ambientes específicos e equipados para trabalhar com iluminação, som e pós-produção em animação; laboratório de pesquisa de tendência, de criação de moda; oficina de prototipagem rápida bem como laboratórios para acabamentos, como pintura, atividades com polímeros, etc.
- Equipar os ambientes para ensino de produção gráfica com equipamentos para a realização de trabalhos práticos em *offset*, fotolito digital, plotagem digital, acabamentos, recorte digital (adesivos), etc. ou propiciar a realização desses trabalhos práticos em empresas ou instituição equipada, via convênios ou contratação de serviços;
- Implementar ambiente de ensino para vídeo digital contendo equipamentos (câmeras, ilha de edição, etc).
- Criar condições para realização de até 20% do curso com disciplinas à distância;
- Criar instância com programa de trabalho e recursos para a geração e produção de materiais de divulgação do curso, dos resultados obtidos em projetos e ações, dos eventos, dos projetos de conclusão de curso, etc.
- Projetar e implementar a reestruturação arquitetônica do espaço para melhor atendimento às necessidades do curso, com ampliação de ambientes de trabalho, melhores condições físicas para a realização de tarefas multidisciplinares, criação de espaço para exposição de trabalhos e atendimento de visitantes, melhor integração física entre laboratórios, núcleos, ambientes de ensino e oficinas, etc;
- Criar um ambiente mais apropriado para a área de oficinas, inclusive com outras técnicas.

É necessário observar e viabilizar ainda:

- salas de aula com capacidade de 60 alunos, mas 10% para as disciplinas teóricas comuns do curso de design, que serão ministradas na forma de cátedras, devendo dispor de recursos multimídia (projeção e som), bem como quadro e demais equipamentos;
- salas ambiente para projeto, com capacidade de atender aproximadamente 20 alunos, mas 10%, equipadas com estações informatizadas, bancadas de trabalho, espaço para discussão de grupos, dentre outras. Estas salas serão usadas nas integrações previstas entre disciplinas;
- Oficinas de madeira, plástica, metal e materiais alternativos, podendo ser um ambiente único dividido internamente. Devera contar com espaço para depósito de materiais e de ferramentas. Devera contar também com um técnico responsável;

- Laboratórios de informática com capacidade para 20 alunos, mas 10%. Serão necessárias plataformas PC e Apple sendo necessários softwares originais e autorizados;
- Laboratório livre para uso dos alunos do curso em horários alternativos com os softwares e plataformas necessárias, deveser contar com um técnico ou bolsista (informática);
- salas de aula para desenho com capacidade de 20 alunos mas 10%;
- Laboratório e estúdio para fotografia com estações de trabalho para revelação/ampliação, preferencialmente com um técnico alocado;
- Oficina de produção gráfica e serigrafia, com um técnico responsável;
- Oficina de modelagem com um técnico ou monitor;
- Revisão das salas, laboratórios e oficinas atuais e sua adequação a nova realidade do curso de Design;
- Previsão de espaços físicos para os docentes a serem contratados

Os **softwares** necessários num primeiro momentos são: pacote da adobe; 3d Studio Max, Maya, Rinhocerus, Corel, aplicativos de redação, planilhas, Audaces, etc.

#### **b. Pessoal docente**

- Ampliar o quadro docente com professores graduados em Design nas diferentes áreas que se pretende oferecer e com experiência em projeto;
- Ampliar o quadro docente com professores graduados em áreas afins ao Design;
- Aperfeiçoar o corpo docente em atividades/áreas relacionadas ao curso;
- Promover ações que envolvam diretamente os docentes do curso em atividades de índole prática relacionadas a projetos de Design, visando à aplicação prática do conhecimento explícito acumulado nas disciplinas, projetos de pesquisa e atividades de extensão;
- Criar foros de discussão para docentes que ministram disciplinas de acordo com os eixos temáticos;
- Propiciar aos docentes do curso boas condições para a preparação da disciplina que ministrará do novo curso, em particular na sua primeira edição.

#### **c. Pessoal técnico administrativo**

- Ampliar o quadro administrativo para atividades de:
- Atendimento;
- De geração/tratamento de informações e dados de interesse do curso;
- Para manutenção dos equipamentos dos ambientes de ensino;
- Para atualização dos canais de comunicação do curso (*website*, material de divulgação, etc.);
- Técnicos de laboratórios e oficinas;
- Aperfeiçoar o pessoal administrativo em relação às necessidades específicas do curso;

#### **d. Pessoal técnico laboratorial**

- Criar um quadro técnico laboratorial para atividades laboratoriais de:
  - Fotografia
  - Modelos e protótipos
  - Modelagem
  - Informática
  - Ateliê de Moda

#### **e. Organizacional**

- Reestruturar a sala da coordenadoria de ensino do EGR para atendimento às necessidades do curso;
- Estruturar sistema para que os alunos possam cumprir até 10% de sua carga horária com atividades de extensão;
- Criar condições para que, em médio prazo, o curso disponha de módulo de nivelamento e introdução para os alunos recém matriculados;
- Gerar eventos (semana de Design, encontros, seminários, etc) para discussão teórica do Design e áreas afins, envolvendo pessoal interno e externo, docentes e alunos, profissionais da área e de outras áreas;
- Criar formas de oportunizar os estudantes que possuam algum tipo de conhecimento que interesse o curso, a oferecerem (através de cursos, oficinas, etc) aos colegas a possibilidade de trocar conhecimentos e que esta atividade possa ser considerada uma atividade enquadrada nos 10% de atividade de extensão.

#### **f. Articulações técnicas**

- Com os órgãos suplementares da UFSC nos quais se utiliza/ necessita do Design;
- Com as instâncias do Design no nível local, nacional e internacional, para troca de informações e realização de ações conjuntas;
- Celebrar convênios de intercâmbio e de cooperação técnica envolvendo os corpos técnico, docente e discente com outras instituições de ensino, de extensão e de pesquisa da área, tanto nacionais quanto internacionais.

#### **g. Articulações com a Sociedade**

- Promoção de atividades de divulgação do Design e dos projetos, pesquisas e ações de extensão promovidas pelo curso;
- Montagem de robusto programa de divulgação do Design e do curso junto às escolas de ensino médio, visando informar, esclarecer e sensibilizar alunos para ingressarem no curso;
- Realização de exposição periódica em ambiente externo à universidade, apresentando a atividade de design, resultados de projetos e trabalhos práticos das disciplinas e apresentando alunos e graduandos, como forma de apoiar a consolidação do Design na cidade, no Estado e na região.

#### **h. Articulações com o corpo discente**

- Criação de ouvidoria para atendimento direto aos alunos;
- Geração de eventos de organização compartilhada com o Centro Acadêmico e Empresa Junior.

### **2.6 PERSPECTIVAS DE CURTO MÉDIO E LONGO PRAZO**

#### **a. Institucionais**

- Se manter entre os dez cursos mais procurados no vestibular da UFSC;
- Ampliar sua visibilidade nas ações de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- Ampliar fortemente as relações com instituições de ensino e cursos de Design na região, no país e no exterior, com a criação de condições institucionais para intercâmbio docente, discente e técnico-administrativo.
- Manter-se como o melhor curso de Design do estado de Santa Catarina e buscar essa mesma marca a nível nacional.

#### **b. Técnicas**

- Aperfeiçoar a interação entre as disciplinas do curso no que tange aos objetivos, programa e atividades didáticas;
- Melhorar, substancialmente, o uso das tecnologias como apoio as praticas de ensino-aprendizagem.

#### **c. Indicadores**

- Criar indicadores de desempenho para o corpo docente, o corpo técnico, as atividades administrativas e institucionais do curso.

### **3. CONCEPÇÃO FILOSÓFICA, TEÓRICO-METODOLÓGICA DO CURSO E DO PERFIL PROFISSIONAL DESEJADO.**

#### **3.1. CONCEPÇÃO FILOSÓFICA DO CURSO**

O Designer formado pela Universidade Federal de Santa Catarina deverá ter formação generalista, apto a compreender e responder às necessidades do indivíduo e da sociedade, com ética e capacidade crítica, reflexiva e de visão humanística, relativamente à concepção, ao desenvolvimento e acompanhamento de projetos, bem como de sua produção, através da consideração estética em meio aos aspectos tecnológicos, formais e funcionais, atuando criativamente na identificação e resolução de problemas, considerando componentes políticos, econômicos, sociais, ambientais, históricos e culturais de um mercado específico.

#### **3.2 CONCEPÇÃO PEDAGÓGICA**

O projeto pedagógico do curso de Design ressalta a importância das contribuições e pressupostos do construtivismo para a compreensão e aprimoramento do processo ensino-aprendizagem.

Na concepção construtivista, a aprendizagem é um processo que conduz à integração, modificação, ao estabelecimento de relações e coordenação entre esquemas de conhecimento que o indivíduo já possui, dotados de uma certa estrutura e organização. No âmbito do projeto pedagógico do curso de Design, tal concepção inclui aspectos da gestão dos conteúdos e das relações humanas e da gestão do processo ensino-aprendizagem.

#### **A importância dos conhecimentos prévios e da aprendizagem significativa**

Para o construtivismo uma aprendizagem é tanto mais significativa quanto mais relações com sentido o aluno for capaz de estabelecer entre o que já conhece (seus conhecimentos prévios) e o novo conteúdo que lhe é apresentado como objeto de aprendizagem (Miras, 1998)<sup>3</sup>. Essa definição indica que alunos têm uma quantidade variável de esquemas de conhecimentos, isto é, não tem um conhecimento geral da realidade, mas conhecimento de determinados aspectos da realidade. Portanto, em função do contexto em que se desenvolvem e vivem, de sua experiência direta e indireta e das informações que recebem, os alunos podem ter uma quantidade maior ou menor de esquemas de conhecimento.

Ausubel, contemporâneo de Piaget, contribuiu para a conceituação da “aprendizagem significativa”. Em seus estudos, ele explicita que a aprendizagem refere-se à ampliação da estrutura cognitiva, pela incorporação

---

<sup>3</sup> MIRAS, Mariana. Um ponto de partida para a aprendizagem de novos conteúdos: os conhecimentos prévios. In: COLL, César. *O construtivismo em sala de aula*. São Paulo: Ática, 1998

de novas idéias e conteúdos. Dependendo do tipo de relação estabelecida pelo aprendiz, entre as idéias já existentes na sua estrutura com as novas que estão sendo por ela internalizadas, pode-se verificar se o aprendizado foi significativo. O autor diferencia o aprendizado “significativo” do “mecânico”, que seria armazenado de forma arbitrária pelo aluno (Fontoura, 2002)<sup>4</sup>.

O construtivismo em sala de aula é um referencial aberto e não excludente. Portanto, destaca-se que o é processo conjunto, compartilhado, em que, com ajuda do professor, o aprendiz pode mostrar-se progressivamente competente e autônomo na resolução de tarefas, na utilização de conceitos, na prática de determinadas atitudes e em numerosas questões.

### **A dimensão sócio-cultural da aprendizagem**

O aluno constrói um significado e/ou o reconstrói do ponto de vista pessoal e social. A construção do conhecimento envolve uma atividade mental intensa, caracterizando-se pelo fato dos alunos estabelecerem relações não arbitrárias, mas pertinentes e valiosas no sentido individual e coletivo. Vygotsky (1991)<sup>5</sup> defendia a importância da relação e da interação com outras pessoas na origem dos processos de aprendizagem. Na interação cooperativa, o contraste entre pontos de vista moderadamente divergentes a propósito de um problema ou conteúdo de resolução conjunta são positivos. Os aprendizes devem demonstrar disposição, capacidade intelectual e emocional para aceitar o debate e a controvérsia.

Nessa perspectiva, quando se aprende, não se leva em conta apenas o conteúdo, objeto de aprendizagem, mas também se deve considerar a organização para o processo de aprendizagem.

A capacidade de trabalho em equipe pressupõe o domínio progressivo de determinados conteúdos, particularmente conteúdos referentes a procedimentos e a normas, valores e atitudes, que também devem ser objeto explícito da educação. Nesse sentido, os valores e o repertório cultural do grupo interferem na interação.

Na educação formal, os objetos de aprendizagem são conhecimentos de natureza cultural. É nesse aspecto que se pode falar da atividade mental do aluno como atividade social e culturalmente mediada. A cultura confere significado à atividade humana. Ela não depende apenas da existência de signos e símbolos e seus referentes, mas da existência de alguém capaz de interpretá-los (Mauri, 1998, p 91)<sup>6</sup>.

A aprendizagem é culturalmente mediada sobretudo pela natureza dos conhecimentos que os alunos constroem, pelos conteúdos escolares; e porque, para construir conhecimento, o aluno precisa usar instrumentos que são, por sua vez, culturais, por exemplo, utilizar a linguagem escrita, algumas técnicas ou estratégias de leitura compreensivas, de organização e de relação de dados (Mauri, 1998).

---

<sup>4</sup> Fontoura A. EdaDe - A Educação de Crianças e Jovens Através do Design, Tese de Doutorado, PPGEP/UFSC, 2002.

<sup>5</sup> VYGOTSKY, L.S.A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes: 1991

<sup>6</sup> MAURI, Tereza. O que faz com que o aluno e a aluna aprenda em sala de aula?. In: COLLI, César. O construtivismo em sala de aula. São Paulo: Ática, 1998.

Os conhecimentos que são objetos da aprendizagem dos alunos na escola são uma seleção dos saberes relevantes da cultura. Esses conhecimentos já existiam antes que os alunos iniciassem sua construção pessoal e são de natureza simbólica. Expressam-se por meio de símbolos e signos verbais, numéricos, musicais, plásticos, gestuais etc., possibilitando que sejam compartilhados por todos que pertencem a um mesmo grupo social e cultural e que, ao mesmo tempo, seu significado seja conhecido e compartilhado (Mauri, 1998).

### **3.4. PERFIL DO PROFISSIONAL A SER FORMADO**

Sintetizando, o profissional que a **UFSC** pretende formar no curso de **Design** deve:

- Atuar no Design obedecendo sua formação específica (variável de aluno para aluno conforme seu histórico/portfólio);
- Dominar as técnicas, métodos e ferramentas específicas de projeto em Design;
- Conhecer as aplicações dos recursos técnicos objetivando uma prática projetual;
- Estar preparado para atuar em ambiente cultural, histórico, técnico e mercadológico específico;
- Saber intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade socio-ambiental e empreendedorismo.

## **4. OBJETIVOS E METAS DO CURSO**

### **4.1. OBJETIVOS DO CURSO**

#### **4.1.1. OBJETIVO GERAL**

Fornecer meios para a formação de profissionais capazes para atuar em ambientes dinâmicos com características culturais, históricas, técnicas e mercadológicas específicas, além do domínio de técnicas, métodos e ferramentas específicas de projeto, buscando com isso, intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade socio-ambiental e empreendedorismo.

#### **4.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Oferecer conjunto de conhecimentos teóricos e práticos necessários e suficientes para a capacitação dos alunos em Design, atendendo aos níveis adequados de desenvolvimento das habilidades e competências compatíveis com os requeridos para sua inserção no mercado profissional;
- Disponibilizar aos alunos infra-estrutura física (salas de aula, laboratórios, oficinas, equipamentos de informática, etc) adequada para sua formação;
- Estruturar arcabouço teórico para o curso a partir da bibliografia disponível, do aprendizado pela prática do Design e da articulação entre os componentes do corpo docente do curso;
- Criar ambiente de articulação técnica e institucional com outras instituições de ensino de Design na região, no país e no exterior;
- Dotar o curso de estruturas de apoio para a realização de atividades complementares de ensino e de pesquisa e extensão na correta dimensão para abranger as diversas necessidades de entorno relativas à formação profissional.

### **4.2. METAS DO CURSO**

As metas e indicadores de desempenho estarão alinhados com os elementos relacionados ao curso que são objeto da Avaliação Institucional (PAAI), referenciando o Plano de Avaliação Institucional da UFSC.



## 5. PROPOSTA CURRICULAR DEFINIDA POR ÁREAS DE ATUAÇÃO INTEGRADAS

Como descrito anteriormente, a síntese do **Design** ocorre nas disciplinas de Projeto, pela convergência e associação de conhecimentos relativos às áreas que compõem o seu arcabouço.

Assim, o ensino deve se dar pela construção de articulações primárias (entre áreas do conhecimento), secundárias (pelo aprofundamento em uma mesma área) e terciárias (pela associação e síntese dos conhecimentos adquiridos, aplicados à solução de problemas projetuais). Com isso, busca-se uma aproximação maior entre o aluno e o mercado. (figura 2)

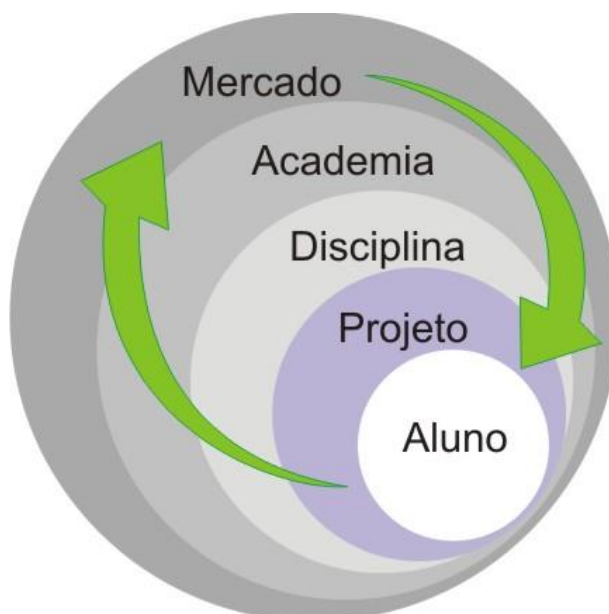


Figura 2: Imagem representativa da interação Aluno ⇒ Mercado

### 5.1. EIXOS

- **Linguagens e Meios**  
Agrupa conteúdos dos meios de representação desde o desenho a mão livre até as modelagens tridimensionais informatizadas necessárias à atuação profissional em Design e os associa com as linguagens pertinentes à atividade.
- **Sociedade**  
Trata das questões sobre as quais o profissional de Design estabelece suas relações com a Sociedade como cenário para sua atuação. São estudadas noções de Ciências Humanas e questões históricas, técnicas e de desenvolvimento sustentado relativas à área de Design.
- **Tecnologia**  
Aborda os recursos tecnológicos necessários à materialização dos projetos, Mercado

Agrupar os conteúdos de cunho teórico e prático pelos quais o profissional de Design se relaciona com a realidade comercial e empresarial. Mercadologia, gerência e gestão, prática profissional e estágio compõem este eixo.

- Projeto  
Perpassa todas as fases do curso, encadeando as etapas que compõem o método projetual do Design (da análise à implementação dos projetos), incorporando técnicas e ferramentas de apoio à atividade projetual (criatividade, gestão, sistemas de informação, etc.), até o Projeto de Conclusão de Curso.

## 5.2. ESTRUTURA ORGANIZACIONAL DAS FORMAÇÕES

O curso de Design do EGR/CCE/UFSC foi pensado em uma estrutura organizacional livre entre as formações, onde as disciplinas de Projeto devem ser as norteadoras da formação dos acadêmicos.

As disciplinas de projeto não terão “vida” isolada e apenas serão cursadas em conjunto com mais três disciplinas em requisito paralelo (fig.3). Essas disciplinas de requisito paralelo darão sustentação ao projeto e seus três docentes serão os responsáveis pelo funcionamento, gerenciamento e atribuição de avaliação do projeto realizado pelo aluno, que deve conter informação de todas elas para um completo entendimento do curso.

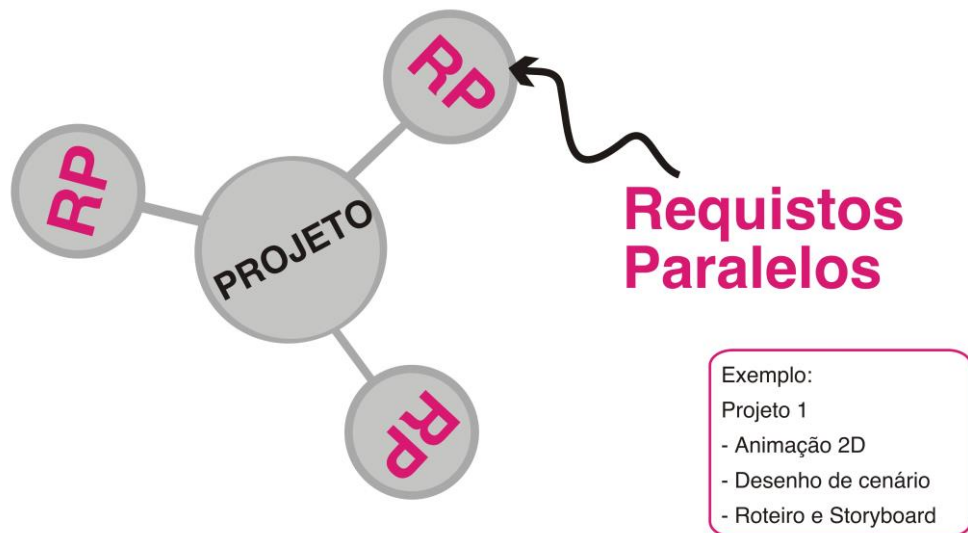


Figura 3: exemplo de grupo de disciplinas de projeto

Os docentes das disciplinas de requisito paralelo e, por conseguinte docentes do projeto em que estão ligadas, devem estruturar seus conteúdos e cronograma para atingir o melhor resultado de interdisciplinaridade e aprendizado para o aluno, podendo organizar o tempo do semestre de acordo com as necessidades do conjunto. Porém devem também se preocupar com as

demais disciplinas que o aluno realiza concomitantemente para que os trabalhos sejam sempre realizados com a melhor qualidade possível.

O projeto do curso tem uma proposta integradora e abrangente onde os conceitos fundamentais do Design são apresentados a todos os acadêmicos do curso. Turmas amplas onde a matrícula é efetuada por ordem de chegada e/ou IAA (Índice de Aproveitamento acumulado) e que contemplam o design num panorama mais amplo e científico, agregando atividades práticas de acordo com as necessidades da formação em Design.

O curso fica dividido em 5 partes (fig. 4): As **disciplinas introdutórias**. Como o curso vai funcionar em diversos turnos poderá cumprir com facilidade essa etapa de introdução as teorias e conceitos do Design. Uma **área de projeto** onde o grupo de disciplinas será dividido em 13 módulos de projeto com suas 3 disciplinas acessórias e um grupo de **disciplinas obrigatórias**. Nesse espaço o aluno constrói, apoiado pela tutoria, sua formação final dentro de suas habilidades e competências. O curso conclui-se com uma área de disciplinas inclusivas, que visam colocar o aluno no mercado de trabalho e na pesquisa científica. As **disciplinas inclusivas** reúnem as de ética e legislação, de empreendedorismo e o Projeto de Conclusão do Curso e a entrega do Portifolio. O estágio, obrigatório nas diretrizes do MEC/SEU para formação em Design, é apresentado como a 5ª parte do curso e pode ser realizado a qualquer tempo pelo acadêmico à partir de ter cursado todas as disciplinas introdutórias. Há ainda um conjunto de disciplinas eletivas, que os aluno escolhe (tendo que cumprir uma carga horária específica) para a integralização das horas propostas no Projeto Pedagógico (vide tabela 02).



Figura 4: Estrutura completa do curso

Na sequência das disciplinas introdutórias o acadêmico acessa o que foi chamada de **Área de Projeto** onde ficam concentradas todas as disciplinas de Projeto (fig. 5) excetuando as de PCC (Projeto de Conclusão de Curso). No

primeiro momento são 13 os “Módulos de Projeto” (figura 5) com as disciplinas de requisito paralelo. O aluno deverá, nos 4 semestres de duração dessa **Área de Projeto**, cursar no mínimo 4 “Módulos de Projeto” (a matrícula no módulo de projeto sub-entende automaticamente a matrícula nas disciplinas de requisito paralelo). O aluno que assim desejar poderá matricular-se em até 02 projetos (desde que haja oferta de matrículas) em cada um dos semestres marcados na “Área de Projetos”, ampliando assim sua área de atuação ao se formar.

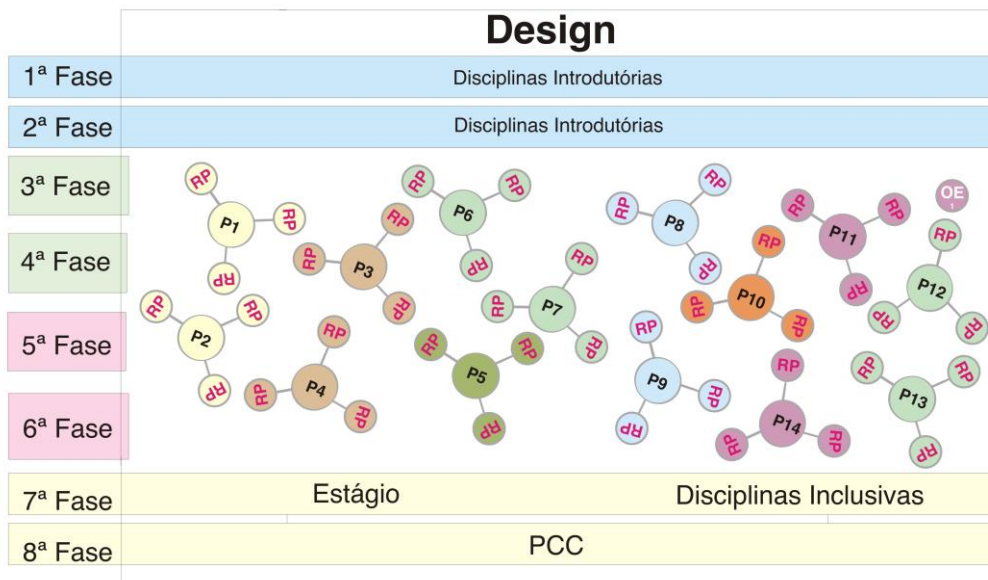


Figura 5: Módulos de Projeto

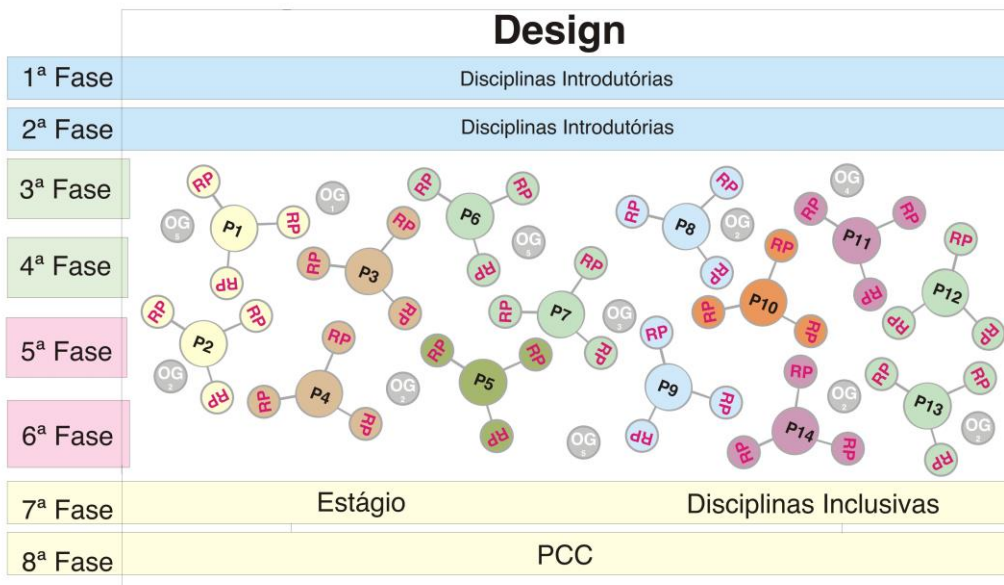


Figura 6: Disciplinas Obrigatórias Gerais



com disciplinas de outros departamentos, mas que sejam complementares à sua formação).

A seguir, na tabela 02 será apresentada a carga horária necessária para integralização do curso de Design :

**Tabela 02:** Integralização do Curso de Design.

<b>Disciplinas</b>	<b>CH (hora aula)</b>	<b>CH (hora relógio)</b>
Disciplinas Introdutórias	792	660
Módulos de Projetos	1152	960
Disciplinas Obrigatórias Gerais	504	420
Inclusivas	252	210
Estágio	360	300
Eletivas	594	495
<b>Total horas</b>	<b>3654</b>	<b>3045</b>

As disciplinas obrigatórias que compõem a Matriz Curricular do Curso de Design - serão oferecidas pelo Departamento de Expressão Gráfica, Departamento de Direito e Departamento de Sociologia e Ciência Política. O detalhamento das disciplinas (carga horária, ementa e bibliografia básica) encontra-se ao final (anexo 1).

A seguir, são apresentadas as disciplinas do curso de design, divididas em:

- INTRODUTÓRIAS - quadro 2
- MÓDULOS DE PROJETO - quadro 3
- OBRIGATÓRIAS GERAIS - quadro 4
- INCLUSIVAS - quadro 5
- ESTÁGIO - quadro 6
- ELETIVAS - quadro 7

**Quadro 2:** Disciplinas INTRODUTÓRIAS

<b>Introdutórias</b>	Criatividade	72
	Desenho de Observação	72
	Desenho Técnico e GD	72
	História da Arte	36
	Desenho Aplicado	72
	Teoria da Cor	54
	Plástica	54
	Oficina de Portifólio	36
	Metodologia de Projeto	54
	Semiótica	54
	Compto do Consumidor	36
	Hist e Ev design	36

	Economia – Mercado	36
	Sociologia e Cultura	54
	Composição	54
	Antropologia e design	36

**Quadro 3:** Disciplinas MÓDULOS DE PROJETO

<p><b>Módulos de Projetos</b> São apresentadas 13 opções de projeto. Cada uma delas associada a 3 outras disciplinas consideradas requisitos paralelos.</p> <p>Os projetos 1 a 9 serão implementados de imediato. Já os projetos 10 a 13 serão implementados quando houver professores e laboratório especializados.</p> <p>Outros módulos de projeto poderão ser criados quando for identificada a demanda. Porém sua implementação deve ser submetida ao Colegiado do Curso para análise e aprovação.</p>	Projeto 1	72
	Animação 2D	72
	Desenho de Cenário	72
	Roteiro e <i>Storyboard</i>	72
	Projeto 2	72
	Animação 3D	72
	Modelagem 3D	72
	Pós Produção I	72
	Projeto 3	72
	<i>Stop-motion</i>	72
	Tecnologia do Som	72
	Modelagem para <i>stop-motion</i>	72
	Projeto 4	72
	Branding Emocional	72
	Sistema de Id. Visual	72
	Estratégias e Aplicações SIV	72
	Projeto 5	72
	Produção Gráfica	72
	Produção Editorial	72
	Tipologia e Tipografia	72
	Projeto 6	72
	Webdesign/hipermídia	72
	Tecnologia Digital	72
	Ergonomia de Interface	72
	Projeto 7	72
	Lab. Materiais e Modelos I	72
	Ergonomia do produto	72
Materiais e Processos I	72	
Projeto 8	72	
Materiais e Processos II	72	
Prototipagem rápida	72	
Desenho técnico /CAD	72	
Projeto 9	72	
Design Experiencial	72	
Design emocional	72	
Design de interação	72	
Projeto 10	72	
Tendências	72	

	Sistema de Moda	72
	Tecnologia Têxtil	72
	Projeto 11	72
	Produção de Moda	72
	Modelagem Digital	72
	Tecn. Produto de Moda	72
	Projeto 12	72
	Desenho de representação arquitetônica	72
	Tecnologia do espaço construído	72
	Visual Merchandising	72
	Projeto 13	72
	Direção de Criação	72
	Produção Publicitária	72
	Planejamento de Mídia	72

### Quadro 3: Disciplinas OBRIGATÓRIAS GERAIS

<b>Obrigatórias Gerais</b>	Resistência dos Materiais	36
	Info	36
	Design e Sustentabilidade	54
	Ergonomia Física e Cognitiva	36
	Fotografia Digital Básica	72
	Gestão de Design	36
	Ilustração Digital	54
	Marketing	54
	Tratamento de Imagem I	54
	Pesquisa em Design	36

### Quadro 6: Disciplinas INCLUSIVAS

<b>Inclusivas</b>	Ética e Legislação	36
	Empreendedorismo	54
	PCC 1	36
	PCC 2	200

### Quadro 5: Disciplinas ESTÁGIO

<b>Estágio</b>	Estágio	360
----------------	---------	-----

### Quadro 7: Disciplinas ELETIVAS

<b>Eletivas</b>	Acessibilidade adaptabilidade	72
	Análise de ciclo de vida	36



	Desenho de Personagem 2D	54
	Desenho de personagem 3D	54
	Design de Superfície	54
	Fotografia e Vídeo Avançados	72
	Fotografia de Produto	54
	Rendering	72
	Sinalização	36
	Movimento na Animação	72
	Pós Produção II	36
	Animação e Cinema	72
	Tecnologia e legislação de Embalagens	72
	Tratamento de Imagem II	72
	Desenho técnico /CAD	72
	Rendering	72
	Branding de Moda	54
	Tratamento de Imagem II	72
	CAD/CAM	72

**Obs:** As disciplinas foram aprovadas em reunião do Colegiado de Curso de Design, do Departamento de Expressão Gráfica, bem como dos Departamentos de Direito e Sociologia e Ciência Política. (pareceres: anexo 2)

#### 5.4 DISCIPLINAS ELETIVAS E/OU ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Além das disciplinas obrigatórias, fazem parte da integralização curricular outras atividades aqui chamadas de Disciplinas Eletivas (disciplinas do EGR e de outros departamentos, cursos, ou instituições, escolhidas pelos estudantes e deferidas pelo colegiado do curso que venham a complementar as atividades obrigatórias).

As Atividades Complementares configuram-se: atividades extra-classe – estágios não obrigatórios, participação em eventos, publicação e outras atividades que também visem a complementação informacional para o curso. As Atividades Complementares devem ser realizadas conforme regulamentar o colegiado do curso. Caso um aluno cumpra o mínimo de 4 projetos (com seus requisitos paralelos) a carga horária dos projetos considerados extras poderão consideradas horas de atividades complementares).

#### 5.5 - HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Atendendo ao que determinam as diretrizes curriculares para os cursos de **Design**, as habilidades e competências que deverão ser desenvolvidas pelos alunos do curso de Design da UFSC, devidamente separadas e organizadas por ordem de prioridade são as seguintes:

## Habilidades

- Capacidade de conectar fundamentos conhecidos para a produção de conhecimento ou procedimento novo, pensar de modo novo – criatividade;
- Capacidade de implementar novos conhecimentos ou procedimentos, fazer de modo novo – inovação;
- Iniciativa empreendedora;
- Discernimento no uso de recursos informacionais - computacionais;
- Capacidade de expressão verbal e visual;
- Elevada capacidade analítica e de síntese;
- Apurada percepção visual, espacial e de proporcionalidade;
- Possuir interesse generalista;
- Desenvolver o senso estético;
- Sociabilidade, alteridade e altruísmo;
- Capacidade de avaliação autocrítica.

## Competências

- Aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto;
- Dominar a linguagem técnica;
- Conceber, projetar e analisar sistemas, produtos e processos;
- Possuir capacidades multidisciplinares;
- Atuar em atividades interdisciplinares;
- Saber trabalhar em equipe;
- Contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos históricos, tecnológicos, econômicos e sócio-culturais;
- Identificar demandas da sociedade e propor soluções;
- Identificar, formular e resolver problemas de design;
- Avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos;
- Possuir visão setorial;
- Dominar conhecimentos de administração da produção;
- Selecionar e especificar materiais e processos de produção;
- Atender as necessidades do relacionamento humano com seu entorno;
- Compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;
- Planejar, elaborar, supervisionar e coordenar projetos e serviços de design;
- Desenvolver e/ou utilizar novas ferramentas e técnicas;
- Avaliar criticamente alternativas de solução a problemas;
- Comunicar-se eficientemente nas formas escrita, oral e gráfica;
- Valorizar a atuação profissional ética e responsável;
- Objetivar a permanente e indispensável atualização profissional.

## **5.5. ATIVIDADES DE ESTÁGIO**

### **5.5.1. ESTÁGIO CURRICULAR**

O estágio curricular pode ser cumprido em qualquer tempo do curso a partir do momento em que o estudante tiver concluído as disciplinas introdutórias do curso.

Para tanto, deverá solicitar junto à Coordenação de Estágio do Curso o estágio (através de registro no SIARE (vinculado ao Departamento de Estágio – Pró-Reitoria de Graduação), preenchido o Termo de Compromisso de Estágio (TCE) e O PAE (Programa de Atividades de Estágio).

### **5.5.2. ESTÁGIO NÃO OBRIGATÓRIO**

Os estágios não obrigatórios serão incentivados pela Coordenadoria de Estágios do curso a partir da 2.<sup>a</sup> fase, com ênfase no oferecimento de vagas internamente às instâncias de apoio ao curso (núcleos, laboratórios, grupos de pesquisa) objetivando maior integração entre os conteúdos estudados nas disciplinas e a prática profissional (aprendizado prático). O estágio não obrigatório também poderá ser realizado fora do âmbito da universidade. Para isso, as normas e procedimentos correntes na UFSC serão aplicadas e, principalmente, serão exigidos os relatórios de conclusão de estágio, como requisito para validação das atividades como carga horária complementar. (anexo 03)

## **5.6. PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO - PCC**

### **5.6.1. Conceito**

O projeto de conclusão de curso deve ser um projeto prático dentro da expertise demonstrada no portfólio/currículo do aluno e tem por objetivos:

- Que o aluno demonstre, na prática, o domínio do método de Design e das técnicas e ferramentas correntes, bem como da argumentação de defesa do trabalho que desenvolveu e;
- Que o aluno demonstre, junto ao corpo docente do curso e aos seus colegas, que está apto a entrar no mercado de trabalho pela sua competência projetual diante de uma situação problemática real pertinente à atividade de Design, corretamente solucionada.

**PCCs** que auxiliem a evolução do estado da arte do Design, seja pela construção de técnicas e ferramentas, pela reflexão sobre procedimentos projetuais, pela sistematização de ações de extensão e/ou de pesquisa serão aceitos, desde que contenham, em si, construções projetuais realizadas pelo aluno.

### 5.6.2. Formato

É composto por duas disciplinas:

- **PCC I**, oferecida na 7.<sup>a</sup> fase, com carga horária semanal de 5 h/a, visando informar ao aluno as características, conteúdo, formato, procedimentos e documentação necessárias à realização do PCC; a geração pelo aluno de uma proposta temática a ser analisada e aprovada por comissão de docentes; a identificação e designação de um orientador e outras providências.
- **PCC II**, oferecida na 8.<sup>a</sup> fase, com carga horária de integração curricular de 450 horas, tem por objetivos: (a) a realização do projeto com acompanhamento do docente da disciplina e do orientador, (b) a apresentação pública do resultado do projeto para banca a ser designada, (c) a editoração final do projeto para arquivamento e também, em pranchas padronizadas, para apresentação em exposição.

### 5.6.3. Organização da disciplina

As disciplinas que compõem o Projeto de Conclusão de Curso estão organizadas na forma de um regimento que é apresentado no anexo 04.

## 5.7. CONSTRUÇÃO DE PORTIFÓLIO

A formação do aluno, pela liberdade de escolha oferecida a ele, precisa de acompanhamento para não causar desconforto nem durante e muito menos depois do curso quando o aluno ingressa no mercado de trabalho. A liberdade pode, se mal gerenciada pelo acadêmico, proporcionar uma formação não adequada as suas expertises que atrapalhar sua inserção no mercado de trabalho em consequência de um mal direcionamento das atividades a serem realizadas durante o curso.

Para isso introduz-se a obrigatoriedade de todo acadêmico construir, durante seu percurso universitário no design UFSC, um portfólio onde ele deve incluir todas as atividades desenvolvidas por ele durante o curso bem como seu histórico escolar com ementas e conteúdos por ele estudados.

Já a partir do primeiro semestre o aluno deve cursar a disciplina de Oficina de Portfólio com 2 créditos onde ele vai entender a necessidade e as aprender as tecnicas de construção do mesmo. Nessa disciplina lhe será nomeado um professor TUTOR que deve lhe acompanhar durante todo seu trajeto acadêmico dando-lhe orientação para a estruturação adequada de seu portfólio.

Cada TUTOR, que deve ser professor efetivo do Departamento de Expressão Gráfica, terá, no máximo, 25 alunos tutorados e receberá para isso uma carga horária de 3 horas semanais no seu Plano Individual de Trabalho (PIT).

O Potifólio deve ser apresentado, de forma digital e/ou impressa, juntamente com o Projeto de Conclusão do Curso do acadêmico. Apesar de ser condição obrigatória para a apresentação do PCC o portfólio não atribui nem nota nem qualquer classificação ao aluno. Suas normas de apresentação e conteúdo devem ser expressas em normatização posterior.

#### **5.8. ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

As atividades técnicas, científicas e culturais que estarão associadas às atividades de ensino do curso para melhor atendimento aos seus objetivos serão propostas, regulamentadas e acompanhadas pela coordenação de curso que poderá para essa finalidade, compor comissão específica.

## **6. FORMAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E DA APRENDIZAGEM**

### **6.1. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

O sistema de avaliação do rendimento escolar discente segue o Regulamento dos cursos de graduação, segundo o capítulo IV da Resolução n.º 017/CUn/97 ou URL: <http://notes.ufsc.br/aplic/RESOCONS.NSF/eab68f213e7101c80325638c005e9041/29c50f204e370fe9032565f5004f9384?OpenDocument&Highlight=2,17> (anexo 05: capítulo IV da Resolução n.º 017/CUn/97)

#### **6.1.1. FORMAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO**

Serão utilizadas para avaliar o rendimento dos alunos, de forma associada, avaliações teóricas periódicas e avaliações práticas.

Nas disciplinas teóricas, haverá um mínimo de três avaliações em forma de provas escritas, trabalhos, artigos ou assemelhados que melhor se adéquem às características da disciplina, podendo ainda haver a realização de trabalhos práticos contendo aplicações do conteúdo teórico estudado a situações diretamente relacionadas ao Design e suas diferentes áreas de atuação. Pelo menos metade das avaliações deverão ter caráter individual.

Nas disciplinas teóricas-práticas, deverão predominar as avaliações de caráter prático pela realização de aplicações dos conteúdos estudados a situações específicas do Design. Deverão ser no mínimo três avaliações, das quais no mínimo a metade em caráter individual. Trabalhos práticos que se estendam por toda a disciplina deverá ser objeto de avaliações intermediárias.

A avaliação da aprendizagem nas disciplinas Projeto VII (PCC) e Projeto VIII (PCC) e Estágio Curricular. A disciplina de portfólio não terá avaliação pois tem a função de orientação do aluno e não de formação.

## **7. FORMA DE FUNCIONAMENTO**

### **7.1 Dos horários**

O curso não será dividido em turmas matutinas, vespertinas ou noturnas, funcionando assim em tempo integral. Terá oferta de disciplinas em diferentes períodos de acordo com a proposta pedagógica, onde o aluno estruturará sua formação e os espaços laboratoriais, de sala de aula e de carga de trabalho dos docentes será melhor utilizado de acordo com a logística disponível no CCE/UFSC. Além disso, com a integração das disciplinas introdutórias (1º e 2º semestres), salas de aula com maior número de alunos como define a estratégia da UFSC estão sendo programadas para melhor aproveitamento dos espaços.

### **7.2 Dos docentes**

Com a implantação dessa proposta pedagógica faz-se necessária a ampliação do quadro docente do Departamento de Expressão Gráfica. Porém, o projeto **REUNI** deve contemplar essa necessidade deixando o curso adequado para uma formação de qualidade para a comunidade e para o mercado de trabalho.

### **7.3 Dos técnicos administrativos e laboratoriais**

Assim como no caso dos docentes o EGR conta com o compromisso do Projeto **REUNI** para oferecer aos seus acadêmicos uma estrutura adequada a um ensino de qualidade como sempre a UFSC proporcionou.

### **7.4 Dos espaços físicos**

As diferentes áreas de atuação, como já esclarecido, só estão sendo estruturadas de acordo com os compromissos do Projeto **REUNI**, da possibilidade de uso compartilhado de laboratórios já em funcionamento e da ampliação de alunos em sala de aula dos semestres iniciais utilizando novos espaços educacionais que a UFSC possui graças a inserção no Projeto **REUNI**.

# **ANEXO 1**



## EMENTA E BIBLIOGRAFIA BÁSICA DAS DISCIPLINAS

### DISCIPLINAS – INTRODUTÓRIAS

<b>Disciplina</b>	<b>Criatividade</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Conceituação. Bloqueios e desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de idéias.
<b>Bibliografia Básica</b>	ALENCAR, Eunice <b>Como desenvolver o potencial criador</b> . Makron books, São Paulo, 1996. BONO, DE EDWARD. <b>Criatividade Levada a sério</b> . Pioneira, São Paulo, 1994. OSTROWER, Fayga. <b>Criatividade e processos de criação</b> . 14. ed. Petrópolis : Vozes, 1999. 187 p. il. WEISS, DONALD. <b>Como resolver problemas de forma criativa</b> . São Paulo, Nobel, 1990.

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho de Observação</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	EDWARD, Betty. <b>Desenhando com o lado esquerdo do cérebro</b> . Rio de Janeiro: Ediouro, 1984. HALAWEEL, Philip. <i>À mão livre</i> . São Paulo : Melhoramentos, 1994. KANDINSKY, Wassily. <b>Ponto, linha, plano</b> . São Paulo: Martins Fontes, 1997 METZGER, Phil. <i>A perspectiva sem dificuldade</i> . Taschen, 1997.

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho Técnicos e GD</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	FRENCH, Thomas E., et al. <i>Desenho técnico e tecnologia gráfica</i> . 20 ed. Porto Alegre: Ed. Globo S.A, 1985. MANFÉ, Giovanni et al. <i>Desenho técnico mecânico: Para as escolas técnicas e ciclo básico das faculdades de engenharia – Curso completo</i> .

	São Paulo: Hemus. MONTENEGRO, GILDO A . <i>A perspectiva dos profissionais</i> . São Paulo : Edgard Blücher Ltda., 1983. NORMAS técnicas de Desenho: NB 8 ABNT, 1984.
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>História da Arte</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.
<b>Bibliografia Básica</b>	DENIS, Rafael Cardoso. <b>Uma introdução à história do design</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 2000. GOMBRICH, E. H. <b>A História da Arte</b> . Tradução: Álvaro Cabral. 4 ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.) HESKETT, John. <b>Desenho Industrial</b> . Trad. Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1997. PEVSNER, Nikolaus. <b>Os Pioneiros do Desenho Moderno</b> . Trad. João Paulo Monteiro. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994. (Coleção a). 239p.

<b>Disciplina</b>	<b>Antropologia e Design</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Conceito de Antropologia e cultura. O ser humano e as culturas humanas. Etnografia. A antropologia e o design: consumo – consumidor; lifestyle, gosto e estética. A antropologia na contemporaneidade.
<b>Bibliografia Básica</b>	GEERTZ, Clifford, 2001. <i>Nova Luz sobre a Antropologia</i> . Rio de Janeiro : Jorge Zahar. LANDOWSKI, Eric, 2002. <i>Presenças do Outro</i> . São Paulo : Perspectiva. TODOROV, Tvetan, 1996. <i>A Vida em Comum: Ensaio de Antropologia Geral</i> . Campinas : Papyrus.

<b>Disciplina</b>	<b>Teoria da cor</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	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 <i>displays</i> . Cor de processo e cor especial. O uso da cor no Design Gráfico. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.
<b>Bibliografia Básica</b>	FARINA, Modesto. <b>Psicodinâmica das cores em comunicação</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 1990. GUIMARÃES, Luciano. <i>A cor como Informação: a Construção Biofísica, Lingüística e Cultural da Simbologia das Cores</i> . São Paulo: Annablume, 2000.

	<p>PEDROSA, Israel. <b>Da cor à cor inexistente</b>. Brasília: UNB, 1980.</p> <p>TAUSZ, Bruno. <b>A linguagem das cores</b>. Rio de Janeiro: Edições MG, 1976.</p> <p>TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. <b>Homem, comunicação e cor</b>. São Paulo: Ícone, 1997.</p>
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>Plástica</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Desenho de síntese. As possibilidades de modulação do espaço. Sistemas de ordenação espacial. Síntese formal. Leis da Simetria. Composição bidimensional. A representação das formas naturais e artificiais. Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>ARNHEIM, <b>Arte e percepção Visual – Uma psicologia a Visão criadora</b>. São Paulo: Ed. Pioneira, 1986.</p> <p>GOMES, LUIZ VIDAL. <b>Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos</b>. UFSM, Santa Maria, 1998.</p> <p>MUNARI, BRUNO. <b>Design e Comunicação Visual</b>. São Paulo: Ed. Martin Fontes, São Paulo. 1989.</p> <p>QUARANTE, DANIELLE. <b>Éléments de design industriel</b>. Maloine S.A. Ed. Paris, 1984.</p> <p>WONG, WUCIUS. <b>Princípios da forma e do desenho</b>. São Paulo, Martin Fontes, 1998.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Metodologia de Projeto</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Design; A atividade como profissão; O exercício da profissão; Desenvolvimento de projeto: Fundamentos metodológicos. Metodologia clássica do design.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BERNSEN, JENS. <b>Defina primeiro o problema</b>. SENAI/LBDI, Florianópolis, 1995.</p> <p>MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Trad. José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Semiótica</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	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, monossema, polissemia, transição da semiótica a hermenêutica, grafismo, estado da arte.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>AZEVEDO, WILTON. <b>Os signos do Design</b>. São Paulo, Editora Global, 2ª edição, 1996.</p> <p>ECO, UMBERTO. <b>Tratado geral da semiótica</b>. Editora perspectiva. Asa Editores, Porto Alegre, 1998.</p>

	SANTAELLA, LUCIA. <b>O que é semiótica</b> , Coleção Primeiros Passos. São Paulo, Editora Brasiliense, 1ª edição, 1983. PEIRCE, SANDRES CHARLES. <b>Semiótica</b> . São Paulo, Editora Perpesctiva, 2ª Edição, 1995 NÖTH, WINFRIED. <b>Panorama da semiótica</b> . São Paulo, Annablume, 2ª edição, 1998.
--	---

<b>Disciplina</b>	<b>Comportamento do Consumidor</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Comportamento do consumidor. Perfil de consumidor. Processo de compra. Segmentação e posicionamento de mercado. Posicionamento e mix de comunicação.
<b>Bibliografia Básica</b>	COBRA, Marcos. <i>Marketing Básico</i> . São Paulo: Atlas, 1997. CHURCHILL, Gilbert; PETER, J. Paul. <i>Marketing, criando valor para o cliente</i> . São Paulo: Saraiva, 2000. LAS CASAS, Alexandre. <i>Marketing, casos, testes e exercícios</i> . São Paulo : Atlas, 1998. PICKAR, ROGER. <b>Marketing para empresas de diseño de proyectos</b> . Barcelona, Gustavo Gili, 1997. RICHERS, RAIMAR. <b>Surfando as Ondas do Mercado</b> . RR&CA; 1996

<b>Disciplina</b>	<b>História e Evolução do Design</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	ARGAN, Giulio Carlo. <b>Arte Moderna</b> . São Paulo: Companhia das Letras, 1992. BÜRDEK, Bernard E. <b>Diseño</b> – Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1999. DENIS, Rafael Cardoso. <b>Uma introdução à história do design</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 2000. MÜLLER-BROCKMAN, Josef. <b>Historia de la Comunicación Visual</b> . Barcelona: Gustavo Gili, 1998. NIEMEYER, Lucy. <b>Design no Brasil: origens e instalação</b> . Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Economia – Mercado</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Economia: conceitos. Economia e Mercado – conceitos; posicionamento, nicho. Novas oportunidades de Mercado. Mapeamento e Avaliação de mercado

<b>Bibliografia Básica</b>	<p>COBRA, Marcos. <i>Marketing Básico</i>. São Paulo: Atlas, 1997.</p> <p>CHURCHILL, Gilbert; PETER, J. Paul. <i>Marketing, criando valor para o cliente</i>. São Paulo: Saraiva, 2000.</p> <p>LAS CASAS, Alexandre. <i>Marketing, casos, testes e exercícios</i>. São Paulo : Atlas, 1998.</p> <p>PICKAR, ROGER. <b>Marketing para empresas de diseño de proyectos</b>. Barcelona, Gustavo Gili, 1997.</p> <p>RICHERS, RAIMAR. <b>Surfando as Ondas do Mercado</b>. RR&amp;CA; 1996</p>
----------------------------	--

<b>Disciplina</b>	<b>Sociologia e Cultura</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Modernidade: concepções; Pós-modernidade: concepções; Cultura de massa: conceitos; Hibridação Cultural: o caso específico da América Latina.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BAUDRILLARD, JEAN. <b>A sociedade de consumo</b>. Rio de Janeiro: Elfos, ed. Lisboa. Edições 70, 1995.</p> <p>CHOMSKY, N., DIETERICH, H. <b>A sociedade global: educação, mercado e democracia</b>. Blumenau: Ed. da FURB, 1999.</p> <p>CONNOR, STEVEN. <b>Cultura Pós-Moderna: Introdução às Teorias do Contemporâneo</b>. 2ª. ed. São Paulo: Loyola, 1993.</p> <p>DURKHEIM, EMILE. <b>“O que é fato social” in: Durkheim Sociologia</b>. São Paulo, Ática, 1984. FERREIRA, JOSÉ MARIA et all. <b>Sociologia</b>. Portugal: Mec Graww Hill, 1995.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Composição</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>GOMES Filho, João. <i>Gestat do Objeto Visual</i>. São Paulo: Escrituras, 2000.</p> <p>WONG, Wucius. <i>Princípios de Forma e Desenho</i>. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>DOCZI, György. <i>O Poder dos Limites</i>. São Paulo: Mecuryo, 1990.</p> <p>FRUTIGER, Adrian. <i>Signos, símbolos, marcas, senales</i>. México: G. Gilli, 2000.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho aplicado</b>
<b>Carga</b>	72

<b>horária</b>	
<b>Ementa</b>	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. Desenho de perspectiva à mão livre (cavaleira, isométrica, ponto de fuga) Desenho de representação de produtos voltados ao design promocional (displays, embalagens, etc ). Introdução a ilustração. Noções de desenho da figura humana. Caricatura. Desenho de moda. Desenho da figura humana. Estilização da figura humana para moda (croqui). Planejamento. Desenho de roupas e acessórios. Desenho de perspectiva à mão livre (cavaleira, isométrica, perspectiva explodida) Desenho de representação de produtos (rendering). Desenho de detalhamento de produtos
<b>Bibliografia Básica</b>	EDWARD, Betty. <b>Desenhando com o lado esquerdo do cérebro</b> . Rio de Janeiro: Ediouro, 1984. HALAWEEL, Philip. <i>À mão livre</i> . São Paulo : Melhoramentos, 1994. KANDINSKY, Wassily. <b>Ponto, linha, plano</b> . São Paulo: Martins Fontes, 1997 METZGER, Phil. <i>A perspectiva sem dificuldade</i> . Taschen, 1997.

<b>Disciplina</b>	<b>Oficina de Portifólio</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Design; A atividade como profissão; O exercício da profissão; as diferentes áreas de abrangência do Design.
<b>Bibliografia Básica</b>	DENIS, Rafael Cardoso. <b>Uma introdução à história do design</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 2000. HESKETT, John. <b>Desenho Industrial</b> . Trad. Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1997. PEVSNER, Nikolaus. <b>Os Pioneiros do Desenho Moderno</b> . Trad. João Paulo Monteiro. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994. (Coleção a). 239p.

## DISCIPLINAS – MÓDULOS DE PROJETOS

### MÓDULO: PROJETO 1

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 1</b>
<b>Carga horária</b>	72

<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

<b>Disciplina</b>	<b>Animação 2D</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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. Animatic; Gerenciamento de produção.
<b>Bibliografia Básica</b>	LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho de cenário</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	A narrativa do personagem e linguagem dos cenários; Conceituação; Tipos de cenários; Princípios de desenho de cenários em animação; Planos e Enquadramento de Câmera – movimento e angulação; Luz e sombra; Linguagem e expressividade. Variações de cenário em animação.
<b>Bibliografia Básica</b>	DOBBERT, Tim. Matchmoving – The Invisible Art of Camera Tracking. Alameda, EUA: Sybex, 2005. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press

	Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>Roteiro e Storyboard</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	A narrativa e o roteiro – conceito, criação/adaptação, desenvolvimento; Tipos de roteiro; Construção de storyboard; Animatic; Expressividade e linguagem; Cenas; Planos e enquadramentos de câmera; desenvolvimento de roteiros e storyboards em animação.
<b>Bibliografia Básica</b>	BLUTH, Don. Don Bluth's Art of Storyboard. EUA: DH Press: 2004. CANEMAKER, John. Paper Dreams: The Art And Artists Of Disney Storyboards. 1ª ed. EUA: Disney Editions, 1999. SIMON, Mark. Storyboards: Motion in Art. 2ª ed. EUA: Focal Press, 2000. TUMMINELLO, Wendy. Exploring Storyboarding. 1ª ed. EUA: Delmar Learning, 2003. KATZ, Steven D. Film Directing – Shot by Shot – Visualizing from Concept to Screen. Studio City , EUA: Michael Wiese Production, 1991.

## MÓDULO: PROJETO 2

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 2</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto interdisciplinar; Animação 3D – personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard; Animatic; 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.
<b>Bibliografia Básica</b>	DEMERS, Owen. Et al. Digital Texturing & Painting. New Riders Publishing, 2001. MALKIEWICZ, Kris. Film Lighting. New York: Fireside, 1992. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.



<b>Disciplina</b>	<b>Animação 3D</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Animação 3D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Animatic; Tipos de softwares de animação 3D – conceito, dinâmica de criação e modelagem, visualização e aplicação; Prática de animação nos softwares.
<b>Bibliografia Básica</b>	DEMERS, Owen. Et al. Digital Texturing & Painting. New Riders Publishing, 2001. MALKIEWICZ, Kris. Film Lighting. New York: Fireside, 1992. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

<b>Disciplina</b>	<b>Modelagem 3D</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Modelagem 3D – Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação; materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering.
<b>Bibliografia Básica</b>	LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 WINDER, Catherine. Et al. <b>Producing Animation</b> (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

<b>Disciplina</b>	<b>Pós Produção I</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Pós-produção – conceito; Linguagem audio-visual; Processo cinematográfico e televisivo; Mídias digitais; Gerenciamento de produção e pós-produção; Técnicas e tipos de vídeo; Edição de som e vídeo; Softwares de edição de som e vídeo – técnica e aplicação prática; Efeitos especiais – técnica, softwares e aplicações práticas; Finalização de animação; Recursos estéticos; Direção de arte. Direção e produção.

<b>Bibliografia Básica</b>	<p>ADOBE TEAM. After Effects 6.0 Guia Autorizado. Adobe. Campus</p> <p>ADOBE TEAM. Premiere Pro: Guia Autorizado. Adobe. Campus</p> <p>BRINKMANN, Ron. The Art And Science of Digital Compositing, First Edition (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics).</p> <p>VAZ, Mark Cotta. Et. al. The Invisible Art – The legends of Movie Matte Painting. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2004.</p> <p>VAZ, Mark Cotta, DUGNAN, Patricia Industrial Light + Magic: Into the Digital Realm. New York: Del Rey Book - Ballantine Books, 1996.</p> <p>DOBBERT, Tim. Matchmoving – The Invisible Art of Camera Tracking. Alameda, EUA: Sybex, 2005.</p> <p>KELLY, Doug. Digital Compositing in Depth: The Only Guide to Post Production for Visual Effects in Film. The Coriolis Group</p> <p>McCARTHY, Robert E. Secret of Hollywood Special Effects. Burlington, EUA: Focal Press, 1992.</p> <p>MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006.</p>
----------------------------	---

### MÓDULO: PROJETO 3

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 3</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>LORD, Peter. Et al. Creating 3-D Animation : The Aardman Book of Filmmaking. Harry N Abrams, 1998.</p> <p>LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998.</p> <p>MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996.</p> <p>MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001</p> <p>TOM, Brierton. Stop-Motion Armature Machining: A Construction Manual. McFarland &amp; Company, 2002.</p> <p>WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber &amp; Faber, 2002.</p> <p>WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Stopmotion</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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;
<b>Bibliografia Básica</b>	LORD, Peter. Et al. Creating 3-D Animation : The Aardman Book of Filmmaking. Harry N Abrams, 1998. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001 TOM, Brierton. Stop-Motion Armature Machining: A Construction Manual. McFarland & Company, 2002. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. Faber & Faber, 2002. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.

<b>Disciplina</b>	<b>Tecnologia do Som</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Eds.). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002. MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006.

<b>Disciplina</b>	<b>Modelagem para stopmotion</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Modelagem 3D – conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Desenvolvimento prático.
<b>Bibliografia Básica</b>	CHAVARRIA, Joaquim. Modelagem. Coleção Aula de Cerâmica. Parramon, 1999. TEIXEIRA, Joselena. Design & Materiais. Curitiba: CEFET PR, 1998.

## MÓDULO: PROJETO 4

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 4</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto de Sistema de Identidade Visual, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.
<b>Bibliografia Básica</b>	BURDECK, B. <b>Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial</b> . Barcelona: Ed. Gilli S.A. 1994. MUNARI, BRUNO. <b>Diseño y comunicación visual</b> . Gustavo Gili, Barcelona, 1995. QUARANTE, DANIELLE. <b>Éléments de design industriel</b> . Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.

<b>Disciplina</b>	<b>Branding Emocional</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Percepção e marca; emoção e Marca; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding; brandbook
<b>Bibliografia Básica</b>	ACCIOLY, Ana. <b>Marcas de valor no mercado brasileiro</b> . Rio de Janeiro: SENAC. 2003. GOBÉ, Marc. <b>A emoção das marcas</b> . Rio de Janeiro: Campus, 2002. GUILLERMO, Alvaro. <b>Branding: design e estratégias de marcas</b> . São Paulo: Demais, 2007. MARTINS, José Roberto. <b>A natureza emocional das marcas</b> . São Paulo: Negócio, 1999. MARTINS, José Roberto. <b>Branding: o manual para você criar, gerenciar e avaliar marcas</b> . São Paulo: Globalbrands, 2006.

<b>Disciplina</b>	<b>Sistema de Id. Visual</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Sistema de Identidade Visual. Identidade Visual Corporativa. Imagem Corporativa e Identidade Visual: conceito; elementos; metodologia de criação de Identidade visual. Manual de identidade visual. Estudo de caso.
<b>Bibliografia Básica</b>	AAKER, David A. <b>Criando e administrando marcas de sucesso</b> . São Paulo: Futura, 1996. LUCAS, Luciane. <b>Com credibilidade não se brinca! A identidade corporativa como diferencial nos negócios</b> . São Paulo, Summus, 2004. MORIOKA, Adams. <b>Logo design workbook</b> . Minneapolis: Rockport, 2004. PEÓN, María Luísa. <b>Sistemas de identidade visual</b> . Rio de Janeiro: 2AB, 2001. PEREZ, Clotilde. <b>Signos da Marca</b> . São Paulo: Thomson Pioneira, 2004.

	STRUNCK, Gilberto. <b>Como criar Identidades Visuais para Marcas de Sucesso</b> . Rio de Janeiro: Rio Books, 2007
--	---

<b>Disciplina</b>	<b>Estratégias e Aplicações SIV</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento do SIV (sistema de identidade visual) e suas aplicações. Papelaria básica e complementar, elementos institucionais e informacionais. Peças promocionais. Acompanhamento de implementação de SIV. Estratégias de concepção e aplicação de SIV.
<b>Bibliografia Básica</b>	AAKER, David A. <b>Criando e administrando marcas de sucesso</b> . São Paulo: Futura, 1996. LUCAS, Luciane. <b>Com credibilidade não se brinca! A identidade corporativa como diferencial nos negócios</b> . São Paulo, Summus, 2004. MORIOKA, Adams. <b>Logo design workbook</b> . Minneapolis: Rockport, 2004. PEÓN, Maria Luísa. <b>Sistemas de identidade visual</b> . Rio de Janeiro: 2AB, 2001. PEREZ, Clotilde. <b>Signos da Marca</b> . São Paulo: Thomson Pioneira, 2004. STRUNCK, Gilberto. <b>Como criar Identidades Visuais para Marcas de Sucesso</b> . Rio de Janeiro: Rio Books, 2007

## MÓDULO: PROJETO 5

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 5</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto gráfico editorial obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.
<b>Bibliografia Básica</b>	BURDECK, B. Diseño: <b>Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial</b> . Barcelona: Ed. Gilli S.A. 1994. FRASCARA, Jorge. <b>Communication design: principles, methods, and practice</b> . New York: Allworth Press, 2004. MUNARI, Bruno. <b>Das coisas nascem coisas</b> . Trad. José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Produção Gráfica</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Suportes para impressão. Tintas. Sistemas de impressão: histórico e aplicações na indústria gráfica atual dos sistemas planográficos, relevográficos, encavográficos e permeográficos. Impressão em monocromia e policromia. Cores especiais. Escalas comerciais. Acabamentos gráficos. Preparação e adequação de originais aos sistemas gráficos de impressão (offset, impressão digital e plotagem). Cálculos

	de aproveitamento de papel. Preparação e fechamento de arquivos para impressão. Desenvolvimento e acompanhamento de projeto gráfico.
<b>Bibliografia Básica</b>	CRAIG, JAMES. <b>Produção gráfica</b> . São Paulo, Mosaico, 1980. HURBULT, ALLEN. <b>Layout: o design da página impressa</b> . São Paulo, Nobel, 1986. MUNARI, BRUNO. <b>Diseño y comunicación visual</b> . Gustavo Gili, Barcelona, 1975. NETO, MARIO. <b>Produção gráfica II</b> . São Paulo, Global, 1997. OLIVEIRA, MARINA. <b>Produção gráfica para designers</b> . 2AB, Rio de Janeiro, 2000. ROTH, OTAVIO. <b>O que é papel?</b> São Paulo: Brasiliense, 1983.

<b>Disciplina</b>	<b>Produção Editorial</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Princípios de diagramação. Malhas e proporções. Softwares para editoração. Formatos de saída para impressões de publicações.
<b>Bibliografia Básica</b>	HURBULT, ALLEN. <b>Layout: o design da página impressa</b> . São Paulo, Nobel, 1986. RIBEIRO, Milton. Planejamento Visual Gráfico. Brasília, 2000. SILVA, Rafael Souza. Diagramação: o planejamento visual gráfico na comunicação impressa. São Paulo: Summus, 1985. Martins Filho, Plínio. (Org.). A arte invisível, ou, A arte do livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

<b>Disciplina</b>	<b>Tipografia e Tipologia</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	História da tipografia. Morfologia. Famílias tipográficas. Classificação. Combinação de tipos: harmonia, ritmo e proporção. Tipografia e legibilidade. Design de tipo.
<b>Bibliografia Básica</b>	CARLSON, JEFF. <b>Tipografia</b> . Gustavo Gili, Barcelona. MARCH, MARION. <b>Tipografia creativa</b> . Gustavo Gili, Barcelona. MARSHALL, HUGH. <b>Diseño tipografico</b> . Gustavo Gili, Barcelona. PAGE, IAN. <b>Como combinar y elegir tipografia para diseño</b> . Gustavo Gili, Barcelona. WEINGART, Wolfgang. <b>Como se pode fazer tipografia suíça?</b> Trad.: Pedro Maia Soares. São Paulo: Rosari, 2004.

## MÓDULO: PROJETO 6

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 6</b>
<b>Carga horária</b>	72

<b>Ementa</b>	Projeto de design digital, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.
<b>Bibliografia Básica</b>	BURDECK, B. <b>Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial</b> . Barcelona: Ed. Gilli S.A. 1994. MUNARI, BRUNO. <b>Diseño y comunicación visual</b> . Gustavo Gili, Barcelona, 1995. QUARANTE, DANIELLE. <b>Éléments de design industriel</b> . Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.

<b>Disciplina</b>	<b>Webdesign/Hipermídia</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Conceituação de multimídia, hipertexto, e hipermídia e Web. Atributos e aplicações da Hipermídia. Concepção de documentos e sistemas hipermídia (técnicas), roteiros, ferramentas. Produção. Arquivos; Mídias; interatividade; Legibilidade; Interface.
<b>Bibliografia Básica</b>	BUGAY, Edson Luiz. e ULBRICHT, Vânia Ribas. <b>Hipermídia</b> . Florianópolis: Bookstore, 2000. PEREIRA, Alice T.C.. SANTOS, Neri dose ULBRICHT, Vania Ribas. <b>Ambientes Hipermidiáticos</b> . Volume I. Coleção Hipermidiando. Rio de Janeiro. Editora Ciência Moderna. 2006. MANDEL, Theo. <b>The elements of user interface design</b> . New York: John Wiley & Sons, Inc., 1997. Magoulas, George D., Chen, Sherry Y. <b>Adaptable And Adaptive Hypermedia Systems</b> . United States: Idea Group, Inc. (IGI), 2005 BLACK, LYNDA; HEACIN, BRUCE. <b>Colorindo Imagens na Web</b> , Quark, São Paulo, 1998. EIROUZ, RAYMOND. <b>HTML Efeitos mágicos</b> . Quark book. GAITHER, MARK; HASSINGER, SEBASTIAN; ERWIN, MIKE. World Wide Web em HTML e CGI - <b>O guia completo para criar seu site na Internet</b> . Editora Tittel – 1996. GOLDING, MORDY. <b>Guia de cores para Web Designers</b> . 1997. SIEGEL, DAVID. <b>Criando sites arrasadores na Web</b> . Editora Quark, 1996. WEINMAN, LYNDA. <b>Design gráfico na Web - Como preparar imagens e mídia para a Web</b> . Editora Quark – 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Tecnologia Digital</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Criação de produtos digitais. Arquitetura da Informação. Composição em ambiente digital. Mídias e formato de

	arquivos para ambientes digitais (som, imagem, vídeo, etc). Tipografia para ambientes digitais. Cores para ambientes digitais.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>LÉVY, Pierre. <b>As Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática</b>. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.</p> <p>DIAS, Cláudia. Usabilidade na WEB. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2003.</p> <p>KALBACH, James. . <b>Design de navegação web: otimizando a experiência do usuário</b>. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009.</p> <p>NIELSEN, Jakob. <b>Projetando Websites</b>. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2000.</p> <p>MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. <b>Information Architecture for the World Wide Web</b>. Sebastopol, CA: O'Reilly; 1998.</p> <p>PREECE, Jennifer; Yvonne Rogers, Helen Sharp. <b>Design de interação: além da interação homem-computador</b>. Trad.: Viviane Possamai. Porto Alegre: Bookman, 2005.</p> <p>WURMAN, Richard Saul. <b>Ansiedade de Informação</b>. São Paulo SP: Cultura Editores Associados, 1991. 380p. Tradução de Information Anxiety, New York, USA1989. 356 p.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Ergonomia de Interface</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	<p>Conceitos de Interface e Interação, Usabilidade, Comunicabilidade, Engenharia Cognitiva, Engenharia Semiótica, Engenharia Semiótica x Engenharia Cognitiva, Estilos de Interação em Interfaces, Modos, Avaliação por Heurísticas, Avaliação por Testagem.</p>
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BARANAUSKAS, Maria e ROCHA, Heloisa. <b>Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador</b>. Editora NIED/UNICAMP, 2003</p> <p>CYBIS, Walter; Betiol Adriana Holtz; Faust, Richard. <b>Ergonomia e Usabilidade. Conhecimentos, Métodos e Aplicações</b>. São Paulo: Novatec editora, 2007.</p> <p>DIAS, Cláudia <b>Usabilidade na WEB</b>. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2003.</p> <p>NIELSEN, Jakob. <b>Projetando Websites</b>. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2000.</p>

## MÓDULO: PROJETO 7

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 7</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	<p>Projeto de utensílio a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação</p>



	do projeto.
<b>Bibliografia Básica</b>	BONSIEPE, Gui. <b>Metodologia de projetos</b> . Editora CNPQ, 1991. <i>BÜRDEK, BERNHARD. Diseño. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1994</i> CROSS, Nigel. <b>Métodos de diseño</b> . Mexico: Limusa, 1999 MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Trad. José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Laboratório de Materiais e Modelos I</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Normas de segurança. Exercícios de criação de modelos e protótipos em madeira, papel, metal. Elaboração de maquetes e modelos de complexidade mediana. O uso de materiais diversificados e alternativos na criação de maquetes e modelos.
<b>Bibliografia Básica</b>	BRASIL [Leis etc...] <b>Segurança e medicina do trabalho</b> . 30 ed. São Paulo: Atlas, 1996. 499 p. (Manuais de legislação) BONSIEPE, GUI. <b>Um Experimento em Projeto de Produto/Desenho</b> . Brasília: CNPq, 1993. GRONEMAN, CHRIS H. <b>Artes Industriais</b> . 3ª ed. São Paulo: F. Bastos, 1974. KOLEPPE, ERNST FRIEDEL. <b>Técnicas Industriais</b> . São Paulo: Pedagógica e Universitária 1976.

<b>Disciplina</b>	<b>Ergonomia do Produto</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Conceitos de Ergonomia física e sua relação com o Design. Antropometria. Sistema Homem-máquina. Tarefa. Análise da tarefa.
<b>Bibliografia Básica</b>	BARROS, Izabel Falcão do Rego. <b>Fatores antropométricos e biomecânicos da segurança do trabalho</b> . Manaus: Ed. da Universidade de Amazonas, 1996. DUL, J. WEERDMEESTER, B. <b>Ergonomia prática</b> . Tradução Itiro lida. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 1995. GRANDJEAN, E. <b>Manual de ergonomia</b> . Tradução João P. Stein. Bookman, Porto Alegre: Artes Médicas, 1998 [SBN 8573073535]. IDA, Itiro. <b>Ergonomia : projeto e produção</b> . São Paulo: Edgard Blucher, 1990. MONTMOLLIN, Maurice de. <b>A ergonomia</b> . Tradução: Joaquim Nogueira Gil. Editions la Découverte. 1990.

<b>Disciplina</b>	<b>Materiais e Processos I</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Estudo de diferentes materiais utilizados na indústria (madeira, cerâmica, metais). Estudo da estrutura, características,

	propriedades, aplicações e processos industriais para transformação desses materiais (conformação, usinagem, soldadura, fundição)
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>VAN-VLACK, L. H. <b>Princípios de ciência e tecnologia dos materiais</b>. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.</p> <p>CALLISTER JR., W. D. <b>Ciência e engenharia de materiais: uma introdução</b>. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.</p> <p>LESKO, Jim. <b>Design Industrial: Materiais e Processos de Fabricação</b>. São Paulo, Edgard Blucher: 2004.</p> <p>LAURENSE, VANULACK. <b>Princípios de ciência e tecnologia dos materiais</b>. São Paulo: Ed. Campos, 1990.</p> <p>MANZINI, EZIO. <b>A matéria da invenção</b>. Lisboa, Centro Português de Design, 1993.</p> <p>MURRELL, HYWEL. <b>Homens e Máquinas</b>. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.</p> <p>TEIXEIRA, JOSELANA. <b>Design &amp; materiais</b>. Curitiba, Ed. CEFET, 1999.</p>

## MÓDULO: PROJETO 8

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 8</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto de mobiliário, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BONSIEPE, Gui. <b>Metodologia de projetos</b>. Editora CNPQ, 1991.</p> <p><i>BÜRDEK, BERNHARD. Diseño. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1994</i></p> <p>CROSS, Nigel. <b>Métodos de diseño</b>. Mexico: Limusa, 1999</p> <p>MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Trad. José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p><i>QUARANTE, DANIELLE. Éléments de design industriel. Maloine S.A. Ed. Paris,</i></p>

<b>Disciplina</b>	<b>Materiais e Processos II</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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)
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>VAN-VLACK, L. H. <b>Princípios de ciência e tecnologia dos materiais</b>. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.</p> <p>CALLISTER JR., W. D. <b>Ciência e engenharia de materiais: uma introdução</b>. 5.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.</p> <p>LESKO, Jim Design Industrial: Materiais e Processos de Fabricação. São Paulo, Edgard Blucher: 2004.</p> <p>LAURENSE, VANULACK. <b>Princípios de ciência e</b></p>

	<p><b>tecnologia dos materiais.</b> São Paulo: Ed. Campos, 1990.</p> <p>MANZINI, EZIO. <b>A matéria da invenção.</b> Lisboa, Centro Português de Design, 1993.</p> <p>MURRELL, HYWEL. <b>Homens e Máquinas.</b> Rio de Janeiro: Zahar, 1978.</p> <p>TEIXEIRA, JOSELANA. <b>Design &amp; materiais.</b> Curitiba, Ed. CEFET, 1999.</p>
--	---

<b>Disciplina</b>	<b>Prototipagem Rápida</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Técnicas e exercícios de prototipagem rápida. Modelagem virtual.
<b>Bibliografia Básica</b>	DUARTE T., NETO R., BRAGA F., SIMÃO M. e Lino J. <b>Prototipagem Rápida</b> , 2001, Protoclick VOLPATO, Neri. <b>Prototipagem Rápida - Tecnologia E Aplicações. São Paulo:</b> Edgard Blucher, 2007

<b>Disciplina</b>	<b>CAD/CAM</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto Auxiliado por Computador (CAD). Fabricação Auxiliada por Computador. Conceitos e características. Modelagem geométrica. Softwares CAD. Desenho técnico de produtos em sistema CAD. (vistas ortográficas e perspectiva)
<b>Bibliografia Básica</b>	Back, N., et al - Projeto Integrado de Produtos, Ed. Manole, 2008. Pahl, G., Beitz, W. et al - Projeto na Engenharia, Ed. Edgard Blucher, 2005. McMahon, C e Browne, J. CAD/CAM – Principles, Practice and Manufacturing Management, Addison Wesley, 1998. Giesecke, F. E. et al - Comunicação Gráfica Moderna, Bookman, 2002 Forcellini, F. A. - Projeto Conceitual, Notas de Aulas-PosMec-UFSC, 2004

## MÓDULO: PROJETO 9

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 9</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto gráfico experiencial a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.
<b>Bibliografia Básica</b>	BURDECK, B. Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Ed. Gilli S.A. 1994. MUNARI, BRUNO. Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili, Barcelona, 1995. QUARANTE, DANIELLE. <b>Éléments de design industriel.</b>

	<i>Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.</i>
--	--------------------------------------

<b>Disciplina</b>	<b>Design Experiencial</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Design de experiência. Conceitos; Usuário; Experiência do Usuário; Metas de usabilidade e metas de experiência; Estudo de caso
<b>Bibliografia Básica</b>	SHEDROFF, Nathan. <b>Experience Design 1</b> , Indianapolis (IN): New Riders, 2001. BUCCINI, Marcos, STEPHANIA, Padovani. <b>Design Experiencial na Internet</b> . 2º Congresso Brasileiro de Design da Informação, 2005. GARRETT, James. <b>The Elements of User Experience: User-Centered Design for the web</b> . New Riders, 2003. MEMÓRIA, Felipe. <b>Design para a internet. Projetando a Experiência Perfeita</b> . Editora Elsevier, 2005.

<b>Disciplina</b>	<b>Design Emocional</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Design emocional. Teoria da emoção. O Design e o componente emocional em um produto. Emoção e Motivação. Memória Material afetiva. Estudos de caso.
<b>Bibliografia Básica</b>	DESMET, Peter. <b>Designing Emotions</b> . Delft: Universidade Tecnológica de Delft, 2002. GOBÉ, M. <b>A emoção das marcas: conectando marcas às pessoas</b> . Rio de Janeiro: Campus, 2002. NORMAN, Donald A. – <b>Design Emocional – Porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia- a dia</b> . Rio de Janeiro: Editora JPA, 2004.

<b>Disciplina</b>	<b>Design de Interação</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Design de Interação. Conceitos de Interação Homem objeto e Interação homem computador. Estilos de Interação. Desafios. Processamento da informação. Percepção humana. Memória. Modelos mentais. Estudos de caso
<b>Bibliografia Básica</b>	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. . <b>Design de interação: além da interação homem-computador</b> . Porto Alegre: Bookman, 2005. PRIMO, Alex. <b>Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição</b> . Porto Alegre: Sulina, 2007. NORMAN, Donald A. – <b>Design Emocional – Porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia- a dia</b> . Rio de Janeiro: Editora JPA, 2004.

## MÓDULO: PROJETO 10

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 10</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Pesquisa de tendência de Moda. Desenvolvimento de caderno de tendência.
<b>Bibliografia Básica</b>	CALDAS, Dário. <b>Universo da Moda</b> . São Paulo: Ed. Anhembi-Morumbi, 1999. BASILE, H. e LEITE, E. M. <b>Como Pesquisas Moda na Europa e nos EUA</b> . São Paulo: Ed. SENACSP, 1996. KELLEY, T. A Arte da Inovação – lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte- americana de design. São Paulo: Futura, 2002 (capítulos 3 - pgs. 39-70). MUNARI, BRUNO. <b>Diseño y comunicación visual</b> . Gustavo Gili, Barcelona, 1995. QUARANTE, DANIELLE. <b>Éléments de design industriel</b> . Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.

<b>Disciplina</b>	<b>Tendência</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Pesquisa de Moda. Calendário de Moda. Pesquisa prospectiva de tendência. Mercado. Caderno de tendências.
<b>Bibliografia Básica</b>	BARTHES, R. <b>Sistema da Moda</b> . São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979.. BASILE, H. e LEITE, E. M. <b>Como Pesquisas Moda na Europa e nos EUA</b> . São Paulo: Ed. SENACSP, 1996. CALDAS, Dário. <b>Universo da Moda</b> . São Paulo: Ed. Anhembi-Morumbi, 1999. KELLEY, T. A Arte da Inovação – lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. São Paulo: Futura, 2002 (capítulos 3 - pgs. 39-70). MUNARI, BRUNO. <b>Diseño y comunicación visual</b> . Gustavo Gili, Barcelona, 1995. QUARANTE, DANIELLE. <b>Éléments de design industriel</b> . Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.

<b>Disciplina</b>	<b>Sistema de Moda</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Moda. Conceito e breve referencial histórico do termo. Moda, Cultura e Sociedade. O processo de Moda. Modernidade. Pós-Modernidade. Sistema de Moda.
<b>Bibliografia Básica</b>	BARTHES, R. <b>Sistema da Moda</b> . São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979. BAUDRILLSRD, J. <b>O sistema dos objetos</b> . São Paulo: Perspectiva, 1973.

	<p>BOCCEGA, Maria Aparecida. <i>Comunicação e Cultura: um novo profissional</i>. São Paulo: USP – Escola de Comunicação e Artes, 1993.</p> <p>JOFFILY, R. Marília Valls. <b>Um Trabalho sobre Moda</b>. Rio de Janeiro: Salaambra, 1989.</p>
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>Tecnologia Têxtil</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	A indústria têxtil (tecido plano e confecção). Cadeia Têxtil. Fibras e Fios. Fiação. Estudo sobre tecidos (etapas de produção e acabamentos). Tecidos especiais.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>HARRIES. <b>Materiais Têxtis</b> (SP, EPU)</p> <p>RIBEIRO, Luiz Gonzaga. <b>Introdução à Tecnologia Têxtil</b>. Rio de Janeiro, CETIQT/SENAI, 1984.</p> <p>ERHARDT/BLUMCKE, ADOLF/MARKLIN. <b>Curso Técnico Têxtil</b>, Vol. 3. 1976.</p>

## MÓDULO: PROJETO 11

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 11</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto de coleção de moda, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BURDECK, B. <i>Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial</i>. Barcelona: Ed. Gilli S.A. 1994.</p> <p>QUARANTE, DANIELLE. <i>Éléments de design industriel</i>. Maloine S.A. Ed. Paris, 1994.</p> <p>BARTHES, R. <b>Sistema da Moda</b>. São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979.</p> <p>BAUDRILLARD, J. <b>O sistema dos objetos</b>. São Paulo: Perspectiva, 1973.</p> <p>BOCCEGA, Maria Aparecida. <b>Comunicação e Cultura: um novo profissional</b>. São Paulo: USP – Escola de Comunicação e Artes, 1993.</p> <p>JOFFILY, R. Marília Valls. <b>Um Trabalho sobre Moda</b>. Rio de Janeiro: Salaambra, 1989.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Produção de Moda</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BAUDRILLARD, Jean. <b>A Sociedade de Consumo</b> (Lisboa, Ed. 70, 1998).</p> <p>MARTINS, José. <b>A Natureza Emocional da Marca</b>. São Paulo. Negócio Editora. 1999.</p>

	PASCOLATO, Costanza. <b>O Essencial</b> . Ed. Objetiva. 1999. BARTHES, R. <b>Sistema da Moda</b> . São Paulo: Ed. Nacional / Edusp, 1979. Neves, M. <i>Desenho textil – tecidos</i> . Guimaraes: TecMinho. 2000.
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>Modelagem Digital</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Antropometria (conceitos básicos). Medidas de corpo no padrão industrial. Construção e interpretação das bases em processo digital. Ampliação e redução de moldes.
<b>Bibliografia Básica</b>	DUARTE, Sonia e SAGGESE, Sylvia. <i>Modelagem Industrial Brasileira</i> . São Paulo : Letras Expressões Brasileiras,1998. SOUZA, Sidney Cunha de . <i>Introdução a Tecnologia da Modelagem Industrial</i> . Rio de Janeiro: Senai/Cetiqt,1997. FULCO, Paulo, SILVA, Rosa Lúcia de Almeida. <i>Modelagem Plana feminina</i> . Rio. Ed. Senac Nacional, 2003

<b>Disciplina</b>	<b>Tecnologia do Produto de Moda</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	Neves, M. <i>Desenho textil – tecidos</i> . Guimaraes: TecMinho. 2000. PITTA,Pedro. <i>Fibras Têxteis. Vol 1</i> . Senai-CETIQT, Rio de Janeiro, 1996. PITTA, Pedro. <i>Fibras Têxteis. Vol 2</i> . Senai-CETIQT, Rio de Janeiro, 1996.

## MÓDULO: PROJETO 12

<b>Disciplina</b>	<b>12</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	BLESSA, Regina. <b>Merchandising no PDV</b> . São Paulo: Atlas, 2000.

	<p>COSTA, A .; TALARICO, E. <b>Marketing Promocional:</b> descobrindo os segredos do mercado. São Paulo: Atlas, 1996.</p> <p>FERRACCIÚ, J. S. S. <b>Promoção de Vendas:</b> na teoria e na prática. São Paulo: Makron, 1997.</p> <p>FREITAS, S. N.; NATALI, M. C. <b>Merchandising na Prática.</b> São Paulo: Atlas, 1995.</p> <p>SILVA, J. C. da. <b>Merchandising no Varejo de Bens de Consumo.</b> São Paulo: Atlas, 1990.</p> <p>SHIMP, Terence A. <b>Propaganda e Promoção:</b> aspectos complementares da comunicação integrada de marketing. 5ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2003.</p>
--	---

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho de representação arquitetônica</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	<p>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.</p>
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>COSTA, Mário Duarte, Sistema de Representação, São Paulo, Nobel, 1975.</p> <p>CHING, Francis. Representação Gráfica em Arquitetura. Porto Alegre, Editora Bookam, 2000.</p> <p>FRANCH, Thomas E., Desenho Técnico , São Paulo, Globo, 1990.</p> <p>JÚNIOR, Alfredo dos Reis Príncipe, Noções de Geometria Descritiva, São Paulo, Nobel, 1979.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A., Ventilação e Cobertas, São Paulo: Edgard Blucher, 1984.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A., Desenho Arquitetônico, 2ª Ed., São Paulo, Edgard Blucher, 1985.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A., A Invenção do Projeto, São Paulo, Edgard Blücher, 1997.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Tecnologia do espaço construído</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	<p>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.</p>
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BITTENCOURT, Leonardo. Uso de cartas solares: diretrizes para arquitetos. Maceió: EDUFAL, 2.000. 96p.</p> <p>COSTA, Enio C. da. Física aplicada à construção: conforto</p>



	térmico. São Paulo: Blücher, 1.974. FROTA, Anésia; SCHIFFER, Sueli. Manual de conforto térmico. São Paulo: Studio Nobel, 1.995. LAMBERTS, Roberto et al.. Eficiência energética na arquitetura. São Paulo: PW, 1.997. 192p. ROMERO, Marta Adriana Bustos. Princípios bioclimáticos para o desenho urbano. São Paulo: PW, 1.988. 128p.
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>Visual Merchandising</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Conceitos de Marketing e Merchandising; Atmosfera de compras; Locais de exposição de produtos; Exhibitécnica; Vitrinismo; Espaços customizados; Modelos e hábitos de compra do consumidor brasileiro; Materiais de merchandising ponto de vendas.
<b>Bibliografia Básica</b>	BLESSA, Regina. Merchandising no Ponto de Vendas. São Paulo: Atlas, 2007; FERRACCIU, João DE Simoni Soderi. Marketing Promocional. São Paulo: Pearson, 2007; FERRACCIU, João DE Simoni Soderi. Promoção de Vendas. São Paulo: Makron, 1997; YANAZE, Mitsuru Higuchi. Gestão de Marketing e Comunicação. São Paulo: Saraiva, 2007; ZENONE, Luiz Claudio e BUAIRIDE, Ana Maria Ramos. Marketing da Promoção e Merchandising. São Paulo: Thomson, 2005.

### MÓDULO: PROJETO 13

<b>Disciplina</b>	<b>Projeto 13</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto de Design promocional focado na valorização de marcas e sua divulgação na mídia.
<b>Bibliografia Básica</b>	AMBROSIO, Vicente; SIQUEIRA, Rodrigo. <b>Plano de Marketing passo a passo/serviços</b> . São Paulo: Reichmann e Affonso, 2002. CORRÊA, Roberto. <b>Planejamento de Propaganda</b> . São Paulo: Global: 2004. LUPETTI, Marcélia. <b>Planejamento de Comunicação</b> . São Paulo: Futura, 2002. PORTER, Michael E. <b>Vantagem Competitiva</b> . Rio de Janeiro: Campus, 1989. SAMPAIO, Rafael. <b>Propaganda de A a Z</b> . 7ª ed. Rio de Janeiro: Campus: ABP,1999. SAMPAIO, Rafael. <b>Marcas de A a Z</b> . São Paulo: Campus, 2002.

<b>Disciplina</b>	<b>Direção de Criação</b>
-------------------	---------------------------

<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Funções do diretor de criação. Planejamento e Criação. A Linguagem visual. Criação visual para mídia impressa. Criação visual para mídia eletrônica. Técnicas de elaboração de “lay out” e arte final. Projetos práticos de laboratório. Estratégias publicitárias. Campanha do briefing ao projeto de mídia.
<b>Bibliografia Básica</b>	AZEVEDO, Wilton. Os signos do design. 2. ed.. São Paulo: Global. 1996. ( 5 ex.). CESAR, Newton. Direção de arte em propaganda. 6. ed. São Paulo : Futura, 2004. 253 p., il. DEARLOVE, Dês. O livro definitivo das marcas historia e revelação das 50 marcas do mundo. São Paulo : Makron, 2000. 182 p., il. DONDIS, Donis A.. Sintaxe da linguagem visual. 2. ed. , 4 tiragem. São Paulo: Martins Fontes. 2003. PEÓN, Maria Luíza. Sistemas de identidade visual. Rio de Janeiro : Ed. 2AB, 2003. 100 p., il (Coleção base Design). SANT'ANNA, Armando. Publicidade e propaganda :. 7. ed.. São Paulo: Pioneira. 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Produção Publicitária</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Produção e criação publicitária; Criatividade e adequação técnica da produção publicitária de campanhas de publicidade e propaganda; Projeto e estratégias de mídia; Orçamentos e Aplicação.
<b>Bibliografia Básica</b>	BARRETO, Tiago. <b>Vende-se em 30 segundos</b> : manual do roteiro para filme publicitário. São Paulo: SENAC São Paulo, 2004. CORREA, Roberto. Planejamento de propaganda. São Paulo: Global, 2002. LUPETTI, Marcélia. Planejamento de Comunicação. São Paulo: Futura, 2000. OGDEN, James R. Comunicação Integrada de Marketing. São Paulo: Prentice Hall, 2002. SCHODER, Kim; VESTERGAARD, Taben. A linguagem da propaganda. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

<b>Disciplina</b>	<b>Planejamento de Mídia</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Conceito de Mídia. Atividades relacionadas com mídia impressa, eletrônica e digital. Meios de comunicação: TV, jornal, revista, out-door, rádio, internet e outros. Estratégia e tática, cronograma de veiculação. Estudo de seleção de meios e veículos. Institutos de aferição de audiência. Administração e controle de mídias. Planejamento financeiro. Compras de espaço e análise operacional. Estratégias de veiculação e público alvo. Técnicas de aferição

	e pesquisa. Cobertura, frequência, sustentação. Canais de difusão da mensagem publicitária ao veículo e ao público alvo. Concentração e dispersão.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BARBAR, Arnold [et al.]. A essência do planejamento de mídia. São Paulo: Nobel, 2000.</p> <p>BUMBA, Lincoln; SISSORS, J. Planejamento de mídia. São Paulo: Nobel, 2001.</p> <p>LUPETTI, Marcélia. Planejamento de comunicação. São Paulo: Futura, 2000.</p> <p>SIMÕES, Eloy. Contato imediato com atendimento de propaganda (agência e anunciantes). São Paulo: Global, 1989.</p> <p>TAHARA, Mizuho. Planejamento de mídia. São Paulo: Pearson Brasil, 2006.</p> <p>VERONEZZI, Carlos. Mídia de A a Z. São Paulo: Atlas, 2003</p>

## DISCIPLINAS – OBRIGATÓRIAS GERAIS

<b>Disciplina</b>	<b>Resistência dos Materiais</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Estudo dos condicionantes relativos a resistência dos materiais: carregamento; deformação; tensão; força; flexão aplicadas a diferentes materiais (madeira, metais, polímeros, etc.)
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>TIMOSHENKO, S.P. <b>Resistência dos Materiais</b> 2 volumes. Ed. Ao Livro Técnico S.A. Rio de Janeiro.</p> <p>NASH, W.A. <b>Resistência dos Materiais</b> - Editora Mc Graw Hill do Brasil. S.Paulo</p> <p>POPOV, E.P. <b>Resistência dos Materiais</b> - Editora Prentice-Hall do Brasil.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Fotografia Digital Básica</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	História da Fotografia. Etapas e aplicações da captação e do processamento de imagens; aquisição e características de imagens; operações com imagens e aplicações.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>BARTHES, Roland. A camera clara: notas sobre a <b>fotografia</b>. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.</p> <p>ADAMS, Ansel; BAKER, Robert. A câmera. 2. ed. São Paulo: Ed. SENAC, 2002.</p> <p>COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. A <b>fotografia</b> moderna no Brasil. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2004.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Tratamento de Imagem I</b>
<b>Carga horária</b>	54

<b>Ementa</b>	A imagem; Técnicas de edição de imagem – efeitos; Recursos e Aplicações práticas; Softwares para tratamento de imagem; Aplicações e utilização prática. Direção de arte e adequações estéticas.
<b>Bibliografia Básica</b>	FREUD, G. La fotografia como documento social. Barcelona: Gustavo Gili BUSSELLE, Michael - Tudo sobre Fotografia. Livraria Pioneira, São Paulo, 1998. LIMA, Ivan - A Fotografia é sua Linguagem. Ed. Espaço & Tempo. Rio de Janeiro, 1985. SCHISLER, Millard - Revelação em Preto-e-Branco: A Imagem com Qualidade. Ed. Senac, SP, 1995. TRIGO, Thales - Equipamento Fotográfico - Teoria e Prática. Ed. Senac, São Paulo, 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Ergonomia Física e Cognitiva</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Conceitos de Ergonomia física e cognitiva e sua relação com o Design.
<b>Bibliografia Básica</b>	FIALHO, Francisco Antonio Pereira. <b>Ciências da Cognição</b> . 01. ed. Florianópolis: Editora Insular, 2001 IIDA, Itiro. <b>Ergonomia: projeto e produção</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 1990; MORAES, Anamaria de, MANT`ALVÃO, Claudia. <b>Ergonomia: conceitos e aplicações</b> . 2.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000; GRANDJEAN, Etienne. <b>Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem</b> . 4 ed. Porto Alegre: Bookman, 1998;

<b>Disciplina</b>	<b>Gestão de Design</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	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
<b>Bibliografia Básica</b>	BERNSEN, Jens. <b>Defina primeiro o problema</b> . Florianópolis, SENAI/LBDI, 1995 BURSTEIN, David., STASIOWSKI, Frank. <b>Project management</b> . Gustavo Gili, Barcelona, 1991. CASAROTTO, N., FÁVERO, J., CASTRO, J. <b>Gerência de projetos / engenharia simultânea</b> . Atlas, São Paulo, 1999. FORUM ICSID <b>Design no Mercosul</b> . Anais. SENAI/LBDI. 1996. MAGALHÃES, CLÁUDIO. <b>Design Estratégico: integração e ação do Design Industrial dentro das empresas</b> . SENAI/DN - SENAI/CETIQT - CNPq - IBICT - PADCT - TIB, 1997.

<b>Disciplina</b>	<b>Ilustração Digital</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Ilustração como técnica de representação de produtos. Ilustração realizada em meio digital. Pintura digital. Uso de mesa digitalizadora (tablet)
<b>Bibliografia Básica</b>	ALMEIDA, Marilena. Photoshop para iniciantes. Digerati Books, 2007 BATISTA, Antônio. Arte Digital - Técnicas de Ilustração Digital. São Paulo: FCA - Editora de Informática, 2008 DAMASCENO, Anielle. ADOBE PHOTOSHOP CS: utilizando. Florianópolis. Visual Books, 2004. PHOTOSHOP CS2: GUIA AUTORIZADO ADOBE. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. DAVID LAI & GREG SIMSIC, Photoshop, Letras Mágicas. São Paulo: Editora Quark, 1997. STEUER, Sharon. IDÉIAS GENIAIS EM PHOTOSHOP. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

<b>Disciplina</b>	<b>Marketing</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Introdução ao Marketing; Plano de Marketing; Método SWOP; Marketing Mix; Marketing e Design Gráfico; Estudo de casos. 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)
<b>Bibliografia Básica</b>	GRONROOS, CHRISTIAN. <b>Marketing - Gerenciamento e serviços: a competição por serviços na hora da verdade.</b> São Paulo: CAMPUS, 1995. PICKAR, ROGER. <b>Marketing para empresas de design de projectos.</b> Barcelona, Gustavo Gili, 1997. KOTLER, PHILIP. <b>Administração de Marketing: análise, planejamento, implementação e controle.</b> São Paulo: Atlas, 1994. MC KENNA, RÉGIS. <b>Competindo em Tempo Real.</b> Rio de Janeiro: Campus, 1998. RICHERS, RAIMAR. <b>Surfando as Ondas do Mercado.</b> RR&CA; 1996.

<b>Disciplina</b>	<b>Design e Sustentabilidade</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, Qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.

<b>Bibliografia Básica</b>	<p>DURNING, A. <b>How much is Enough / Consumer society and the future of the earth</b>, World Watch Institute, 1992.</p> <p>LAGO, A. &amp; PÁDUA, J.A. <b>O que é ecologia</b>. São Paulo. Abril Cultura/Brasiliense, 1985.</p> <p>MACKENZIE, DOROTHY. <b>Green Design - Design for the Environment</b>. First Edition: Published by Laurence King, 1991 (London).</p> <p>PAPANEK, VICTOR J., <b>The green imperative: natural design for the real world</b> New York: Thames and Hudson, 1995</p> <p>PAPANEK, VICTOR J. <b>Design for the real world; human ecology and social change</b>. New York, Pantheon Books, a division of Random House, 1971.</p>
----------------------------	--

<b>Disciplina</b>	<b>Pesquisa em Design</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Fases do Método Estatístico, Estatística Descritiva e Estatística Indutiva.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>COUTO, RITA MARIA. <b>Formas do design</b>. Rio de Janeiro, 2AB. 1999.</p> <p>ESCOREL, ANA LUISA. <b>O efeito multiplicador do design</b>. São Paulo, Senac, 2000.</p> <p>SEARA, ILDA. <b>Teoria do design</b>. Portugal, Porto editora, 1997</p> <p>BONSIEPE, G. <b>Las 7 columnas del diseño</b>. México, UAM, 1993.</p> <p>T. <b>NBR ISO 9001</b>: Sistemas da qualidade; modelo para garantia da qualidade em projetos, desenvolvimento, produção, instalação e serviços associados. Rio de Janeiro, 1994.</p> <p>FEIGENBAUM, A. <b>Controle da Qualidade Total</b>. São Paulo: Ed. Makron Books, 1994.</p> <p>MAGALHÃES, C. <b>Design Estratégico</b>. Senai-Cetiqt, Rio, 1998.</p> <p>TOLEDO, J.C. <b>Qualidade Industrial</b>. São Paulo: Ed. Atlas, 1987.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Info</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Teorias de arquitetura da informação para o Design. A organização da informação utilizando projetos estruturados e tecnológica de orientação a objetos.
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>ENSSLIN, Leonardo. Apoio a Decisão – Método paara estruturação de problemas e avaliação multicriterio de alternativas. Florianópolis, Insular, 2001.</p> <p>DEVENPORT, Thomas H. Ecologia da Informação: Por que só tecnologia não basta para o sucesso na era da informação. São Paulo: Futura, 1998.</p>

## DISCIPLINAS – ESTÁGIO

<b>Disciplina</b>	<b>Estágio</b>
<b>Carga horária</b>	266
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	A bibliografia deve ser definida pelo aluno e Coordenador de Estágio.

## DISCIPLINAS – INCLUSIVAS

<b>Disciplina</b>	<b>PCC I</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	O Projeto de Conclusão de Curso: normas e procedimentos, documentação, determinação do orientador, montagem da proposta de projeto, etc.
<b>Bibliografia Básica</b>	A bibliografia deve ser definida pelo aluno e orientador.

<b>Disciplina</b>	<b>PCCII</b>
<b>Carga horária</b>	216
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento de Projeto de conclusão de curso [projeto / pesquisa]
<b>Bibliografia Básica</b>	A bibliografia deve ser definida pelo aluno e orientador.

<b>Disciplina</b>	<b>Ética e Legislação</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Ética geral; Direito e dever; Questões da ética profissional e legislação existente. Direitos autorais. Propriedade Intelectual e Industrial.
<b>Bibliografia Básica</b>	GONÇALVES, MARIA. <b>Ética e trabalho</b> . Rio de Janeiro, SENAC, 1996. LESSA, WASHINGTON. <b>Design e pensamento ético</b> . 3 Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Rio de Janeiro. 1998. LEITE, RICARDO. <b>Considerações sobre a relação cliente / designer</b> . Rio de Janeiro, Universidade da Cidade, Revista Designe, agosto 1999. RODRIGUES, CARLA. <b>Ética e cidadania</b> . São Paulo, Moderna, 1994.

<b>Disciplina</b>	<b>Empreendedorismo</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas

	organizações. Design e empreendedorismo.
<b>Bibliografia Básica</b>	CHIAVENATO, Idalberto. <i>Empreendedorismo: Dando asas ao espírito empreendedor</i> . São Paulo: Editora Saraiva, 2006. DORNELAS, J.C.A. <i>Empreendedorismo: Transformando idéias em negócios</i> . 2 Ed. – Rio de Janeiro. Editora Campus, 2005.

## DISCIPLINAS – ELETIVAS

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho de Personagem 2D</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	EDWARD, Betty. <b>Desenhando com o lado esquerdo do cérebro</b> . Rio de Janeiro: Ediouro, 1984. HALAWEEL, Philip. <i>À mão livre</i> . São Paulo : Melhoramentos, 1994. KANDINSKY, Wassily. <b>Ponto, linha, plano</b> . São Paulo: Martins Fontes, 1997 METZGER, Phil. <i>A perspectiva sem dificuldade</i> . Taschen, 1997.

<b>Disciplina</b>	<b>Sinalização</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Sistema de Sinalização. Conceitos. Legislação. Legibilidade. Sinalização empresarial, institucional e viária. Materiais para sinalização. Estudo de caso.
<b>Bibliografia Básica</b>	CHAMMA, Norberto; PASTORELO, Pedro D. <b>Marcas &amp; Sinalização: praticas em design corporativo</b> . São Paulo. SENAC, 2007. MUNARI, Bruno. <b>Design e comunicação visual</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2001. PEDROSA, Israel. <b>O Universo da Cor</b> . Rio de Janeiro: SENAC, 2004. RIBEIRO, Milton. <b>Planejamento Visual Gráfico</b> . Brasília: LGE Editora, 2003. WONG, Wucius. <b>Princípios de Forma e Desenho</b> . São Paulo: Martins Fontes, 1998.



<b>Disciplina</b>	<b>Desenho técnico / CAD</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	BACHMANN., FORBERG. <b>Desenho Técnico</b> . Porto Alegre: Ed. Globo. 1977. FRENCH, THOMAS. <b>Desenho Técnico</b> . Porto Alegre: Ed. Globo. 1967. HOELSCHER, R.P. e outros. <b>Expressão Gráfica e Desenho Técnico</b> . Livro Técnico e Científico. Ed. SA. Rio de Janeiro. SPECK, HENDERSON JOSÉ. <b>Manual Básico de Desenho Técnico</b> . 1ª ed. Florianópolis: Editora da UFSC. 1997. ABNT/SENAI. <b>Coletânea de Normas de Desenho Técnico</b> . SENAI-DTE-DTMD. São Paulo, 1990. WYSACK, ROY L. <b>Designing parts with solid works</b> . CadCam Pub, 1997.

<b>Disciplina</b>	<b>Tratamento de Imagem II</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Técnicas de edição de imagem avançada – efeitos; Softwares para tratamento de imagem; Direção de arte e adequações estéticas; Linguagem.
<b>Bibliografia Básica</b>	WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001. MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006. <b>Adobe Photoshop CS</b> [recurso eletrônico] : curso multimídia interativo v. 3. São Paulo: Digerati Books, 2008.

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho de Personagem 3D</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Modelagem tridimensional computadorizada - conceituação; narrativa e desenvolvimento de personagens; modelagem geométrica e visualizações; materiais e texturas; iluminação; recursos de animação; mapeamento, estrutura de articulação/animação do personagem 3D, rendering.
<b>Bibliografia Básica</b>	LAYBOURNE, Kit. The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998.

	MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed. Quark do Brasil Ltda, 1996. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>Rendering</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Técnicas de apresentação de produtos diversos (moda, mobiliário, embalagens, etc.). Técnicas diversas (marker, guache, aquarela, lápis de cor, etc.). Apresentação de projetos (pranchas, posters, projeção, impressão, etc.)
<b>Bibliografia Básica</b>	BALLESTAR, Vincent; VIGUE, Jordi. <b>Guache</b> - Coleção: Curso de desenho pintura. Portugal: Editora Estampa, 2003 STRAUB, Ericson. <i>ABC do rendering</i> . Curitiba: Infolio Editorial, 2004 MAYER, Ralph. <b>Manual do artista</b> : de técnicas e materiais. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999 MULHERIN, Jenny. <b>Técnicas de apresentação para el artista grafico</b> . Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1990

<b>Disciplina</b>	<b>Fotografia de Produto</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Fotografia de produtos. Fotografia de detalhe. Montagem de cenário para fotografia de produto. Iluminação. Uso de filtros. Maquiagem de produtos para fotografia.
<b>Bibliografia Básica</b>	BARTHES, Roland. A camera clara: notas sobre a <b>fotografia</b> . 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. ADAMS, Ansel; BAKER, Robert. A câmera. 2. ed. São Paulo: Ed. SENAC, 2002. COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. <b>A fotografia moderna no Brasil</b> . São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

<b>Disciplina</b>	<b>Acessibilidade e Adaptabilidade</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Acessibilidade e Adaptabilidade. Conceitos básicos. Tecnologia de Informação e de Comunicação (TICs). Legislação orientada à acessibilidade. Estudos de Caso. Usabilidade. Tecnologias assistivas.
<b>Bibliografia Básica</b>	GUIA ? <b>Grupo Português pelas iniciativas de Acessibilidade</b> . [online] Disponível na Internet via WWW. URL: <a href="http://www.acessibilidade.net">http://www.acessibilidade.net</a> . NIELSEN, Jakob. <b>Designing Web Usability: The Practice of Simplicity</b> . New Riders Publishing, Indianapolis, 2000. PRIMO, Alex; CASSOL, Márcio. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias, 1999. ( <a href="http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm">http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm</a> ) PREECE, ROGERS & SHARP. Design de Interação: Além da interação homem-computador. Porto Alegre: Artes Médica, 2005.

<b>Disciplina</b>	<b>Tecnologia e legislação de Embalagem</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	Embalagem. Conceitos, funções. Materiais (características e propriedades). Legislação para desenvolvimento de embalagens.
<b>Bibliografia Básica</b>	ARDITO, E. F. <b>Embalagem de papel, cartão e Papelão ondulado para alimentos</b> . Campinas: ITAL, 1988. GARCIA, E.E.C. <b>Embalagens plásticas</b> . Campinas: CETEA ITAL, 1989. ITAL, <b>Controle de qualidade da embalagem metálica</b> . Campinas: ITAL, 1990. ITAL, <b>Embalagens plásticas: Controle de qualidade</b> . Campinas: ITAL, 1989 MESTRINER, Fabio. <b>Design de embalagem : curso básico</b> . 2.ed. São Paulo: Makron books, 2002. XAVIER, R. L. <b>Controle de qualidade da embalagem de vidro</b> . Campinas: ITAL, 1991.

<b>Disciplina</b>	<b>Branding de Moda</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	Empresa de moda; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding.
<b>Bibliografia Básica</b>	CHEVALIER, Michel; MAZZALOVO, Gérald. <b>Luxury Brand Management: A World of Privilege</b> . Hoboken: Wiley, 2008. LIPOVETSKY, Gilles; ROUX, Elyette. <b>O Luxo Eterno: da Idade do Sagrado ao Tempo das Marcas</b> . São Paulo: Companhia das Letras, 2005. LIPOVETSKY, Gilles. <b>A Felicidade Paradoxal: Ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo</b> . Lisboa: Edições 70, 2007. PRESS, Mike & COOPER, Rachel. <b>El Diseño com Experiência: El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI</b> . Barcelona: Gustavo Gili, 2009. SEMPRINI, Andrea. <b>A Marca Pós-Moderna: poder e fragilidade da marca na sociedade contemporânea</b> . São Paulo: Estação das Letras Editora, 2006

<b>Disciplina</b>	<b>Fotografia e Vídeo Avançados</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Técnicas avançadas de fotografia e vídeo - equipamento, direção de arte, efeitos e cenografia. Edição avançada de som e vídeo – Efeitos especiais avançados - Direção geral, Direção de arte e som; Finalização de produções de animações diversas. Direção de fotografia avançada. Estudo de Iluminação x narrativa e expressividade; Linguagem.
<b>Bibliografia Básica</b>	ADOBE TEAM. <b>After Effects 6.0 Guia Autorizado</b> . Adobe. Campus

	<p>ADOBE TEAM. Premiere Pro: Guia Autorizado. Adobe. Campus</p> <p>BRINKMANN, Ron. The Art And Science of Digital Compositing, First Edition (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics).</p> <p>VAZ, Mark Cotta. Et. al. The Invisible Art – The legends of Movie Matte Painting. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2004.</p> <p>VAZ, Mark Cotta, DUIGNAN, Patricia Industrial Light + Magic: Into the Digital Realm. New York: Del Rey Book - Ballantine Books, 1996.</p> <p>DOBBERT, Tim. Matchmoving – The Invisible Art of Camera Tracking. Alameda, EUA: Sybex, 2005.</p> <p>KELLY, Doug. Digital Compositing in Depth: The Only Guide to Post Production for Visual Effects in Film. The Coriolis Group</p> <p>McCARTHY, Robert E. Secret of Hollywood Special Effects. Burlington, EUA: Focal Press, 1992.</p> <p>MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006.</p>
--	--

<b>Disciplina</b>	<b>Design de Superfície</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	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).
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>DONDIS, Donis A. <b>Sintaxe da Linguagem Visual</b>. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.</p> <p>FERRO, Jorge Eliecer Moreno. <b>Proposta de Ambiente Virtual Colaborativo/Cooperativo para Atualização e Capacitação de Designers no Desenvolvimento de Novos Produtos para o Setor de Revestimentos Cerâmicos</b>. Florianópolis, UFSC, 2003. Dissertação. (Mestrado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, 2003.</p> <p>RIBEIRO, Milton. <b>Planejamento Visual Gráfico</b>. Brasília: Linha Gráfica, 1998.</p> <p>RUBIN, Renata. <b>Desenhando a Superfície</b>. São Paulo, Rosari, 2004</p> <p><b>WONG</b>, Wucius. <b>Princípios de forma e desenho</b>. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p>

<b>Disciplina</b>	<b>Análise de Ciclo de Vida</b>
<b>Carga horária</b>	36
<b>Ementa</b>	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

<b>Bibliografia Básica</b>	CHEHEBE, J. R. <b>Análise do ciclo de vida de produtos:</b> ferramenta gerencial da ISO 14000. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1998. FUAD-LUKE, A. <b>Ecodesign the sourcebook</b> . San Francisco: Chronicle Books, 2002. GILBERT, M. J. <b>Sistema de gerenciamento ambiental</b> . São Paulo: IMAM, 1995.
----------------------------	---

<b>Disciplina</b>	<b>Captura de Movimentos</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Técnicas e tecnologias de captura de movimentos.
<b>Bibliografia Básica</b>	WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001. MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006.

<b>Disciplina</b>	<b>Animação e Cinema</b>
<b>Carga horária</b>	54
<b>Ementa</b>	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.
<b>Bibliografia Básica</b>	KATZ, Steven D. Film Directing – Shot by Shot – Visualizing from Concept to Screen. Studio City , EUA: Michael Wiese Production, 1991. MALKIEWICZ, Kris. Film Lighting. New York: Fireside, 1992. McCARTHY, Robert E. Secret of Hollywood Special Effects. Burlington, EUA: Focal Press, 1992. MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006. VAZ, Mark Cotta. Et. al. The Invisible Art – The legends of Movie Matte Painting. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2004. VAZ, Mark Cotta, DUGNAN, Patricia Industrial Light + Magic: Into the Digital Realm. New York: Del Rey Book - Ballantine Books, 1996.

<b>Disciplina</b>	<b>CAD/CAM</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	Projeto Auxiliado por Computador (CAD). Fabricação Auxiliada por Computador. Conceitos e características. Modelagem geométrica. Softwares CAD. Desenho técnico de produtos em sistema CAD. (vistas ortográficas e perspectiva)

<b>Bibliografia Básica</b>	<p>Back, N., et al - Projeto Integrado de Produtos, Ed. Manole, 2008.</p> <p>Pahl, G., Beitz, W. et al - Projeto na Engenharia, Ed. Edgard Blücher, 2005.</p> <p>McMahon, C e Browne, J. CAD/CAM – Principles, Practice and Manufacturing Management, Addison Wesley, 1998.</p> <p>Giesecke, F. E. et al - Comunicação Gráfica Moderna, Bookman, 2002</p> <p>Forcellini, F. A. - Projeto Conceitual, Notas de Aulas-PosMec-UFSC, 2004</p>
----------------------------	---

<b>Disciplina</b>	<b>Pós Produção</b>
<b>Carga horária</b>	72
<b>Ementa</b>	<p>Edição avançada de som e vídeo – utilização de softwares e técnicas; Efeitos especiais avançados - utilização de softwares e técnicas; Direção geral, Direção de arte e som; Finalização de produções de animações diversas.</p>
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>ADOBE TEAM. After Effects 6.0 Guia Autorizado. Adobe. Campus</p> <p>ADOBE TEAM. Premiere Pro: Guia Autorizado. Adobe. Campus</p> <p>BRINKMANN, Ron. The Art And Science of Digital Compositing, First Edition (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics).</p> <p>VAZ, Mark Cotta. Et. al. The Invisible Art – The legends of Movie Matte Painting. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2004.</p> <p>VAZ, Mark Cotta, DUGNAN, Patricia Industrial Light + Magic: Into the Digital Realm. New York: Del Rey Book - Ballantine Books, 1996.</p> <p>DOBBERT, Tim. Matchmoving – The Invisible Art of Camera Tracking. Alameda, EUA: Sybex, 2005.</p> <p>KELLY, Doug. Digital Compositing in Depth: The Only Guide to Post Production for Visual Effects in Film. The Coriolis Group</p> <p>McCARTHY, Robert E. Secret of Hollywood Special Effects. Burlington, EUA: Focal Press, 1992.</p> <p>MILLER, Ron. Special Effects – An Introduction to Movie Magic. Minneapolis, EUA: Twenty-First Century Books, 2006.</p>

## **ANEXO 2**

## **ANEXO 3**



# **ANEXO 4**

## **ANEXO 5**