

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Design

## **Projeto Pedagógico do**

## **Curso de Design**

## **Matriz 2022.1**

(versão atualizada após ajustes realizados em 2023 e 2024)

## COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO

Portaria 050/DESIGN/2019 de 23 de agosto de 2019

Prof. Dr. Julio Teixeira Monteiro | presidente da comissão

Profa. Dra. Berenice Santos Gonçalves

Profa. Dra. Cristina Colombo Nunes

Prof. Dr. Israel de Alcântara Braga

Prof. Dr. Luciano Patrício de Castro

Prof. Dr. Luiz Salomão Ribas Gomez

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves

Portaria 099/DESIGN/2019 de 06 de dezembro de 2019

Profa. Dra. Mary Vonni Meürer de Lima

### CONSULTA

- estudantes

- professores do curso que não participaram da comissão

Florianópolis, 17 de fevereiro de 2025

## SUMÁRIO

Apresentação	5
DADOS GERAIS DO CURSO	7
1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO	8
1.1 Políticas institucionais no âmbito do curso	8
1.1.1 Inserção Institucional	8
1.2 Inserção Geográfica, Econômica e Sociocultural	11
1.3 Universo ao Qual se Destina	13
1.4 Diferenciais Profissionais	14
1.5 Atuação Profissional	14
1.6 Origem e Desenvolvimento do Curso	15
1.7 Diagnóstico da Situação Atual	18
1.8 Perspectivas	21
1.9 Concepção da Proposta	22
1.10 Oportunidades	26
1.11 Necessidades	27
1.12 Perspectivas de Curto, Médio e Longo Prazo	30
2. CONCEPÇÃO FILOSÓFICA, TEÓRICO-METODOLÓGICA DO CURSO E DO PERFIL PROFISSIONAL DESEJADO	31
2.1 Concepção Filosófica do Curso	31
2.2 Concepção Pedagógica	31
2.2.1 A Importância dos Conhecimentos Prévios e da Aprendizagem Significativa (metodologia)	32
2.3 Perfil do Egresso	35
2.4 Habilidades e Competências	36
2.5 Objetivos	40
2.5.1 Objetivos do Curso	40
2.5.1.1 Objetivo Geral	40
2.5.1.2 Objetivos Específicos	41
2.6 Proposta Curricular Definida por Áreas de Atuação Integradas	41
2.6.1 Eixos	42
EIXO 1: Disciplinas de Construção	42
EIXO 2 : Disciplinas de Integração	42
EIXO 3: Projeto de Conclusão de Curso   PCC	43
EIXO 4: Estágio Obrigatório	43
EIXO 5: Disciplinas Eletivas e/ou Atividades Complementares	43
EIXO 6: Atividades de Extensão	44
2.7 Estrutura Organizacional	45
2.8 Integralização Curricular e Disciplinas	46
2.9 Disciplinas Eletivas e/ou Atividades Complementares	55
2.10 Atividades de Estágio	59

2.10.1 Estágio Obrigatório	59
2.10.2 Estágio Não Obrigatório	62
2.11 Projeto de Conclusão de Curso – PCC	62
2.12 Curricularização da Extensão	64
2.13 Formas e Instrumentos de Avaliação do Processo de Ensino e da Aprendizagem	66
2.14 Forma de Funcionamento	67
2.15 Dos Docentes	68
2.16 Dos Técnicos Administrativos e Laboratoriais	68
2.17 Formas de Ingresso	68
2.18 Políticas de Acessibilidade	70
2.19 Apoio ao Discente	71
2.20 Política de avaliação do Projeto Pedagógico	72
2.21 Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa	73
2.21.1 Gestão do curso	75
2.21.2 Processos de avaliação interna e externa	78
2.22 Tecnologias de Informação e Comunicação–TICs–no processo ensino-aprendizagem	80
2.23 Infraestrutura	82
2.24 Bibliografia	84
2.25 Comitê de Ética em Pesquisa	85
2.26 Plano de migração e transição curricular	86
<b>APÊNDICES</b>	
Apêndice 1 – Programa das disciplinas	87
Apêndice 2 – Regulamento das atividades Complementares	139
Apêndice 3 – Regulamento de estágio	145
Apêndice 4 – Regulamento de PCC	153
Apêndice 5 – Política de extensão do curso	168
Apêndice 6 – Professores do curso	178
Apêndice 7 – Regimento do curso	179
Apêndice 8 – Regulamento do NDE	193
Apêndice 9 – Espaço físico	198
Apêndice 10 – Plano de migração e transição curricular	202

## APRESENTAÇÃO

Este Projeto Pedagógico foi elaborado por uma Comissão designada pela Coordenadoria do Curso de Design desta universidade com o intuito de reestruturá-lo, a fim de que esteja sempre em consonância com as necessidades do mercado e da academia. São momentos como este que extrapolam as reflexões diárias acerca das atividades docentes na busca constante de um curso de qualidade, pois este documento, quando atua como um instrumento político, é a maneira formal de se expor as fragilidades, que, uma vez relatadas, servem como norteadores na busca de melhorias, e as potencialidades, que podem ser percebidas como um diferencial, sendo diretrizes para a correção/melhoria das fragilidades apontadas.

Este documento é elaborado com base nas Diretrizes Curriculares estabelecidas através da Resolução N° 5, de 08/03/2004; bem como as demais normativas do Conselho Nacional de Educação e, ainda, o estatuto, o Regimento Geral, a Resolução Normativa 17/CUn/97 (versão atualizada em 2018) e o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI). Além de todos os instrumentos legais citados acima, esta comissão fez uma pesquisa que resultou em informações oriundas das observações recebidas pela Coordenação do Curso ao longo dos anos, do corpo docente, corpo discente de egressos e, ainda, de relatórios, como o Diagnóstico do Design Brasileiro<sup>1</sup> e o EDUCAUSE Horizon Report 2019 Higher Education Edition<sup>2</sup>. Por fim, esta comissão analisou relatórios e documentos de vários cursos de Design apontados como referência nacional e internacional.<sup>3</sup>

Com isso, um novo desafio se configura, o de organizar um curso de Design que proporcione aos estudantes uma formação consistente, consciente, atual e em consonância com as necessidades da sociedade local e global.

---

<sup>1</sup> Diagnóstico do Design Brasileiro, relatório produzido em 2014 pelo Ministério do Desenvolvimento Indústria e Comércio Exterior, por meio da Secretaria do Desenvolvimento da Produção. Disponível em: [http://www.mdic.gov.br/arquivos/dwnl\\_1435234546.pdf](http://www.mdic.gov.br/arquivos/dwnl_1435234546.pdf). Acessado em 15 de agosto de 2019.

<sup>2</sup> Relatório produzido pela empresa americana de análises e pesquisas EDUCASE. Disponível em <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2019/4/2019horizonreport.pdf?>. Acessado em 15 de agosto de 2019.

<sup>3</sup> School of Visual Arts and Design, Visual Arts Building - Flórida - EUA; Instituto Politécnico de Tomar – Tomar, Portugal; FEAN – Florianópolis-SC. Design – PUCPR; Industrial Design – Uni-Wuppertal – Alemanha; Design - URGS; Design – IADE, Lisboa, Portugal; Rhode Island School of Design (EUA); Politecnico di Milano, Itália; PUC/RS, ESPM, São Paulo; Akademie Mode & Design, Berlim – Alemanha; Asian University Thailand, Tailândia; Istituto Europeo di Design, Milão – Itália; Bezalel Academy of Arts and Design, de Jerusalém; UNC Charlotte – Carolina do Norte, EUA.

O currículo foi implementado a partir do semestre 2022.1. Desde então, sua vem sendo acompanhada pela coordenação do curso e pelo NDE do curso. Como resultados deste acompanhamento, algumas alterações foram necessárias, a saber:

- alteração da disciplina eletiva de Libras. Mudou de LSB7904 Língua Brasileira de Sinais I para a disciplina equivalente LSB7244 Língua Brasileira de Sinais - Libras I - PCC18h-a (á pedido do Departamento de Libras)
- criação de disciplinas de Estudo Complementar para fins de complementação de horas para os estudantes do currículo 2012.1 que precisarem fazer disciplinas do currículo 2022.1
- inclusão da Atividade complementar de Representação discente EGR7605 Atividade Complementar - Representação Discente – 72h-a (membro de entidade estudantil) e EGR7605 Atividade Complementar - Representação Discente – 36h-a (representante em órgãos e colegiados)
- correção de texto (códigos de disciplinas, equivalentes, nome de disciplinas etc.)
- correção de ementa (EGR7707; EGR7725)
- exclusão de módulos de projeto e junção das disciplinas conjunto dos módulos em disciplina única.

## DADOS GERAIS DO CURSO

**Nome do curso:** Design

**Ato autorizativo da criação do curso:** RESOLUÇÃO N 05/CEG/98 (29 de julho de 1998)

**Data em que o curso iniciou:** 12/04/1999

**Cadastro CAGR:** 454

**Cadastro e-MEC:** 116526

**Vagas oferecidas:** 40 anuais (20 semestrais)

**Tipo:** bacharelado

**Modalidade:** presencial

**Turno:** integral

**Carga horária:** 3456 horas aula (2880 horas)

**Distribuição da carga horária:**

<b>Atividade</b>	<b>Horas aula</b>	<b>Horas</b>
Disciplinas Obrigatórias	2556 h-a	2130 h
Estágio Obrigatório	270 h-a	225 h
Disciplinas Eletivas e/ou Atividades Complementares	126 h-a	105 h
Atividades de extensão (Curricularização)	360 h-a	300 h
<b>TOTAL</b>	<b>3456 h-a</b>	<b>2880 h</b>

# 1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO

## 1.1 Políticas institucionais no âmbito do curso

### 1.1.1 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>4</sup>:

#### **ALUNOS DE GRADUAÇÃO**

Discentes: acima de 26.265

#### **CURSOS**

De graduação: incluindo habilitações e opções, são 110 presenciais e 11 EaD

#### **SERVIDORES**

Docentes: 2.660 (2.504 Doutores, 110 Mestres, 45 Especialistas e 1 Graduados)

Servidores Técnico-Administrativos: 2.908

#### **ESPAÇO FÍSICO**

Terrenos: 414.896,22 m<sup>2</sup> de área construída (campus Florianópolis)

#### **PRODUÇÃO CIENTÍFICA**

Grupos de pesquisa: 827

Projetos de pesquisa: 3.618

Registro de Propriedade Intelectual: 58

#### **PRODUÇÃO DE EXTENSÃO**

Ação de extensão: 18.856

Certificado de extensão: 60.025

#### **BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA**

Livros: 458.850

Periódicos: 363.806

---

<sup>4</sup> Números disponíveis no Arquivo "UFSC em números", organizado pelo Departamento de Planejamento e Gestão da Informação da UFSC, no ano de 2023.



E-books: 169.093

## BOLSAS

Estágio: 630

Extensão: 456

Iniciação Científica: 866

Monitoria: 730

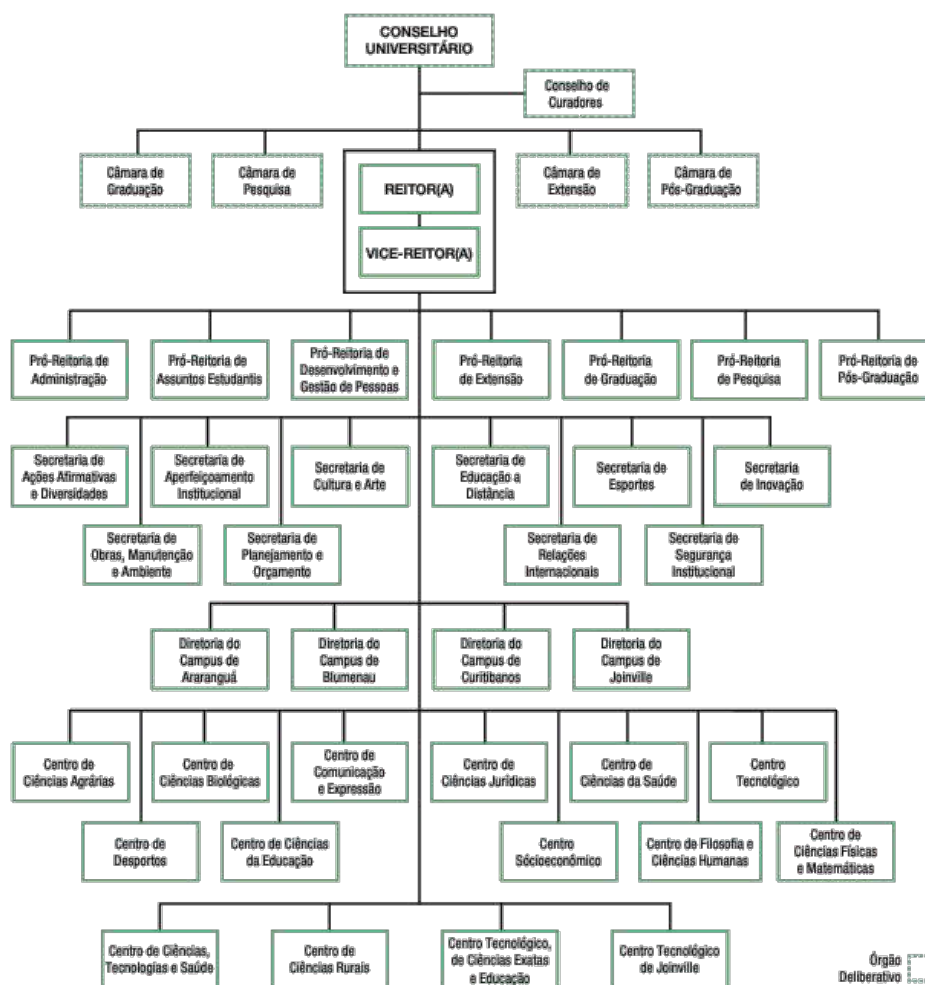
Permanência: 1.747

Programa Especial de Treinamento (PET): 252

## RESTAURANTE UNIVERSITÁRIO

Média diária de refeições: 2.297.149 refeições no ano de 2023

A organização administrativa superior da UFSC é composta pelos órgãos deliberativos e órgãos executivos, conforme mostra a Figura 1.



**Figura 1:** Estrutura Organizacional da Administração da UFSC (2019)

**Fonte:** PDI UFSC 2021 - 2024. Disponível em: <https://pdi.paginas.ufsc.br/files/2020/08/PDI-2020-2024-pagina-dupla.pdf>.

O curso de Design da UFSC, pertence ao Centro de Comunicação e Expressão e é estruturado conforme normativas disponibilizadas pelo Departamento de Ensino (DEN) e da Pró-Reitoria de Ensino de Graduação (PROGRAD).

O curso possui o seguinte formato de gestão:

- Coordenador de Curso;
- Subcoordenador de Curso;
- Colegiado de curso;
- Núcleo Docente Estruturante;
- Coordenadoria de estágio;
- Coordenadoria de Extensão;
- Coordenadoria de PCC e
- Chefe de Expediente.

As atividades de ensino, pesquisa e extensão estão sob a responsabilidade das respectivas coordenadorias lotadas no Departamento de Design e Expressão Gráfica que, além de atender ao curso, atende às outras demandas do departamento.

O curso caracteriza-se como integral, com duração de 4 (quatro) anos, divididos em 8 (oito) semestres. O regime escolar adotado é semestral, com o prazo mínimo de oito e máximo de quatorze semestres para conclusão. As matrículas são oferecidas por disciplina, tendo como teto, por semestre letivo, a quantidade de horas aula e créditos de acordo com as normas vigentes.

As vagas oferecidas anualmente no curso de Design perfazem um total de 40 (quarenta), divididas em 20 (vinte) vagas por semestre.

Quanto à dimensão das turmas, nas disciplinas práticas, podem ser de 15 ou 20 alunos, somando-se a essas 10%, garantindo, com isso, vagas para alunos que, por algum motivo, não concluíram a disciplina no tempo adequado ou que forem admitidos através de transferência ou retorno. Isto acontece em oficinas e laboratórios, com espaço físico adequado e disponibilidade de docente auxiliado com um monitor, e/ou técnico, onde são trabalhados, por exemplo, informática, fotografia, modelos e protótipos, dentre outros.

Eventualmente as turmas poderão ter mais estudantes, mas o professor deve dar anuência. Pode haver situações específicas onde as turmas tenham mais de um docente em sala de aula.

Para avaliação da aprendizagem, o curso segue o Regimento 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, Art. 70, Art. 71, Art. 72, Art. 73 e Art. 74).

## **1.2 Inserção Geográfica, Econômica e Sociocultural**

De acordo com os dados obtidos no Sistema e-MEC - vinculado ao Ministério da Educação – em setembro de 2024, ao se fazer uma busca pelo termo Design, atualmente há mais de 30 cursos de graduação em Design (no grau bacharelado), em atividade no estado. Somente na cidade de Florianópolis, 6 instituições oferecem o curso. Com isso, o número de vagas oferecidas na cidade ultrapassa 500, no período de um ano.

Ainda que exista um número razoável de cursos de Design no estado de Santa Catarina e em especial, em Florianópolis, a UFSC apresenta como diferencial uma proposta diferenciada. Os conteúdos curriculares foram elaborados tendo-se como base as Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Design. Desta forma busca-se a promover a construção de um perfil profissional em acordo com as necessidades atuais da área, com carga horária distribuída de forma a contemplar os conteúdos básicos, específicos e teórico práticos. Busca-se também adequar a bibliografia (com diferentes fontes de informação – físicas e digitais sem abandonar as obras clássicas da área) e a metodologia adotada (com o incentivo ao uso de metodologias de maneira a estimular a autonomia, a participação e o desenvolvimento do senso crítico do estudante). A Educação Ambiental (abordada na disciplina EGR7709 – Design e Sustentabilidade) bem como a Educação em Direitos Humanos; Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena (abordados na disciplina EGR7118 – Design e Cultura), proporcionam ao estudante uma formação significativa, atual e contextualizada.

Analisando-se o quadro de candidatos/vaga do concurso vestibular da instituição, para o ano de 2024 tem-se que o curso de Design ocupa lugar de destaque, sendo o 9º mais procurado entre os 100 cursos oferecidos pela UFSC, com mais de 11 candidatos por vaga. Segundo dados do Departamento de Administração Escolar da UFSC, os alunos do curso são oriundos da grande Florianópolis, de cidades do interior do estado de Santa Catarina e, ainda, de outros estados do país, com destaque para o Rio Grande do Sul, e estados do sudeste brasileiro.

Quanto à inserção do curso no contexto sociocultural, tem-se que, no âmbito local (Grande Florianópolis), a cidade passa por consideráveis transformações ocasionadas pela não tão recente, porém ainda expressiva, migração de famílias de outras cidades do estado para a grande Florianópolis. Além disso, há também a migração de famílias de estados circunvizinhos. Nesse fluxo de migrantes, muitos representam visivelmente a classe média/alta - que tem contribuído para a evolução/expansão das áreas de comércio, indústria e serviços na região -, demandando aperfeiçoamentos que os tornem mais compatíveis com suas necessidades estéticas, funcionais e comerciais relacionadas com suas origens.

No âmbito regional e nacional, há algumas décadas, a expansão de cursos de graduação em design já vem contribuído para ampliar o conhecimento por parte da população e, em particular, do mercado, quanto à potencialidade e utilidade do design como elemento contribuinte para a obtenção de melhores resultados nos negócios.

Outro fator relevante que reforça a importância do Design tanto regional quanto nacionalmente está relacionado ao Programa de Desenvolvimento Industrial Catarinense (PDIC 2022) e às Políticas Nacionais de Ciência, Tecnologia e Inovação, do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), bem como às Políticas de Desenvolvimento Regional, do Ministério da Integração Nacional (MI). Elas, em sua essência, demandam capital intelectual estratégico. Nesse contexto, a UFSC, através de várias iniciativas, como o curso de Design, calcado na tríade ensino, pesquisa e extensão, objetiva formar profissionais que contribuam com o desenvolvimento da cultura de inovação, promovendo a integração entre universidade, empresa e setor público, integrando, assim, os ambientes internos e externos desses agentes.

O ecossistema de inovação da capital catarinense possui uma grande rede de ações. Responsável pela maioria dos pós-graduados do estado, a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) apresenta indicadores de excelência na sua missão institucional, destacando-se no cenário latino-americano, ocupando a 7ª colocação (*Ranking Web of Universities, 2024*).

Não obstante o cenário acima apresentado, do ponto de vista institucional, o Design, mesmo sendo uma área não tão recente – quando comparada a outras, ainda prescinde de maior conhecimento por parte da sociedade e, em particular, do meio empresarial, quanto ao 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. Somam-se a isso preocupações com a sustentabilidade, com o social e novas opções de inserção em atividades produtivas, elementos estes presentes no curso, nas abordagens sobre empreendedorismo e inovação.

### **1.3 Universo ao Qual se Destina**

A formação em Design se dá no nível de graduação universitária, com duração de quatro anos. Ela capacita profissionais para estruturar, desenvolver, projetar e implementar produtos em diferentes áreas, sobretudo em projetos nos quais componentes físicos abrigam ou estruturam meios informacionais ou de comunicação. Interfaces diversas, rotulagem, livros (digitais e impressos), sinalização (e seus suportes), identidades visuais são exemplos desse tipo de produto. Tem-se ainda que, as atuais necessidades advindas do avanço da tecnologia da informática vêm demandando profissionais na área digital, onde este profissional precisará estar atento e atualizado.

## 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, imprescindíveis no presente.

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 dos trabalhos desenvolvidos pelo profissional de Design de adequada 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, de 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. Além disso, o projeto orientado ao usuário é uma constante, potencializando a eficiência e eficácia dos seus produtos, em soma um equilíbrio entre as demandas.

Ressalta-se, ainda, o potencial empreendedor e inovador, de maneira criativa e estratégica, nas mais diferentes áreas de atuação do Design. É interessante, também, que os estudantes sejam instigados a desenvolver soluções para diferentes situações-problema, assim como para o desenvolvimento de estratégias de implantação das soluções, transformando as mesmas em inovação.

## 1.5 Atuação Profissional

As características de sua formação propiciam ao profissional de Design atuar no mercado, de diversas formas e em várias instâncias. Em situações mais abrangentes e complexas, que exigem maior aprofundamento técnico em áreas afins — informática, engenharia, comunicação, entre outras —, ele atua como membro de equipes interdisciplinares de

projeto. Desta forma, o designer contribui com visão abrangente e ação articuladora, e atua diretamente na geração de conceitos de solução, bem como 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 diferentes tipos de organizações.

O profissional de Design atua, também, em escritórios de prestação de serviços, contribuindo, de diversas maneiras e em vários níveis, para a solução dos problemas de seus clientes. Isso ocorre desde a auditoria ou 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 ou parcerias comerciais estratégicas, estabelecendo vínculos mais perenes e profundos entre as partes envolvidas.

O curso de Design da UFSC foi pensando para dar uma formação completa, que possibilite ao egresso atuar tanto no mercado interno como no internacional. Porém, as antigas regras do MEC limitavam a diversidade na formação do profissional que a UFSC visava. Com as diretrizes para o ensino do Design no Brasil surge, então, a oportunidade de ampliar o campo de atuação do curso na UFSC, propondo formações diversificadas que, além de atenderem à demanda, completam o ciclo do Design. Além disso, a formação proposta pelo Design da UFSC dá ferramentas para que o egresso possa atuar, em parceria com outros profissionais, nas áreas onde o profissional de Design seja necessário.

## **1.6 Origem e Desenvolvimento do Curso**

O curso de graduação em Comunicação e Expressão Visual surgiu a partir de diagnóstico do corpo docente do então Departamento de Expressão Gráfica<sup>5</sup>, 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 em teorias atuais de comunicação e expressão visual. Deu-se início, em 05/09/1996, dentro do

---

<sup>5</sup> Atualmente o departamento se chama Design e Expressão Gráfica.

Departamento de Expressão Gráfica, ao processo de apresentação de uma proposta para implantação do curso, com a criação de uma comissão para esse fim. Apresentado e aprovado no colegiado do Departamento, o processo tramitou pelas diversas instâncias da instituição, retornando ao colegiado para ajustes. Foi finalizado, no contexto institucional, em 29 de julho de 1998, por meio da RESOLUÇÃO 05/CEG/98, que aprovou a criação do curso de Graduação, o qual, inicialmente foi denominado curso de Comunicação e Expressão Visual. Assim, essa formação surgiu da necessidade crescente por profissionais que pudessem agregar valor à informação a ser disponibilizada, fosse no contexto físico ou digital.

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 avaliadora do Ministério de Educação, quando da visita de reconhecimento do curso, ocasião em que a oferta era de 20 vagas semestrais. As atividades letivas do curso iniciaram em 12 de abril de 1999.

No ano de 2008, ao aderir ao REUNI — Programa do Governo Federal de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais Brasileiras —, o PPC do Curso de Design Gráfico foi reestruturado, tendo sido incluídas outras duas habilitações — Design de Animação e Design de Produto, cada uma com 20 vagas semestrais. Estas iniciaram suas atividades em 2009.

No período contemplado pelo final do ano 2010 e o início do ano de 2011, o MEC realizou recadastramento dos cursos de graduação. Nesta ocasião, após discussões nos órgãos internos do curso, optou-se por formatar o curso de Design da UFSC excluindo-se as habilitações. Assim, ele passou a se chamar Design, ofertando um total de 60 vagas semestrais (120 vagas anuais).

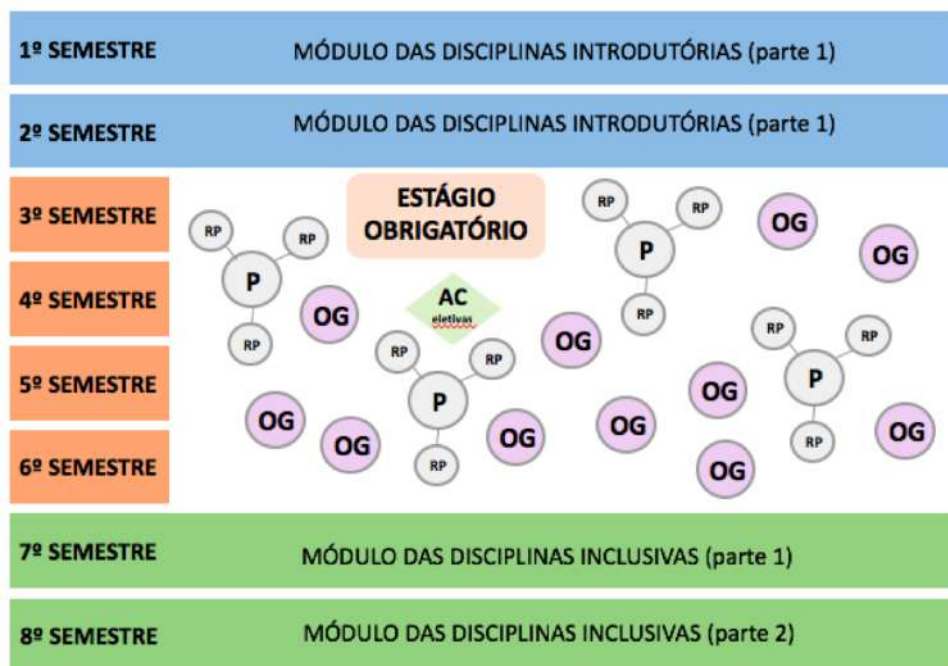
Essa configuração — um curso pleno — teve início em 2012<sup>6</sup>. Nesta estrutura, os alunos faziam dois semestres de disciplinas introdutórias e, em seguida, iniciavam os projetos.

---

<sup>6</sup> Mesmo sendo implementada, formalmente, em 2012, os estudantes que ingressaram no curso no ano de 2011, tiveram a oportunidade de optar por este modelo ou continuar no modelo anterior (três habilitações separadas). Cerca de 80% dos estudantes migraram para esta nova estrutura. Os demais concluíram sua formação dentro das respectivas habilitações.



Eram oferecidos módulos de projeto na área de animação, produto, gráfico, moda, promocional e outros. Dentre eles, os estudantes cursavam, pelo menos, quatro módulos. Juntamente aos módulos de projetos, havia outras disciplinas a serem cursadas (disciplinas obrigatórias gerais). Além destas, havia ainda disciplinas inclusivas, eletivas, estágio e projeto de conclusão de curso. A Figura 2 apresenta o modelo de ensino de Design proposto.



**Figura 2:** Estrutura do Curso de Design a partir de 2012  
**Fonte:** Design UFSC 2017.

Mais tarde, em 2016, a área de Animação desmembrou-se do curso de Design, e foi organizada em um novo curso — Bacharelado em Animação —, desvinculando a formação da área de Design passando a aproximar-se da Arte, ofertando 20 vagas semestrais. Com isso, o Curso de Design passou a oferecer com 40 vagas semestrais.

No ano de 2017, a área de Design de Produto também foi desmembrada do curso de Design, por acreditar-se que dessa maneira ganharia mais visibilidade. Assim, a já existente habilitação em Design de Produto voltou a ser oferecida. Desta vez com uma estrutura administrativa separada do Design, mas que sempre atuou em parceria. A quantidade de vagas foi mantida em 40 anuais (20 vagas por semestre). Nesse momento, o curso de Design passou a oferecer 30 vagas semestrais.

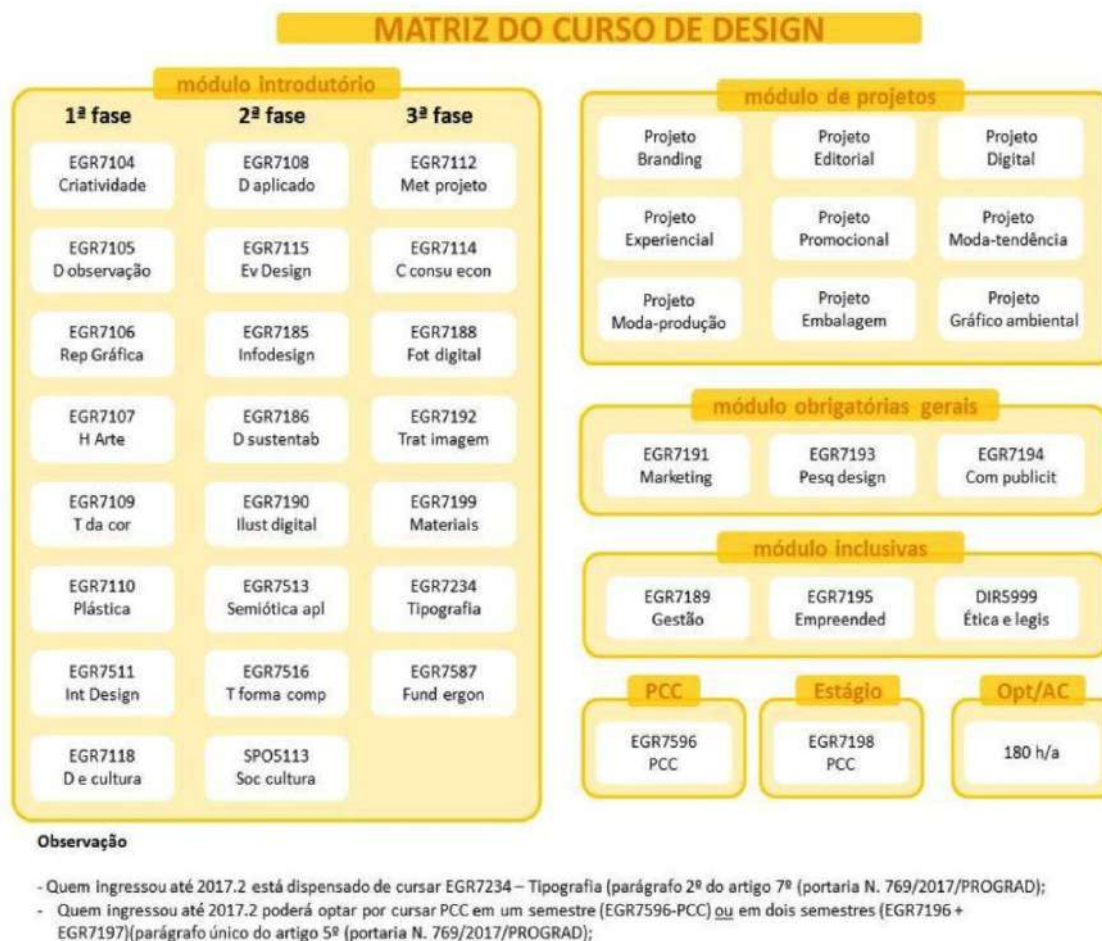
## 1.7 Diagnóstico da Situação Atual

Desde 2012, quando foi implementada o currículo em vigor até 2021, o NDE do curso, sempre ouvindo sugestões de professores e estudantes (normalmente representados pelo Centro Acadêmico do curso), houve a preocupação em realizar análises do currículo e busca de melhorias. Exemplo disso foi a criação de novos projetos (Sinalização por exemplo) e exclusão de outros (Experencial, por exemplo).

O ano de 2017, com o desmembramento da área de Design de Produto da matriz do curso de Design, surgiu uma oportunidade para a atualização do currículo. Assim sendo, a coordenação do curso, com o apoio do NDE e do Colegiado do curso, propôs uma alteração. Mesmo tendo sido de grande porte, ela não configurou um novo projeto pedagógico, pois foi feita, essencialmente, uma reorganização das disciplinas dentro dos oito semestres do curso e do PCC — Projeto de Conclusão de Curso. A carga horária de algumas disciplinas foi revista. Dentre as alterações realizadas, podem-se destacar:

- Alteração do módulo introdutório, de dois para três semestres;
- Diminuição da quantidade de disciplinas do módulo de disciplinas obrigatórias gerais, de 11 para três disciplinas, uma vez que algumas delas passaram a compor o módulo introdutório;
- Alteração da forma de oferecimento do PCC, de dois para um semestre.

Com essas modificações, a matriz curricular do Design, currículo 2012, passou a ser configurada conforme Figura 3.



**Figura 3:** Matriz do Curso de Design, atualizada em 2017  
**Fonte:** Design UFSC (2019)

Mesmo havendo essa reorganização do curso no ano de 2017, a coordenação, NDE e Colegiado do Curso acreditavam que ainda havia necessidade de um estudo mais aprofundado na estrutura geral do curso, pois consideram que as discussões sobre a estrutura do curso devem ser constantes ao longo de toda a sua vida. E estas devem ser embasadas tanto nas necessidades do mercado, como nas deficiências encontradas na estrutura vigente.

Isto posto, tem-se que a reestruturação curricular apresentada neste Projeto Pedagógico teve como impulsionador o seguinte cenário:

- os módulos de projeto, por não serem fixados em uma fase específica, geram problemas de excesso de alunos em alguns projetos e inviabilidade de abertura de outros projetos por não atingirem o número mínimo de estudantes;
- disciplinas com carga horária defasada;

- professores com excesso de horas aula semanais de ensino, o que resulta na impossibilidade de assumir outras disciplinas no curso;
- necessidade de maior adequação às necessidades do mercado (maior demanda pela área digital, por exemplo)
- dificuldade por parte do corpo discente em compreender a matriz curricular (especialmente por ela apresentar módulos de projetos com flexibilidade na escolha)

Nessa perspectiva, em julho de 2019, o colegiado do curso elegeu uma comissão composta pelos professores citados na página 02 deste documento, que teve como prerrogativas iniciais:

- Realinhamento da hierarquia entre as disciplinas;
- Adequação dos projetos ao longo do curso;
- Atualização e reorganização dos conteúdos;
- Alinhamento dos conteúdos das disciplinas eletivas (evitando repetição);
- Necessidade de revisão do núcleo teórico básico de convergência, para a construção da identidade do curso;
- Deficiências na estrutura organizacional do curso;
- 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. 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, cabendo, também, a incorporação de um técnico (no caso de oficinas), ou o auxílio de monitores;
- Pouco vínculo presencial dos acadêmicos na etapa final do curso, especificamente nos dois últimos semestres, onde estão alocadas as disciplinas de estágio obrigatório e Projeto de Conclusão de Curso — PCC. Ainda neste último item — o PCC —, observam-se algumas deficiências, principalmente com relação ao tempo disponível para elaborar um trabalho desta natureza, restrito apenas a um semestre, bem como a dificuldade por parte dos discentes em elaborar o projeto e redigir o relatório.

## 1.8 Perspectivas

Passados mais de 20 anos desde a sua criação, entende-se haver conhecimento suficiente para buscar o aperfeiçoamento do curso nas várias dimensões que o compõem (conceitual, administrativa, infraestrutura, avaliação, articulações etc.), o que acarretará, 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 das mudanças propostas neste Projeto Pedagógico.

A primeira instância para esse aperfeiçoamento diz respeito às correções de conteúdo, expressas no programa de algumas disciplinas, para que elas fiquem melhor ajustadas aos objetivos do curso e à integração com as demais disciplinas do currículo.

Entretanto, há que se atuar por níveis de complexidade, para que não haja rupturas e se possa, efetivamente, implementar os aperfeiçoamentos, e testá-los até que se mostrem eficazes para que o avanço se revista de solidez.

Acredita-se que, durante o processo de reestruturação e atualização do curso de Design, apresentadas neste Projeto Pedagógico, foram incorporadas considerações importantes, oriundas das observações constantes da coordenação do curso, do corpo docente, discente (considerando também estudantes egressos). Também foram avaliados outros cursos de Design no Brasil e no exterior, bem como relatórios nacionais e internacionais que apresentam perspectivas para o ensino do Design.

Mesmo tendo sido feito um estudo significativo acerca daquilo que envolve a criação de um Projeto Pedagógico, esta comissão tem consciência de que ele não se encerra na conclusão do documento. Serão, pelo menos, quatro anos de implementação, que devem ser acompanhados de perto para que imprecisões possam ser corrigidas. Além disso, como sempre tem acontecido, atualizações constantes em termos de ajustes finos serão sempre

um esforço dos envolvidos no processo de consolidação do curso de Design da UFSC, buscando propiciar uma formação de excelência.

## 1.9 Concepção da Proposta

O processo de elaboração do Projeto Pedagógico do curso de Design da UFSC partiu de uma pesquisa que se utilizou de fontes diretas e indiretas. Inicialmente foram analisados documentos de vários cursos de Design, de referência nacional e internacional.<sup>7</sup> Também foram considerados relatórios nacionais e internacionais que projetam cenários para o ensino e a prática do Design, como o Diagnóstico do Design Brasileiro<sup>8</sup> e o EDUCAUSE Horizon Report 2019 Higher Education Edition<sup>9</sup>.

Paralelamente, foi realizada uma consulta, no formato de um questionário digital, com os docentes do curso de Design para identificar as percepções do grupo sobre a atual matriz, bem como, novas perspectivas para o ensino do Design. O questionário foi disponibilizado entre 30/08/19 e 14/09/19 e foi respondido por 18 docentes.

Utilizando a mesma estratégia de consulta, houve consulta aos estudantes do curso, sendo os representantes estudantis vinculados ao Centro Acadêmico os porta-vozes. Com relação aos egressos, optou-se pelo encaminhamento de um questionário digital para os egressos dos cursos de Comunicação e Expressão Visual, Design Gráfico, Design de Produto, Design de Animação e Design. Foram recebidas 166 respostas no período de 30/08/19 até 05/09/19.

---

<sup>7</sup> School of Visual Arts and Design, Visual Arts Building - Flórida - EUA; Instituto Politécnico de Tomar – Tomar, Portugal; FEAN – Florianópolis-SC. Design – PUCPR; Industrial Design – Uni-Wuppertal – Alemanha; Design - URGS; Design – IADE, Lisboa, Portugal; Rhode Island School of Design (EUA); Politecnico di Milano, Itália; PUC/RS, ESPM, São Paulo; Akademie Mode & Design, Berlim – Alemanha; Asian University Thailand, Tailândia; Istituto Europeo di Design, Milão – Itália; Bezalel Academy of Arts and Design, de Jerusalém; UNC Charlotte – Carolina do Norte, EUA.

<sup>8</sup> Diagnóstico do Design Brasileiro, relatório produzido em 2014 pelo Ministério do Desenvolvimento Indústria e Comércio Exterior, por meio da Secretaria do Desenvolvimento da Produção. Disponível em: [http://www.mdic.gov.br/arquivos/dwnl\\_1435234546.pdf](http://www.mdic.gov.br/arquivos/dwnl_1435234546.pdf). Acessado em 15 de agosto de 2019.

<sup>9</sup> Relatório produzido pela empresa americana de análises e pesquisas EDUCASE. Disponível em <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2019/4/2019horizonreport.pdf?>. Acessado em 15 de agosto de 2019.

A partir desta pesquisa foi traçada uma matriz conceitual, que posteriormente foi apresentada e discutida com grupos de docentes reunidos pelas fases em que atuariam na matriz proposta. As observações dos docentes foram agregadas a esta proposta.

A adoção de uma nova abordagem pedagógica para o curso de Design tem como objetivo final uma reestruturação conceitual. Ela 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 (teórico prática) nos primeiros anos, mas já de forma articulada com a atuação em Projetos, de modo 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;
- Determinar, na matriz curricular, blocos interdisciplinares nos quais um conjunto de conteúdos ofereça suporte ao desenvolvimento do projeto. Neste caso, as disciplinas devem ser cursadas como um bloco, onde os professores atuam em suas disciplinas separadamente, mas podem atuar conjuntamente na disciplina de projeto, com o intuito de promover a integração necessária à sua realização.
- Criar, nas cinco primeiras fases, disciplinas Laboratório, que deverão possuir, como premissa central, a promoção de atividade prática, experimental e laboratorial dos conteúdos abordados na fase em questão ou em fases subsequentes.

Destaca-se que, com a adoção desse novo conceito, a realidade administrativa e acadêmica atual precisa ser aperfeiçoada para que isso se torne possível; em particular:

- A necessidade de maior aperfeiçoamento e atualização em Design, tanto na parte do corpo docente do curso que não tem formação na área, como na atualização dos demais docentes, não perdendo de vista a incorporação de novos profissionais;

- 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 infraestrutura física (salas de aula, laboratórios de ensino, pesquisa e extensão 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 e oposições teóricas, para que se tenha um cenário próprio do curso no sentido de nortear o andamento dos trabalhos e localizar (principalmente) os alunos em um contexto profissional. Nessa ótica, 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 curso deverá construir relacionamento mais formal com os diversos segmentos da sociedade e, em particular, com aqueles da sociedade civil 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 a 20 alunos por professor, podendo contar, sempre que possível, nos casos em que a relação é extrapolada, com a participação de mais um docente, ou a presença de um técnico e/ou a participação de monitores);
- Implementação de disciplinas específicas, englobando, além de conhecimentos teóricos, estudos em área tecnológica específica.
- Da mesma forma, a disciplina de Estágio Obrigatório poderá ser aperfeiçoada para que os estudantes realizem seus estágios em empresas, instituições, laboratórios e núcleos diretamente relacionados com sua formação e diretrizes profissionais;
- A aproximação temática entre o estágio curricular e o assunto abordado pelo aluno na disciplina de conclusão de curso pode ser buscada como forma de associar o aprendizado formal ao prático (tácito), visando aperfeiçoar a formação do aluno;



- As disciplinas optativas poderão estar enquadradas em critérios claros e definidos, de forma a torná-las efetivamente ligadas aos interesses, conteúdos e aplicações objetivas para a atuação profissional dos alunos, contribuindo de forma mais direta com o desenvolvimento de suas 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 um mínimo de 10% da carga horária total com atividades de extensão. Em curto a médio prazo, deve-se buscar o aperfeiçoamento do curso e dos meios para que seja possível oferecer, como previsto na LDB, 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, melhor avaliação das habilidades e competências pertinentes à atuação na área e 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 realizadas;
- 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 as atividades de pesquisa e extensão desenvolvidas;
- O incentivo ao corpo docente para seu envolvimento em atividades de pesquisa e extensão deverá ser reforçado, buscando uma melhor e maior produtividade;
- Outra demanda referente à infraestrutura se refere às disciplinas que envolvem prototipagem e modelagens 2D e 3D físicas, que deve ser adequada ao estudo e execução de modelos estruturais e 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 do *website* do curso, e até presença nas redes sociais, o que 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, melhorando o aspecto da pesquisa aplicada dentro do contexto do curso e ampliando a sua visibilidade perante a Universidade.

## 1.10 Oportunidades

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

- 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, já que este trabalho seria coordenado por um professor do curso;
- Gerar parcerias com fabricantes de *hardware* e *software*, para uso de recursos atualizados ao longo de todo o curso.
- Promover e divulgar trabalhos produzidos pelos acadêmicos, projetos e laboratórios. Para tanto, pode-se gerar um acervo e uma biblioteca digital, realizar semanas acadêmicas, workshops, dentre outras atividades, como saídas para locais públicos, de grande circulação;
- Ampliar convênios em pesquisa, melhorando os laboratórios e a infraestrutura do curso; e aumentar os convênios internacionais, incentivando a mobilidade tanto do corpo docente quanto discente.

## 1.11 Necessidades

### A) INFRAESTRUTURA 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 aula e laboratórios de ensino;
- Disponibilizar, nas salas de ensino, *softwares* originais e autorizados;
- Implementar ambiente de ensino para audiovisual, com câmeras para captação de foto e vídeo e computadores para edição de imagens;
- Equipar os ambientes para ensino de produção gráfica, com equipamentos para a realização de trabalhos práticos em *offset*, fotolito digital, plotagem digital, impressão tipográfica, serigrafia, acabamentos, recorte digital (adesivos) etc. ou propiciar a realização desses trabalhos práticos em empresas ou instituições equipadas, como a Imprensa Universitária, via convênios, parcerias ou contratação de serviços;
- Criar condições para realização de até 40% 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 ambiente 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, ainda, observar e viabilizar:

- Salas ambiente para projeto, com capacidade de atender aproximadamente 20 alunos, mais 10%, equipadas com estações informatizadas, bancadas de trabalho,

espaço para discussão de grupos, dentre outras. Estas salas serão usadas nas integrações previstas entre disciplinas;

- Laboratórios de informática com capacidade para 20 alunos, mais 10%. Serão necessários laboratórios de informática com softwares originais e autorizados, além de bancadas livres, com tomadas e pontos de rede para os alunos que possuem computador portátil;
- Laboratório livre para uso dos alunos do curso, em horários alternativos, com os softwares e plataformas necessárias, além de espaço adequado para uso de computador pessoal. Deverá contar com um técnico ou bolsista (informática);
- Salas de aula para desenho, com capacidade mínima de 20 alunos, mais 10%;
- 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, visando sua adequação à nova realidade do curso de Design;
- Previsão de espaços físicos para os docentes a serem contratados.

Os *softwares* necessários, em um primeiro momento, são: Pacote Adobe completo e atualizado; aplicativos de redação, planilhas 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 relacionadas a tecnologias digitais;
- Aperfeiçoar o corpo docente em atividades/áreas relacionadas ao curso, incentivando-os a buscar formação continuada;
- Promover ações que envolvam diretamente os docentes do curso em atividades de caráter prático, relacionadas a projetos de Design, visando à aplicação do conhecimento explícito acumulado nas disciplinas, projetos de pesquisa e atividades de extensão;
- Criar grupos de discussão para docentes que ministram disciplinas, de acordo com os eixos temáticos;
- Propiciar, aos docentes do curso, boas condições para a preparação das disciplinas que ministrarão no curso, em particular, na sua primeira edição.

### **C) PESSOAL TÉCNICO ADMINISTRATIVO**

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

### **D) PESSOAL TÉCNICO LABORATORIAL**

- Criar um quadro técnico laboratorial para atividades laboratoriais de: Audiovisual, Modelagem e Informática.

### **E) ORGANIZACIONAL**

- Gerar eventos (semana acadêmica, seminários, encontros etc.) para discussão teórica do Design e áreas afins, envolvendo pessoal interno e externo, docentes, estudantes e profissionais;
- Criar formas de oportunizar aos estudantes que possuam algum tipo de conhecimento na área do Design e afins, a possibilidade de oferecer cursos e oficinas aos colegas, gerando a troca de experiências e ampliando a formação dos alunos.

### **F) ARTICULAÇÕES TÉCNICAS**

- Com os órgãos suplementares da UFSC, nos quais se utiliza/necessita do Design;
- Com as instâncias do Design nos níveis local, nacional e internacional, para troca de informações e realização de ações conjuntas;
- Via celebração de convênios de intercâmbio e de cooperação técnica envolvendo os corpos técnico, docente e discente em atividades de ensino, extensão e pesquisa da área, com outras instituições, 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 à estudantes do ensino médio, visando informar, esclarecer e sensibilizá-los para ingressarem no curso;
- Realização de exposição periódica apresentando a atividade de design, resultados de projetos e trabalhos práticos das disciplinas e apresentando alunos e egressos, como forma de apoiar a consolidação do Design na cidade, no Estado e na região.

#### **H) ARTICULAÇÕES COM O CORPO DISCENTE**

- Geração de eventos de organização compartilhada com entidades estudantis.

## **1.12 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 discente, docente e técnico-administrativo.
- Ser 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 no apoio às práticas de ensino-aprendizagem.

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

### **2.1 Concepção Filosófica do Curso**

O Designer formado pela Universidade Federal de Santa Catarina deverá ter formação generalista, ou seja, estar apto a compreender e responder às necessidades do indivíduo e da sociedade através da criação de projetos adequados ao seu público alvo, considerando aspectos estéticos, tecnológicos, formais e funcionais, políticos, econômicos, sociais, ambientais, históricos e culturais de um mercado específico.

Além disso, o profissional de Design deve agir com ética e capacidade crítica, reflexiva além de apresentar uma visão humanística.

### **2.2 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.

## 2.2.1 A Importância dos Conhecimentos Prévios e da Aprendizagem Significativa (metodologia)

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>10</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.

Piaget (1976, p. 37)<sup>11</sup> coloca que "os conhecimentos derivam da ação", então, nesta concepção, uma informação percebida por alguém é internalizada e, por isso, apreendida mais facilmente quando é de alguma maneira exercitada. E isso só é possível se o estudante se sentir parte do processo. Acredita-se, nesse sentido, que as metodologias ativas configuram-se como uma possibilidade.

As metodologias ativas têm como principal objetivo

“incentivar a aprendizagem autônoma, crítica e participativa, a partir de situações e problemas reais. Embora muito plurais, essas metodologias seguem a mesma premissa: o protagonismo do aluno/profissional frente ao seu aprendizado.” (ANDRADE JUNIOR, SOUZA e SILVA (2019: p. 8)<sup>12</sup>

---

<sup>10</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

<sup>11</sup> PIAGET, Jean. A Equilibração das Estruturas Cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro, Zahar, 1976

<sup>12</sup> ANDRADE JÚNIOR, Jacks de Mello; SOUZA, Liliane Pereira de; SILVA, Neidi Liziane Copetti da. Metodologias ativas: práticas pedagógicas na contemporaneidade. Campo Grande: Editora Inovar, 2019.



DIEZEL, BALDEZ E MARTINS (2017: p. 273)<sup>13</sup> apresentam sete princípios que norteiam as metodologias ativas. São eles:

- Aluno como centro da aprendizagem
- Autonomia
- Reflexão
- Problematização da realidade
- Trabalho em equipe
- Inovação
- Professor como mediador, facilitador e ativador da aprendizagem.

A figura 3 representa as relações entre estes princípios.



**Figura 3:** Princípios que constituem as metodologias ativas de ensino  
**Fonte:** Redesenho de DIEZEL, BALDEZ E MARTINS (2017: p. 273)

O aluno, atuando ativamente do seu processo de aprendizagem, 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>14</sup> defendia a importância da relação e da interação com outras pessoas na

<sup>13</sup> DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. In: Revista Thema. 2017 | Volume 14 | Nº 1 | Pág. 268 a 288

<sup>14</sup> VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes: 1991

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, é positivo. 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 aqueles 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>15</sup>.

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

---

<sup>15</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.

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).

## 2.3 Perfil do Egresso

De acordo com as diretrizes curriculares propostas pelo Ministério da Educação as instituições de ensino superior devem prover meios para formar um profissional de Design capaz de, a partir da apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, produza projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural.

Com base nesta premissa, o curso de Design da UFSC foi pensando para propiciar uma formação completa, que possibilite ao egresso atuar tanto nos mercados interno e externo. As características de sua formação propiciam ao profissional de Design atuar no mercado, de diversas formas e em várias instâncias. Em situações mais abrangentes e complexas, que exigem maior aprofundamento técnico em áreas afins — informática, engenharia, comunicação, entre outras —, ele atua como membro de equipes interdisciplinares de projeto. Desta forma o designer contribui com visão abrangente e ação articuladora, e atua diretamente na geração de conceitos de solução, bem como no projeto/desenvolvimento dos elementos formais e de comunicação envolvidos. Outra forma de atuação se dá nos setores de Design, implantados em empresas ou diferentes tipos de organizações.

O profissional de Design atua, também, em escritórios de prestação de serviços, contribuindo, de diversas formas e em vários níveis, para a solução dos problemas de seus clientes. Isso ocorre desde a auditoria ou 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 egresso poderá também dar continuidade aos seus estudos em programas de pós-graduação (*lato ou strictu sensu*) e atuar como professores e/ou pesquisadores em instituições de ensino ou centros de pesquisa.

A formação proposta pelo Design da UFSC oferece ferramentas para que o egresso possa atuar, em parceria com outros profissionais, nas áreas onde o profissional de Design seja necessário.

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

- Atuar no design seguindo sua formação;
- 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 socioambiental e empreendedorismo.

Tendo em vista o perfil profissional de egresso pretendido no curso de Design da UFSC, as práticas pedagógicas buscam desenvolver/exercitar competências e habilidades, conforme segue:

## 2.4 Habilidades e Competências

A acelerada evolução da tecnologia tem trazido novos desafios para as práticas pedagógicas no ensino superior, exigindo que seja realizado o replanejamento da educação. Diante de tantas transformações, é importante refletir sobre a base da formação de designers para encontrar meios de adequá-los ao perfil contemporâneo.

Um documento de importância internacional para o cenário educacional é o "Educação para a cidadania global: preparando alunos para os desafios do século XXI"<sup>16</sup> (UNESCO, 2016), da

---

<sup>16</sup> Documento disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000234311>>. Acesso em: 14 out. 2024.

Organização das Nações Unidas para a Educação. Este documento apresenta uma discussão acerca dos tipos de práticas de ensino e de aprendizagem que a escola, a família e a comunidade precisam adotar para que se promova, efetivamente, a cidadania global. De acordo com o documento, a cidadania global está baseada em três áreas de aprendizagem ou dimensões conceituais, a saber: área cognitiva, em que são trabalhados conhecimentos e habilidades de reflexão necessárias para compreender o mundo e suas complexidades; área socioemocional, que desenvolve valores, atitudes e habilidades sociais que permitam aos alunos se relacionarem com os outros, de forma respeitosa e pacífica; e área comportamental, que trabalha comportamento, desempenho, aplicação prática e engajamento do aluno. (UNESCO, 2016, p. 22).

A partir dessas áreas de aprendizagem, a Unesco (2016) propõe uma abordagem multifacetada, visando educar alunos com competências<sup>17</sup> para lidar com o mundo contemporâneo, dinâmico e interdependente. Para a Unesco (2015), tais competências podem ser trabalhadas e desenvolvidas em sala de aula no intuito de preparar alunos para cumprirem seu potencial em um mundo cada vez mais globalizado e, assim, prover sociedades transformadas para lidar com os desafios e oportunidades atuais. Vale destacar que o foco está em abordagens que enfatizam metodologias formais e informais, intervenções curriculares e extracurriculares. (UNESCO, 2016, p. 15).

Ainda com base em dados da Unesco (2015), o processo de aprendizagem, mesmo no ensino superior, vai além *do que* os estudantes aprendem, volta-se ao *como* aprendem. A natureza complexa e desafiadora dessa abordagem requer que as pessoas envolvidas no ensino reflitam e reexaminem continuamente as suas percepções, valores, crenças e visões de mundo, para tentar encontrar formas de prover a universalidade e, ao mesmo tempo, respeitar a singularidade (por exemplo, direitos individuais e auto aperfeiçoamento). Diante disso, emergem grandes desafios, tais como: promover simultaneamente a solidariedade global e a competitividade individual; conciliar identidades e interesses locais em um mundo globalizado; fazer uso de métodos e estratégias de aprendizagem participativas que buscam preparar e conscientizar o aluno sobre questões da vida real e das circunstâncias que as cercam.

---

<sup>17</sup> Competência: Mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (MEC, 2018).

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

### **Competências**

- Aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto;
- 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 socioculturais;
- Identificar demandas da sociedade e propor soluções;
- Identificar, formular e resolver problemas de design;
- Avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos;
- Construir uma visão setorial e global;
- 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; e
- Valorizar a atuação profissional ética e responsável.

### **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;
- Capacidade analítica e de síntese;
- Percepção visual, espacial e de proporcionalidade;
- Possuir interesse generalista;
- Desenvolver o senso estético;
- Sociabilidade, alteridade e altruísmo;
- Capacidade de avaliação autocrítica; e
- Dominar a linguagem técnica.

Além das competências e habilidades indicadas pelas Diretrizes curriculares da área de Design, o curso de Design da UFSC considera as demandas e oportunidades no contexto das tecnologias digitais. Assim, também se assume a perspectiva que visa a formação do jovem no ensino superior a partir das áreas de Competência Digital, que, para o curso de Design podem ser resumidas da seguinte forma:

- Informações e letramento de dados: envolve habilidades para identificar, localizar, recuperar, armazenar, organizar e analisar informações digitais, julgando sua relevância e finalidade.
- Comunicação e colaboração: comunicar-se em ambientes digitais, compartilhar recursos através de ferramentas on-line, conectar-se a outras pessoas e colaborar através de ferramentas digitais, interagir e participar de comunidades e redes, gerar conscientização intercultural.
- Criação de conteúdo digital: criar e editar novos conteúdos digitais (de processamento de texto a imagens e vídeo); integrar e reelaborar conhecimentos e conteúdos anteriores; produzir expressões criativas, saídas de mídia e programação; lidar com e aplicar direitos de propriedade intelectual e licenças.
- Resolução de problemas: identificar necessidades e recursos digitais, tomar decisões informadas sobre ferramentas digitais mais apropriadas de acordo com o propósito ou necessidade, resolver problemas conceituais através de meios digitais, usar tecnologias criativamente, resolver problemas técnicos, atualizar competências próprias e de outros.

- Segurança: qualificar para proteção pessoal, proteção de dados, proteção de identidade digital, medidas de segurança, uso seguro e sustentável.

Acrescenta-se, por fim, um desafio emergente (porém, não recente) que tem causado impacto na atuação do profissional de Design - a Inteligência artificial (IA). As IAs surgem como um viés que atravessa as práticas projetuais na medida em que pode impactar nos resultados de projeto. O Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, quando da proposição de um Plano Brasileiro de Inteligência Artificial 2024-2028 – define IA como sendo “sistemas que produzem resultados a partir de um grande volume de dados, permitindo um processo de aprendizagem, que realiza previsões, classificações, recomendações ou gera decisões que possam influenciar ambientes físicos e virtuais.”<sup>18</sup> Dessa forma, seu conhecimento não pode ser ignorado no curso. O estudante deve conhecê-la, entender seu potencial e beneficiar-se dela em seu dia a dia profissional. Para tanto, não pode ser ignorada no contexto do ensino aprendizagem.

## **2.5 Objetivos**

Tendo como base o perfil profissional desejado para os estudantes de Design UFSC, bem como o contexto educacional e profissional vigente, e ainda as características locais e regionais e considerando ainda as práticas conceituais e projetuais emergentes na área de Design, os objetivos do curso de Design UFSC são:

### **2.5.1 Objetivos do Curso**

#### **2.5.1.1 Objetivo Geral**

Fornecer meios para a formação de profissionais capazes de 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,

---

<sup>18</sup> Material de apresentação da Reunião do Pleno do Conselho Nacional de Ciência e Tecnologia. Realizada em 26 de julho de 2024. Apresentação da Proposta de Plano Brasileiro de Inteligência Artificial 2024-2028 (IA para o Bem de Todos). p. 05. Disponível em: [https://www.gov.br/mcti/pt-br/acompanhe-o-mcti/cct/legislacao/arquivos/IA\\_para\\_o\\_Bem\\_de\\_Todos.pdf](https://www.gov.br/mcti/pt-br/acompanhe-o-mcti/cct/legislacao/arquivos/IA_para_o_Bem_de_Todos.pdf)



intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade socioambiental e empreendedorismo.

### **2.5.1.2 Objetivos Específicos**

- Oferecer o 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 infraestrutura 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, pesquisa e extensão, na correta dimensão, para abranger as diversas necessidades de entorno relativas à formação profissional.

## **2.6 Proposta Curricular Definida por Áreas de Atuação Integradas**

No curso de Design da UFSC, 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 as diferentes 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.

## 2.6.1 Eixos

No curso de Design da UFSC, 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 as diferentes 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. Para tanto, a matriz curricular do curso de Design da UFSC é composta por disciplinas e outras atividades, que podem ser de extensão, estágio e PCC, por exemplo. Estas, constituem eixos norteadores, a saber:

### **EIXO 1: Disciplinas de Construção**

Agrupa conteúdos de diferentes áreas de conhecimento, tais como linguagens e meios, sociedade e tecnologia. São disciplinas obrigatórias, que servem de repertório para a formação dos alunos e são pré-requisitos para os projetos. Estão distribuídas ao longo de todo o curso, porque, conforme os projetos vão ficando mais complexos, há necessidade de conteúdos mais aprofundados, mas que por sua vez necessitam de pré-requisitos (que são vistos nas fases anteriores).

### **EIXO 2 : Disciplinas de Integração**

Agrupa os laboratórios e os projetos. Os laboratórios caracterizam-se por serem essencialmente práticos. Estão distribuídos entre as fases 1 e 5, conforme sua necessidade nos projetos próximos. Outra característica destes laboratórios é a possibilidade de integrarem com as demais disciplinas da fase. Envolvem conhecimentos de desenho, modelagem, linguagem de programação, linguagem audiovisual e prototipagem (fabricação digital).

Os projetos são a espinha dorsal do curso de Design da UFSC. Estão distribuídos ao longo de todo o curso (exceto na primeira fase), de acordo com o grau de complexidade, de tal maneira que os estudantes tenham a experiência de fazer projetos mais curtos, juntamente com outras disciplinas; projetos mais longos; ou dois projetos no mesmo semestre. Os projetos são divididos em obrigatórios, que devem ser cursados por todos os estudantes, e eletivos, sendo oferecidas duas opções de projeto aos estudantes para que eles optem por um. Durante os projetos, há um encadeamento das etapas que compõem o método

projetual do Design, da análise à implementação dos projetos, incorporando técnicas e ferramentas de apoio à atividade projetual, como criatividade, gestão e sistemas de informação, entre outras. Neste eixo, os projetos vão evoluindo em complexidade, de forma que o projeto seguinte pode usar como repertório o projeto anterior e, mais próximo do final do curso (na 7ª fase), o estudante experimenta a execução de dois projetos em um mesmo semestre. A experiência com projetos inicia na segunda fase com projeto de uma família tipográfica. Em seguida tem-se os projetos: Editorial (3ª fase), Branding (4ª fase). E digital (5ª fase). Os projetos da 6ª e 7ª fase são organizados em dois focos: digital e analógico. Para o foco analógico os projetos são: Projeto de Sinalização (6ª fase) e Projeto de Embalagem e Projeto de Superfície (7ª fase). Para o foco digital os projetos são: Projeto de Inovação Digital (6ª fase) e Projeto de Publicação Digital e Projeto Audiovisual (7ª fase)

### **EIXO 3: Projeto de Conclusão de Curso | PCC**

Projeto de Conclusão de curso, caracterizado como um projeto de design individual, a ser realizado em dois semestres: Pré-PCC (Projeto de Conclusão de Curso) e PCC (Projeto de Conclusão de Curso). Durante sua realização, espera-se 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, ainda, que 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.

### **EIXO 4: Estágio Obrigatório**

O estágio obrigatório caracteriza-se como a atuação em atividades técnico científicas sob supervisão, realizadas por estudantes, dentro e/ou fora da UFSC. Estas atividades têm como objetivos:

- a) propiciar ao aluno a prática, em situação real, dos conteúdos teóricos e teórico-práticos estudados no curso;
- b) propiciar ao aluno uma aproximação à realidade dos ambientes e culturas e organizacionais junto às quais atuará profissionalmente; e
- c) propiciar ao aluno o exercício orientado e assistido do design na conceituação, projeto e implementação nas diferentes áreas de atuação do design.

### **EIXO 5: Disciplinas Eletivas e/ou Atividades Complementares**

Neste grupo estão as atividades de livre escolha do estudante. Podem ser disciplinas regulares dos cursos de graduação da UFSC ou de outras IESs ou atividades complementares, como cursos, pesquisa, estágio não obrigatório e outras, que, a partir de

uma escolha individual, auxiliarão os estudantes a construir sua formação acadêmica, com vistas ao seu foco profissional. Estas disciplinas são normatizadas em regulamentação própria.

### **EIXO 6: Atividades de Extensão**

Compreendem um conjunto de ações que resultem em benefícios diretos ou indiretos para comunidades externas à UFSC e que estejam vinculadas à área de formação do estudante de Design. As ações de extensão compõem 360 horas aula (10,25% da carga horária total do curso) e, de acordo com o Art. 3º da Resolução 88/CUn, devem estar inseridas nas modalidades programas, projetos, cursos e eventos.

Os programas, projetos, cursos e eventos, propostos na resolução 88/CUn e possíveis para o curso de Design, envolvem projeção de produtos de naturezas diversas, mas que se relacionem, de alguma maneira, à expertise projetual do curso: macro tipografia, micro tipografia, editorial (impresso e digital), branding, digital, embalagem, audiovisual, superfície, sinalização, e seus desdobramentos. Há, ainda, a possibilidade de envolverem também as áreas que permeiam a formação do designer sem compreender um projeto, tais como criatividade, inovação, empreendedorismo, história, estudos da linguagem, tecnologia e sociedade.

Inseridas nas disciplinas há a inclusão dos conteúdos pertinentes às políticas de educação ambiental, de educação em direitos humanos e de educação das relações étnico-raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena. Eles são abordados em duas disciplinas:

EGR7118 – Design e Cultura (Conceituações e discussão sobre a relação entre design, cultura e sociedade, com base em princípios antropológicos, políticos, sociológicos, históricos e comunicativos e ênfase no processo de composição e desenvolvimento da atual cultura de mercado na sociedade de consumo. Relações Étnico-Raciais. História e Cultura AfroBrasileira, Africana e Indígena. Direitos Humanos.)

EGR7709 – Design e Sustentabilidade (Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.)

## 2.7 Estrutura Organizacional

O curso de Design da UFSC foi pensado em uma estrutura organizacional que mescla a constância e a flexibilidade de formação. Isso toma forma durante a realização dos projetos, presentes desde o primeiro ano de curso. No início, os projetos propostos são obrigatórios à formação de todos os estudantes, demonstrando a constância na formação. Mais próximo do final do curso, há flexibilidade de escolha em alguns projetos, nas disciplinas eletivas e nas atividades de extensão.

Como dito anteriormente, os projetos representam a espinha dorsal do curso e estão no grupo das disciplinas de integração, juntamente com os laboratórios. Entretanto, estes só são possíveis se houver uma integração entre eles e as disciplinas de construção, cujas características claramente demonstram seu caráter de pré-requisitos para a plena formação profissional. Os projetos não serão cursados de forma isolada. Sua carga horária e/ou disciplina(s) que os compõem formam um conjunto de conhecimentos que darão sustentação a sua realização.

Tendo como referência os eixos norteadores, o curso é organizado da seguinte maneira:

- as disciplinas que compõem o eixo de construção são distribuídas ao longo do curso e organizadas em ordem de complexidade, com foco em formar a base mínima para a realização dos projetos;
- as disciplinas de integração também são distribuídas ao longo do curso, mas como foco nos projetos e laboratórios;
- o Projeto de Conclusão de Curso, realizado nos dois últimos semestres do curso. No primeiro há a definição do tema e orientador e entrega da proposta do projeto a ser realizado e no segundo acontece a sua materialização;
- o estágio obrigatório, que irá oportunizar maior contato com o mercado de trabalho e poderá ser realizado a partir da conclusão das disciplinas da 4ª fase do curso;

- as disciplinas eletivas e/ou atividades complementares, que escolhidas pelos estudantes, podem ser realizadas ao longo de todo o curso e irão incrementar sua formação e
- as atividades de extensão, que englobam as ações cujos resultados impactarão direta ou indiretamente as comunidades externas à UFSC.

O aluno que se dispuser, poderá (havendo vaga) incluir na sua formação outras disciplinas, resultando assim em uma formação mais abrangente no contexto do Design. Com isso pretende-se oferecer ao estudante uma formação aberta e integrada, valorizando a expertise do acadêmico e dando-lhe a possibilidade de criar um currículo e um portfólio mais abrangente e individualizado.

## **2.8 Integralização Curricular e Disciplinas**

A integralização curricular do curso de Design se dará quando o estudante cumprir a carga horária total do curso, composta por um conjunto de disciplinas e atividades obrigatórias.

O prazo limite para integralização curricular é de 4 anos (8 semestres). Este prazo pode estender-se até 7 anos (14 semestres). Para o caso em que estudantes validem parte da carga horária do curso, o prazo mínimo de 4 anos pode ser reduzido.

A seguir, no Quadro 2, é apresentada a carga horária necessária para integralização do curso de Design, de acordo com os eixos norteadores da matriz curricular.

**Quadro 2:** Integralização do Curso de Design (carga horária)

<b>Eixo</b>	<b>CH (hora aula)</b>	<b>CH (hora relógio)</b>
Disciplinas de construção	1332	1110
Disciplinas de integração	1224	1020
Projeto de Conclusão de Curso	144	120
Estágio obrigatório	270	225
Disciplinas eletivas e/ou atividades complementares	126	105
Atividades de extensão	360	300
<b>Total horas</b>	<b>3456</b>	<b>2880</b>

As disciplinas obrigatórias que compõem a Matriz Curricular do Curso de Design serão oferecidas pelo Departamento de Design e Expressão Gráfica e Departamento de Direito. São apresentadas a seguir:

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

- Disciplinas de construção: Quadro 3
- Disciplinas de integração: Quadro 4
- Projeto de Conclusão de Curso: Quadro 5
- Estágio obrigatório: Quadro 6
- Disciplinas eletivas e/ou atividades complementares: Quadro 7
- Atividades de extensão: Quadro 8

**Quadro 3:** Disciplinas de construção

<b>EIXO 1   DISCIPLINAS DE CONSTRUÇÃO</b>		
<b>Disciplina</b>	<b>CH (h/a)</b>	<b>Observação</b>
EGR7701 Criatividade	54	obrigatória
EGR7702 Forma	36	obrigatória
EGR7703 Fundamentos da Cor	36	obrigatória
EGR7107 História da Arte	54	obrigatória
EGR7118 Design e Cultura	36	obrigatória

EGR7704 Desenho de Observação	54	obrigatória
EGR7511 Introdução ao Design	36	obrigatória
EGR7705 Metodologia de Projeto	36	obrigatória
EGR7707 Fundamentos da Ergonomia	36	obrigatória
EGR7708 História do Design	54	obrigatória
EGR7709 Design e Sustentabilidade	36	obrigatória
EGR7710 Computação Gráfica	54	obrigatória
EGR7711 Design da Informação	36	obrigatória
EGR7712 Produção Gráfica	54	obrigatória
EGR7713 Desenho Técnico	36	obrigatória
EGR7717 Ilustração Digital	54	obrigatória
EGR7513 Semiótica Aplicada	54	obrigatória
EGR7718 Design para Experiência	72	obrigatória
EGR7721 Macrotipografia	54	obrigatória
EGR7723 Inovação e Tendência	72	obrigatória
EGR7724 Comunicação Integrada de Marketing	72	obrigatória
EGR7193 Pesquisa em Design	36	obrigatória
EGR7727 Comportamento na Era Digital	36	obrigatória
EGR7728 Materiais	36	obrigatória
EGR7729 Gestão Design nas Organizações	72	obrigatória
EGR7734 Empreendedorismo	36	obrigatória
DIR5999 Ética Profissional e Legislação	36	obrigatória
EGR7735 Design Emocional	54	obrigatória

**Quadro 4:** Disciplinas de integração

<b>EIXO 2   DISCIPLINAS DE INTEGRAÇÃO</b>		
<b>Disciplina</b>	<b>CH (h/a)</b>	<b>Observação</b>
Laboratórios		
EGR7700 Laboratório de Representação Visual	72	obrigatória
EGR7706 Laboratório de Modelagem	72	obrigatória
EGR7716 Laboratório de Introdução à Programação	72	obrigatória
EGR7722 Laboratório Edição e Composição de Vídeo	72	obrigatória



EGR7726 Laboratório de Prototipagem 2D e 3D	72	obrigatória
<b>Projetos “compulsórios”   O aluno é obrigado a fazer (não tem opção de escolha)</b>		
EGR7714 Microtipografia	54	obrigatória
Projeto Editorial	108	obrigatória
EGR7719 Projeto Editorial Impresso	54	obrigatória
EGR7720 Planejamento Gráfico Editorial	54	obrigatória
EGR7725 Projeto Branding	162	obrigatória
EGR7776 Projeto Digital	162	obrigatória
<b>Projetos Eletivos   O aluno escolhe um dos projetos</b>		
EGR7777 Projeto de Sinalização   Opção 1 para 6ª fase ou EGR7778 Projeto de Inovação Digital   Opção 2 para 6ª fase	162	obrigatória*
EGR7779 Projeto de Publicação Digital   Opção 1 para 7ª fase e EGR7746 Projeto Audiovisual   Opção 1 para 7ª fase	108	obrigatória*
EGR7780 Projeto de Embalagem   Opção 2 para 7ª fase e EGR7747 Projeto de Design de Superfície   Opção 2 para 7ª fase	108	obrigatória*

**obrigatória\*** - os projetos com esta indicação são obrigatórios, entretanto, conforme recomendação, o estudante escolhe um dos dois oferecidos na 6ª fase ou dois dos quatro oferecidos na 7ª fase.

#### Quadro 5: Projeto de Conclusão de Curso

<b>EIXO 3   PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO — PCC</b>		
<b>Disciplina</b>	<b>CH (h/a)</b>	<b>Observação</b>
EGR7748 Pré-PCC	36	obrigatória
EGR7753 PCC (Projeto de Conclusão de Curso)	108	obrigatória

#### Quadro 6: Estágio Obrigatório

<b>EIXO 4   ESTÁGIO OBRIGATÓRIO</b>		
<b>Disciplina</b>	<b>CH (h/a)</b>	<b>Observação</b>
EGR7754 Estágio Obrigatório	270	obrigatória

#### Quadro 7: Disciplinas Eletivas e/ou Atividades Complementares

<b>EIXO 5   DISCIPLINAS ELETIVAS E/OU ATIVIDADES COMPLEMENTARES</b>
---

Disciplina	CH (h/a)	Observação
Atividades de livre escolha do estudante, a partir do direcionamento que este quer dar à sua formação. Possuem regulamentação própria	126	A carga horária é obrigatória, mas a escolha das atividades a serem realizadas é de livre escolha do aluno

#### Quadro 8: Atividades de Extensão

EIXO 6   ATIVIDADES DE EXTENSÃO	
Disciplina	CH (h/a)
Ações cujos resultados impactem direta ou indiretamente as comunidades externas à UFSC e que estejam vinculadas à área de formação do estudante de Design. As atividades de extensão podem ser realizadas nas seguintes modalidades: programas, projetos, cursos e eventos.	360

A seguir é apresentada a tabela 1 contendo a descrição das disciplinas (nome, fase, carga horária e ementa). O Apêndice 1 apresenta o programa das disciplinas.

#### DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS

Disciplina	Fase	Carga Horária (Hora-aula)	Ementa
EGR7107 História da Arte	1ª	54	Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.
EGR7118 Design e Cultura	1ª	36	Conceituações e discussão sobre a relação entre design, cultura e sociedade, com base em princípios antropológicos, políticos, sociológicos, históricos e comunicativos (relações étnico-raciais, cultura e direitos humanos) e ênfase no processo de composição e desenvolvimento da atual cultura de mercado na sociedade de consumo.
EGR7511 Introdução ao Design	1ª	36	Design; Conceito. Características da profissão. O exercício da profissão; as diferentes áreas de abrangência do Design.
EGR7700 Laboratório de Representação Visual	1ª	72	Introdução à representação gráfica através do desenho à mão livre, bem como às suas técnicas expressivas e exploração de diversos materiais. A utilização do desenho como forma de expressão, criação e comunicação visual. Os fundamentos da linguagem visual, através dos elementos de proporção, cor, textura, perspectiva, luz e sombra. Desenho de croquis para expressar ideias, desenho aplicado a projetos e apresentação em rendering manual.

EGR7701 Criatividade	1ª	54	Conceituação. Bloqueios mentais, perceptivos, emocionais, culturais e ambientais, intelectuais e de expressão. Desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de ideias.
EGR7702 Forma	1ª	36	Fundamentos sintáticos do alfabetismo visual. Princípios do design na composição da forma. Elementos formais da comunicação visual. Princípios da teoria da forma. Proporção e padrões de crescimento. Gestalt. Elementos do Design Tridimensional.
EGR7703 Fundamentos da Cor	1ª	36	Cor e conceituação. Processos perceptivos. Cor-Luz e cor-pigmento. Composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: características e usos. Cor de processo e cor especial. Psicodinâmica das cores. O uso da cor no design. A cor no processo de projeto. Ferramentas de apoio à tomada de decisão.
EGR7704 Desenho de Observação	1ª	54	Desenvolvimento da expressão gráfica e da gramática visual. Ferramentas do desenho, materiais e técnicas. Representação visual através do uso de modelos. Percepção e composição de estruturas formais. Estudos de perspectiva, luz e sombra.
EGR7705 Metodologia de Projeto	1ª	36	Conceituação. Estudo analítico de metodologias como suporte lógico formal para a prática projetual.
EGR7706 Laboratório de Modelagem	2ª	72	Modelagens e dobraduras em materiais diversos e/ou alternativos.
EGR7707 Fundamentos da Ergonomia	2ª	36	Introdução a Ergonomia. Conceitos de Ergonomia Física, Cognitiva, Informacional e de Interface. Fundamentos de Antropometria e Biomecânica. Controles e Manejos. Dispositivos de informação. Fundamentos da Psicologia Cognitiva. Processos Cognitivos. Memórias: sensorial, operacional, de curto prazo e de longo prazo. Ativação das memórias. Processamento e armazenamento de informações. Raciocínio e Inferências. Tomada de decisão. Ergonomia de Interfaces. Critérios ergonômicos. Card sorting. Técnicas de Avaliação. Problemas de usabilidade.
EGR7708 História do Design	2ª	54	Introdução ao design. Aspectos históricos e origens do Design. Design e vanguardas artísticas. As influências dos designers em diferentes países. O design contemporâneo.
EGR7709 Design e Sustentabilidade	2ª	36	Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, qualidade de vida e respeito ao meio ambiente. Princípios da sustentabilidade aplicados ao Design.
EGR7710 Computação Gráfica	2ª	54	Conceituação, criação, aquisição, manipulação, aplicação e fechamento de imagem digital raster e vetorial. Recursos tecnológicos: softwares profissionais para a criação e edição de imagem.
EGR7711 Design da Informação	2ª	36	Fundamentos do design informacional. Visualização da informação por meio de sequências pictóricas de procedimento. Infografia.
EGR7712 Produção Gráfica	2ª	54	Suportes para impressão. Papeis. Cartonagens. Tintas. Sistemas de impressão: histórico e aplicações na indústria gráfica atual dos sistemas planográficos, relevográficos, encavográficos e permeográficos. Impressão em monocromia e policromia. Impressão Digital. Cores especiais.
EGR7713 Desenho Técnico	2ª	36	Construções geométricas fundamentais. Projeções ortogonais de sólidos; Estudo das vistas ortográficas. Perspectiva cavaleira e isométrica.
EGR7714 Microtipografia	2ª	54	História da tipografia. Anatomia e Classificação Tipográfica. Criação e desenvolvimento de fonte tipográfica.
EGR7513 Semiótica Aplicada	3ª	54	Significação, simbologia e Design. Introdução aos estudos semióticos dos processos cognitivo-interpretativos: sensorialidade, afetividade e cognição em linguagens verbais

			e não verbais. Estudos dos conceitos básicos de teorias semióticas e sua aplicação na interpretação de processos e produtos.
EGR7716 Laboratório de Introdução à Programação	3ª	72	Lógica, algoritmo, linguagens de programação, comandos, procedimentos e funções.
EGR7717 Ilustração Digital	3ª	54	Formação de olhar estético e competências para o desenvolvimento de ilustração como técnica de expressão gráfica voltada para projetos de Design: editorial, interfaces gráficas e digitais, peças de comunicação, associada a produtos e superfícies. Conceitos, estilos e técnicas de ilustração vetorial e pintura digital.
EGR7718 Design para Experiência	3ª	72	A criação de significado da experiência através de narrativas. Empatia e o modelo mental do usuário. A teoria da experiência ótima - Flow. A experiência humana com artefatos. A criação de significado de uso. Métodos de projeto para experiência. Acessibilidade. Prototipação rápida de artefatos para experiência
EGR7719 Projeto Editorial Impresso	3ª	54	Projeto gráfico editorial obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.
EGR7720 Planejamento Gráfico Editorial	3ª	54	Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa. Princípios da linguagem visual para diagramação. Diagrama/grid (características, tipos e técnicas). Elementos gráfico-editoriais que compõem uma página impressa. Softwares para editoração. Formatos de saída para impressões de publicações.
EGR7721 Macrotipografia	3ª	54	Funções e domínios da tipografia. Uso dos tipos em projetos de Design. Seleção Tipográfica. Tratamento do texto e Hierarquia.
EGR7722 Laboratório Edição e Composição de Vídeo	4ª	72	Linguagem audiovisual: imagem, som, tempo e movimento. Fundamentos do vídeo e do videografismo: aspectos técnicos, estéticos e narrativos. Princípios de animação e composição em motion graphics. Introdução à sonoplastia. Produção e edição videográficas: processos e ferramentas.
EGR7723 Inovação e Tendência	4ª	72	Pesquisa de Tendência de Moda. Desenvolvimento de caderno de Tendências
EGR7724 Comunicação Integrada de Marketing	4ª	72	Fundamentos de marketing; análise de mercado; compostos de marketing; estratégias de comportamento de consumo; e técnicas de comunicação publicitárias.
EGR7725 Projeto Branding	4ª	162	Projeto de Criação e Gestão de Marcas. Conceito de Marca. Experiência de marca. Sistema de Identidade de Marca (SIM). Estratégia de Marca.
EGR7193 Pesquisa em Design	5ª	36	Fases do Método Estatístico; Estatística Descritiva; Estatística Indutiva.
EGR7726 Laboratório de Prototipagem 2D e 3D	5ª	72	Modelo, maquete e protótipo, engenharia reversa. Conceitos de prototipagem rápida, ferramental rápido e manufatura rápida. Tecnologias de materialização digital: sistemas aditivos, subtrativos e formativos. Corte a laser. Tecnologias de digitalização 3D. Materialização da forma. Técnicas e tecnologias de materialização por subtração e adição de material.
EGR7727 Comportamento na Era Digital	5ª	36	Estratégias de Marketing Digital. Inbound e Outbound Marketing. Jornada do Consumidor. SEO. Anúncios em mídia paga. Landing e Sales Pages. Infoprodutos. Comportamento Digital. Validação de público-alvo/personas.

EGR7728 Materiais	5ª	36	Estudo de diferentes materiais utilizados na indústria gráfica. Características e propriedades de processos industriais na aplicação desses materiais em projetos gráficos.
EGR7729 Gestão Design nas Organizações	5ª	72	Conceitos e definições. Design como diferencial competitivo. Design Thinking. Gestão estratégica x gestão operacional. Designer como gestor de projetos. Liderança x chefia.
EGR7776 Projeto Digital	5ª	162	Projeto de objeto digital a partir da adoção de uma abordagem iterativa, colaborativa e multidisciplinar. Métodos e técnicas de pesquisa com foco no humano e no contexto. Conceituação e escopo da experiência do usuário na perspectiva das tecnologias e mídias digitais. Arquitetura da Informação. Design de Navegação. Design de Interação. A materialização e personificação da interação. Design de Interface. Métodos e ferramentas para avaliação da experiência do usuário em contexto de projeto. Prototipagem.
DIR5999 Ética Profissional e Legislação	6ª	36	Relação entre direito, moral, ética como formas de controle social. Fontes do direito. Ramos do direito. Direito como ordenamento jurídico: visão esquemática do direito como um sistema de leis. Deontologia e deontologia profissional: os códigos de Ética. Perfil profissiográfico do Design. Conhecendo o Código de Ética. Ética e Responsabilidade Social. Propriedade intelectual
EGR7734 Empreendedorismo	6ª	36	Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas organizações. Design e empreendedorismo. Noções de Administração do seu próprio negócio. Plano de Negócios.
EGR7735 Design Emocional	6ª	54	Introdução aos conceitos de Estados Afetivos. Teorias das Emoções. Design Emocional - o componente emocional em um projeto com foco na experiência. Design de experiência: conceito e origens. Design centrado na atividade. Níveis de experiência: estética, significado e emocional. Categorias das experiências: relacionadas aos sentidos; relacionadas aos sentimentos; sociais; cognitivas; de uso; e de motivação. A teoria do Flow aplicada no projeto de experiência. Estudo de casos. Introdução aos conceitos de Novas Tecnologias e Inteligência Artificial. As novas tecnologias utilizadas para a detecção de estados afetivos e a Inteligência Artificial.
EGR7777 Projeto de Sinalização	6ª	162	Planejamento dos elementos gráficos e aplicação da marca no espaço,, com o intuito de sinalizar, ambientar e orientar. Conceito de Wayfinding. Definição dos Sistemas de conteúdos informacionais, considerando aspectos de acessibilidade; gráficos, integrando elementos textuais e não textuais; e de suportes, aplicando estratégias de coleta de informações nos ambientes.
EGR7778 Projeto de Inovação Digital	6ª	162	Gestão Visual de Projetos; Gestão Ágil; Design Thinking; Técnicas de Prototipagem Digital; e Minimum Viable Product MVPs. Design para a Modelagem de Negócios Digitais; Pivotagem de Negócios; Growth Hacking; Inteligência Criativa; Métricas em ambientes digitais; DataDriven Design; Posicionamento por Conteúdo; Estratégias de Conteúdo; Marketing de Conteúdo; Texto dirigido; Experiência do cliente e de uso (CX e UX); Funil de Design de Conteúdo para marketing e vendas; Análise de Cenário; Conteúdo como produto; Hierarquia de Conteúdo; Copywriting, o Content Marketing; e Marketing Digital.
EGR7779 Projeto de Publicação Digital	7ª	108	Projeto de Publicação Digital: Projeto de design voltado à criação e desenvolvimento de publicações digitais multimídias e interativas de caráter informacional (jornais,

			revistas e livros eletrônicos) ou ficcionais e narrativas, voltadas à literatura digital. Pesquisa, desenvolvimento e avaliação com o usuário-leitor. Produção de Publicação Digital: Cenário atual da produção de publicações digitais. Uso de plataformas, softwares e ferramentas para produção de publicações. Aplicação de recursos de interatividade, hipertextualidade, responsividade e acessibilidade nas publicações. Distribuição de Publicações Digitais
EGR7780 Projeto de Embalagem	7ª	108	Prática projetual para o design de embalagens: pesquisas, análises, conceituação, geração de alternativas, elaboração e finalização para produção. Fundamentos conceituais, metodológicos e funcionais de embalagem. Teoria e prática sobre mercado e ponto de venda, desenvolvimento de projeto gráfico e rotulagem, legislação e produção. Materiais e Processos para embalagens e rotulagens. Modelos e Protótipos
EGR7746 Módulo Audiovisual	7ª	108	Design audiovisual: aspectos gráficos, sonoros e animados. Preparação: roteiro e briefing. Pré-produção: moodboard, style frames, concepts, storyboard e animatic. Produção: captação, sonoplastia e motion graphics. Pós-produção: montagem, mixagem e tratamento
EGR7747 Projeto de Design de Superfície	7ª	108	Fundamentos do Design de Superfície. História e padrões clássicos. Materiais e técnicas. Aplicações. Pesquisa e Processo Criativo. Projeto de Design de Superfície.
EGR7748 Pré-PCC	7ª	36	PCC - Projeto de Conclusão de Curso. Escrita acadêmica. Estrutura do relatório de PCC.
EGR7753 PCC (Projeto de Conclusão de Curso)	8ª	108	Desenvolvimento de Projeto de conclusão de curso.
EGR7754 Estágio Obrigatório	*	270	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.
EGR7757 Atividades Complementares	---	126	Atividades de escolha livre pelo estudante. Pode ser cumprida com disciplinas (unidades curriculares) ou com outras atividades (tais como palestras, cursos, estágio não-obrigatório, serviço voluntário ou outros que estejam em acordo com a "Regulamentação de Atividades complementares do Curso de Design".
EGR7783 - Extensão em Design (EXT 360h-a)	---	72	Cumprimento das 360 horas-aula com atividades de Extensão, em acordo com a "Política de Extensão do Curso".

\* O estágio obrigatório pode ser realizado a partir da conclusão das disciplinas da 1ª à 4ª fase.

## DISCIPLINAS ELETIVAS

Disciplina	Fase	Carga Horária (Hora-aula)	Ementa
EGR7758 Modelagem 3D Digital	eletiva	72	Modelagem 3D digital com uso de ferramenta CAD com curvas e superfícies NURBS (software Rhino 3D). Desenho técnico com auxílio do CAD. Fundamentos da prototipagem rápida.
EGR7759 Orientação e Planejamento de Carreira	eletiva	36	Experiência universitária e transição para o mundo do trabalho. Orientação e planejamento de carreira. Mercado de trabalho. Empregabilidade e capacitação profissional. Instrumentalização para busca de emprego ou estágio.
LSB7244 Língua Brasileira de Sinais - Libras I - PCC 18h-a	eletiva	72	Prática de conversação em Libras habilitando o aluno a se comunicar nível básico. Mitos e Crenças relacionadas à Língua Brasileira de Sinais (Libras) e aos Surdos. Noções

			sobre os estudos linguísticos das línguas de sinais em diferentes níveis da descrição linguística. Conceitos básicos da Língua Brasileira de Sinais como iconicidade e arbitrariedade e aspectos culturais e históricos específicos da comunidade surda brasileira. Educação de surdos, papéis dos professores e de intérpretes de libras-português em uma perspectiva inclusiva. Atividades de prática como componente curricular aplicadas à comunicação em Libras.
--	--	--	---

A figura 4 apresenta uma representação visual da matriz curricular.

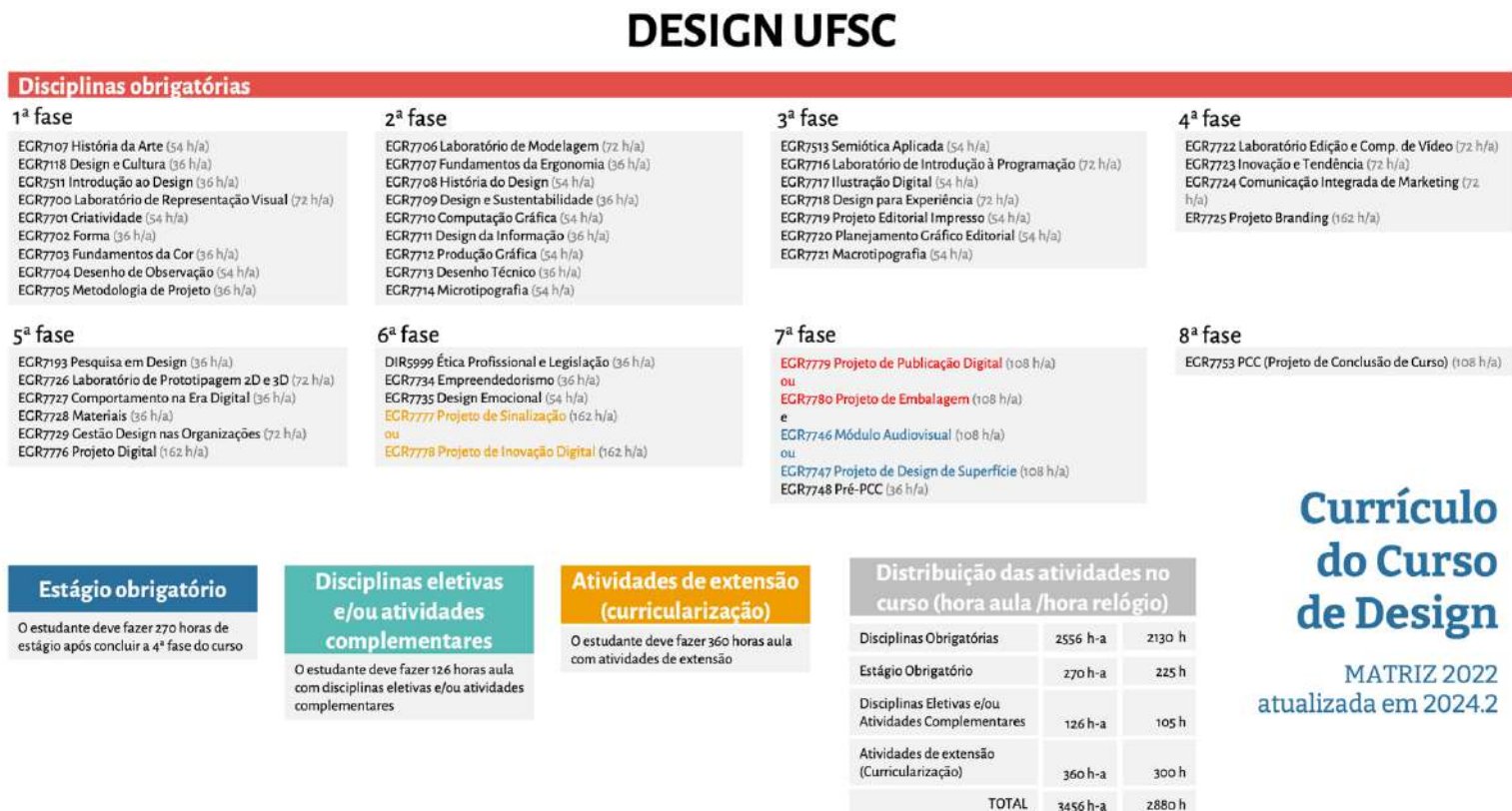


Figura 4: Representação visual da matriz do curso de Design

Fonte: Dos autores

## 2.9 Disciplinas Eletivas e/ou Atividades Complementares

As Atividades Complementares do curso de Design constituem componente obrigatório do curso. Os estudantes devem cursar 126 horas aula (105 horas), as quais constituem o eixo - “Disciplinas Eletivas e/ou Atividades Complementares”. Quanto às atividades a serem realizadas, elas são de livre escolha do estudante e podem ser realizadas desde o início do curso. Englobam disciplinas regulares dos cursos de graduação da UFSC ou de outras IEs (as disciplinas eletivas) ou atividades diversas, tais como participação em cursos, eventos, projetos de pesquisa, estágio não-obrigatórios, monitoria, atividades voluntárias,

representação estudantil e outras, que, a partir de uma escolha individual, contribuirão para a construção da formação acadêmica do estudante, com vistas ao seu foco profissional. Dessa maneira é possível garantir uma diversidade de oferta, de modo que cada estudante possa cumprir essas horas com atividades que lhe interesse e contribua para sua formação.

Uma possibilidade de cumprimentos destas horas, é através de disciplinas optativas. Além das oferecidas no currículo do curso, há também a possibilidade de cursar disciplinas em qualquer outro curso da UFSC (desde que o estudante tenha sua matrícula autorizada pelo professor da disciplina), ou ainda de outras IEs. LIBRAS é uma dessas disciplinas.

Além da possibilidade de cursar disciplinas, as horas de atividades complementares podem ser cumpridas com atividades diversas, tais como: participação em cursos, eventos, projetos de pesquisa, estágio não-obrigatórios, monitoria, atividades voluntárias, representação estudantil e outras, que, a partir de uma escolha individual, contribuirão para a construção da formação acadêmica do estudante, com vistas ao seu foco profissional.

A carga horária a qual se refere o regulamento das Atividades Complementares do Curso de Design compreende ao eixo

São consideradas Disciplinas Eletivas: disciplina de graduação oferecida pela UFSC ou disciplinas de graduação cursadas em outras IESs

São consideradas Atividades Complementares: projeto de Iniciação Científica/Pesquisa; eventos (seminários, simpósios, congressos, conferências e outros eventos na área de Design ou afins); cursos extracurriculares na área de Design ou afins ou ainda complementares à formação do estudantes; monitoria em disciplina do curso de Design da UFSC ou equivalente; estágio não obrigatório em área afim ao Curso de Design; produção científica; exposição / prêmios; projetos Empresa Junior de Design – UIPI; serviço voluntário em projeto/atividade na área de Design; atividades cursadas junto à Atlética Design (ALADA); representação estudantil.

Quando a atividade realizada caracterizar uma disciplina eletiva da UFSC, não é necessário pedir validação, pois ela irá constar no histórico do estudante após sua conclusão.



Para as demais categorias: disciplinas cursadas fora da UFSC (em qualquer tempo) ou Atividades Complementares, a validação é realizada após sua conclusão. O processo de validação é o mesmo para disciplinas obrigatórias do curso.

O pedido de validação só pode ser feito após a conclusão da atividade (pois necessita do certificado de conclusão da atividade) e é solicitado da seguinte maneira:

- 1) o estudante preenche e assina o formulário de validação de disciplinas;
- 2) cria um protocolo de validação de disciplinas (no Portal de Atendimento Institucional - PAI);
- 3) anexa o formulário de validação e o comprovante da atividade realizada
- 4) a coordenação analisa o pedido
- 5) o resultado pode ser:
  - 5.1) se estiver instruído corretamente, é aprovado e a validação é incluída no histórico do estudante;
  - 5.2) se a documentação estiver incompleta, a coordenação solicita ao estudante a complementação.
  - 5.3) se a documentação estiver completa mas não for suficiente para validar a Atividade Complementar requerida, o pedido é indeferido.

As Atividades Complementares atualmente cadastradas no Curso de Design são:

- EGR7600 – Atividade Complementar de Pesquisa – 72h-a (comprovada pelo certificado ou similar);
- EGR7601 – Atividade Complementar de Monitoria – 72h-a (comprovada pelo certificado ou similar);
- EGR7602 – Atividade Complementar de Estágio – 72h-a (comprovada pelo relatório modelo RAENO ou similar);
- EGR7603 – Atividade Complementar de Produção Científica e Acadêmica – 72h-a (comprovada pelo certificado ou similar);
- EGR7604 – Atividade Complementar – UIPI; (comprovada pelo certificado ou similar);
- EGR7605 Atividade Complementar - Representação Discente – 72h-a (membro de entidade estudantil - comprovada pelo Portaria de nomeação ou similar);

- EGR7605 Atividade Complementar - Representação Discente – 36h-a (representante em órgãos e colegiados - comprovada pelo Portaria de nomeação ou similar);
- EGR7782 Atividade Complementar – ALADA – 54h-a (comprovada pelo certificado ou similar);
- EGR5687 Atividades Complementar - Exposição/Prêmios – 72h-a (comprovada pelo certificado ou similar);
- EGR5688 Atividades Complementar – Voluntariado – 72h-a (comprovada pelo certificado ou similar);

A partir de solicitação (apresentada pela coordenação, professores ou representação estudantil) outras atividades podem ser incorporadas para validarem as Atividades Complementares.

Na categoria disciplina eletivas, atualmente o currículo do curso apresenta as seguintes: EGR7758 Modelagem 3D Digital (72 horas aula); EGR7759 Orientação e Planejamento de Carreira (36 horas aula) e LSB7244 Língua Brasileira de Sinais - Libras I - PCC 18h-a (72 horas aula). EGR7758 e EGR7759 são oferecidas quando há demanda e professores aptos a ministra-las. LSB7244 é oferecida regularmente para toda a UFSC.

Cabe aqui destacar a disciplina de LIBRAS (LSB7244). A UFSC é pioneira no ensino de Língua Brasileira de Sinais (Libras). Aqui foi criado o primeiro curso de graduação em Letras Libras do Brasil, o que fez dela um centro de referência na área. Contribuiu para a disseminação da área através do oferecimento do curso na modalidade a distância. Possui um quadro de professores de excelência e oferece, conforme recomenda o Decreto nº 5.626/2005.

A disciplina LSB7244 Língua Brasileira de Sinais - Libras I - PCC 18h-a, destinada aos bacharelados, é oferecida em diversas turmas, com várias possibilidades de horários. Assim, os estudantes que a desejarem cursar têm opções nos três turnos.

Cada “categoria” de atividades complementares (ex.: estágio não obrigatório; monitoria etc.) só poderá ser validada uma vez.

Com exceção das disciplinas cursadas em outros cursos da UFSC ou em outras IES, somente serão consideradas para efeito de validação as atividades complementares realizadas após o ingresso oficial do aluno no curso.

A regulamentação das atividades complementares é apresentada no apêndice 2.

## **2.10 Atividades de Estágio**

No curso de Design UFSC, considera-se estágio, a atuação em atividades técnico-científicas sob supervisão, realizadas por estudantes, dentro e/ou fora da UFSC. Estas atividades têm como objetivos:

- 1 - Propiciar ao(a) aluno(a) a prática, em situação real, dos conteúdos teóricos e teórico-práticos estudados no curso;
- 2 – Possibilitar ao(a) aluno(a) uma aproximação à realidade dos ambientes e culturas organizacionais junto às quais atuará profissionalmente;
- 3 - Oportunizar ao(a) aluno(a) o exercício orientado e assistido do design na conceituação, projeto e implementação nas diferentes áreas de atuação do design.

Os estágios do Curso de Design classificam-se em:

I - Obrigatórios: constituem o cumprimento do componente curricular Estágio Obrigatório, sendo este código, no curso de Design, compatível com EGR7754.

II - Não-obrigatórios: constituem atividades práticas orientadas e supervisionadas voltadas à complementação da formação do estudante e realizada por iniciativa do mesmo;

### **2.10.1 Estágio Obrigatório**

O estágio obrigatório caracteriza-se como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design. Constitui uma disciplina da matriz curricular, denominada "EGR7754 - Estágio Obrigatório".

O estudante pode solicitar estágio obrigatório a partir do momento em que cumprir as disciplinas do 1º ao 4º semestre. Uma vez cumpridos estes pré-requisitos o estudante deve solicitar o estágio via SIARE - sistema informatizado de estágios da Universidade. O SIARE formaliza todos os trâmites relacionados ao estágio:

**Início:** solicitação, aprovação do coordenador de estágio do curso, coleta de assinaturas e finalização do pedido);

**Encerramento:** uma vez concluído o estágio, o sistema encerra o cadastro da atividade. Em paralelo o estudante encaminha ao coordenador de estágio do curso o relatório e os formulários de avaliação (supervisor e professor orientador);

A carga horária mínima do estágio obrigatório é de 225 horas (relógio) para o código de disciplina EGR7754 – Estágio Obrigatório (desta forma cumpre-se as 270 horas aula necessárias para o cumprimento da disciplina). O(a) aluno(a), uma vez matriculado na disciplina de - EGR7754 – Estágio Obrigatório - deverá iniciar o seu estágio no semestre associado, sob pena de receber o conceito FI em caso de não estabelecer vínculo com algum local de estágio. Caso seja necessário, para integralização das horas necessárias ao cumprimento do estágio obrigatório, o estudante poderá cumprir essa carga horária em até dois locais de estágio diferentes.

O estágio obrigatório poderá ser realizado de forma remunerada ou não remunerada, com ou sem auxílio transporte em convênio com instituições/empresas concedentes de estágios (localizadas no país ou no exterior) ou na UFSC. E, contudo, mediante o pagamento da apólice de seguro pela instituição/empresa concedente ou pelo(a) próprio(a) estudante.

O estágio obrigatório deverá ser realizado nas áreas afins do Curso de Graduação em Design (tanto nas dependências da UFSC quanto em locais externos a ela) ficando sua concessão a critério da Coordenação de Estágio do Curso.

O acompanhamento do estágio obrigatório será feito por um(a) supervisor(a) de estágio no local onde as atividades de estágio se realizam (este deve ser preferencialmente um Designer). Quando não houver este profissional na instituição/empresa, o supervisor imediato do estagiário deverá cumprir as funções de supervisão das atividades de estágio e um(a) professor(a) orientador(a) do Curso de Design. O estudante terá também direito a um

professor orientador. Um professor do curso por ele escolhido, a quem recorrerá sempre que sentir necessidade.

O estágio obrigatório poderá ser realizado fora da cidade de Florianópolis (inclusive outros estados ou no exterior). No caso de ser realizado no exterior, o acadêmico deverá, preferencialmente, redigir os relatórios de estágio em língua portuguesa. Se houver necessidade de um relatório em outra língua, deverão ser redigidos nas duas línguas e encaminhados ao(a) orientador(a) de estágio.

A realização de estágios obrigatórios por meio de vínculos celetista (CLT) fica condicionada ao que estabelece a Lei 11.788/2008, art. 7º, VI, que dispõe à instituição elaborar normas complementares. Desta forma, apenas estudantes devidamente matriculado(a)s a partir do último semestre do curso (8º semestre) ou mais, terão o aval da Coordenadoria de estágios, quando devidamente informada, para cumprir o estágio por meio de um vínculo CLT. A quebra deste requisito fica condicionada à análise do caso pela coordenação de estágio e se necessário, pelo colegiado do curso.

A avaliação do estágio será realizada com base no Relatório Final do Estágio Curricular redigido e formatado pelo(a) estagiário(a) no decorrer do estágio, sendo atribuída uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) para ele(a). Além do relatório há duas notas atribuídas ao(a) estudante, uma pelo supervisor do local de estágio e outra pelo(a) professor(a) orientador(a) do Curso, que resultam através da média uma nota de 0 (zero) a 10 (dez). A média final para EGR7754 – Estágio Obrigatório será composta pelas notas previamente apresentadas pela Coordenação de Estágio no plano de ensino da disciplina.

Ao término do semestre letivo, ou seja, quando o(a) estudante que estiver regularmente matriculado na disciplina Estágio Obrigatório (EGR7754) entregar todos os documentos necessários (previstos pela coordenação de estágio), o(a) coordenador(a) de estágio digita a nota na lista de aproveitamento disponível no Sistema de Controle Acadêmico da Graduação - CAGR.

As atividades de estágio no curso de Design são administradas pelo coordenador de estágio. Há também a possibilidade de existir uma Comissão de Estágio para dar suporte às

atividades administrativa dos estágios do curso. O estágio tem regulamentação própria e está apresentada no apêndice 3.

## **2.10.2 Estágio Não Obrigatório**

Os estágios não obrigatórios são permitidos a partir da 1ª 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. Em ambos os casos, as normas e procedimentos correntes na UFSC serão aplicadas e, principalmente, serão exigidos os relatórios de conclusão de estágio (RAENO) elaborados no sistema SIARE. O RAENO é o requisito para validação como atividades complementares de estágio (EGR7602). O apêndice 3 apresenta a regulamentação dos estágios (obrigatório e não obrigatório) do Curso de Design.

## **2.11 Projeto de Conclusão de Curso – PCC**

No curso de Design UFSC, o Projeto de Conclusão de Curso (PCC), é definido como um projeto individual de caráter propositivo em design, a ser realizado pelo acadêmico após a integralização das disciplinas obrigatórias que constituem seu pré-requisito e executado sob a orientação de um professor orientador.

Tem como objetivos demonstrar, por parte do acadêmico, o domínio do método de Design e das técnicas e ferramentas correntes, bem como da argumentação de defesa do projeto que desenvolveu, mostrando-se apto a entrar no mercado de trabalho pela sua competência projetual diante de uma situação de problemática real pertinente à atividade de Design, corretamente solucionada.

O PCC é composto por duas disciplinas:

**EGR7748 - Pré PCC (Pré Projeto de Conclusão de Curso)**, oferecido na 7ª fase do curso, com carga horária 36 h/a. Durante as aulas (que acontecem com todo o grupo de estudantes matriculados), são informados ao aluno as características, formato, procedimentos e documentação necessária à realização do PCC. É também definido o professor orientador do projeto. Ao final da disciplina, o estudante deve ter definido o tema, método e concluído as atividades iniciais do projeto.

**EGR7753PCC - (Projeto de Conclusão de Curso)**, oferecida na 8ª fase do curso, com carga horária de integração curricular de 108 h/a. Nesta disciplina o estudante dá continuidade às atividades iniciadas no Pré PCC, ainda sob a orientação do professor. Ao final, acontece (em data prevista no cronograma das disciplinas do curso), a apresentação pública do resultado do projeto para banca, previamente designada, bem como a elaboração do memorial descritivo do projeto, para arquivamento digital no repositório institucional da UFSC.

O PCC poderá ter, em seu desenvolvimento, a interação com o setor produtivo. Para efetivar essa interação, o projeto poderá ser realizado junto a uma empresa, indústria e/ou organização, a qual pode se manifestar interessada na fabricação, ou na comercialização, ou na implantação do projeto proposto.

A interação com o setor produtivo poderá acontecer mediante contato com uma empresa, indústria e/ou organização realizado pelo próprio acadêmico e/ou orientador, desde que compatível com a proposta do PCC do Curso de Design UFSC. Para formalizar a parceria há um documento específico. Caso haja interesse de sigilo para pedido de patente ou similar, o acadêmico junto com seu orientador ou empresa devem fazer o pedido por meio dos procedimentos recomendados pela Secretaria de Inovação da UFSC – SINOVA.

Todas as atividades de PCC são coordenadas por um professor indicado pelo Colegiado do Curso. Ao Coordenador de PCC do curso caberá tomar todas as providências para a organização, articulação e realização das atividades de PCC, bem como a coordenação dos procedimentos de apresentação, avaliação e entrega das versões finais dos PCCs. Ficam também a cargo do Coordenador de PCC atividades posteriores à apresentação dos PCCs, tais como, acompanhamento da inclusão dos relatórios de PCC no Repositório Institucional da UFSC (vinculado à Biblioteca Universitária) e armazenamento ou devolução ou doação

do banner físico de cada PCC; o fechamento das médias e sua digitação no Sistema de Controle Acadêmico da Graduação da UFSC (CAGR).

As entregas do PCC (EGR7753) são: Memorial de Projeto de Conclusão de Curso; Meio de Representação Tridimensional e Banner.

O Memorial de Projeto de Conclusão de Curso refere-se a um documento que registra e apresenta o processo, as decisões e o resultado do projeto de Design e deverá seguir a estrutura:

1. Apresentação da proposta de projeto
2. Método de Design
3. Processo e decisões de Design
4. Resultados: Apresentação do produto final.
5. Referências
6. Apêndices/Anexos (quando necessário)

O Meio de Representação Tridimensional – MRT, consistirá em protótipos (modelo em escala natural, com material igual ou semelhante ao especificado no projeto) ou mock-ups (modelo em escala natural, com material diferente ao especificado no projeto) ou modelos de apresentação (modelo em escala reduzida ou ampliada com qualquer material). O objetivo principal é representar materialmente o resultado do projeto. Nos projetos nas áreas Digital, Branding, Editorial, Animação, Merchandising, entre outros, o meio de representação nem sempre é tridimensional, podendo ser: interface web, aplicativo, vídeo animado ou de maquete eletrônica, Brand Book, trend book, mock-up editorial ou outro.

O apêndice 4 apresenta o Regulamento de PCC do curso.

## **2.12 Curricularização da Extensão**

No curso de Design UFSC, as ações curriculares de extensão poderão acontecer nos três eixos previstos na Resolução Normativa N. 1/2020/CGRAD/CEX, de 3 de março de 2020, que são: projetos, eventos e cursos, sendo que o estudante pode optar por realizar atividade em um,



em dois ou nos três êxitos. A carga horária a elas destinada é de 360 h/a (300 horas), as quais compreendem aproximadamente 10.4% da carga horária total do curso, cumprindo assim o que foi determinado na Resolução Normativa N. 1/2020/CGRAD/CEX.

Para fins de registro no histórico escolar dos estudantes orienta-se a criação de uma unidade curricular que apresente as seguintes informações: Código (criado para efeitos de registro no histórico do estudante), nome da unidade curricular e carga horária e ementa.

Código	Unidade curricular	Carga horária		Ementa
		CH (h/a)	CH (h/r)	
EGR7783	Extensão em Design (EXT 360h-a)	360	300	Registro das 360 horas-aula (300 horas) de atividades de extensão curricular obrigatória que podem ser cumpridas nos seguintes eixos: projetos e/ou eventos e/ou cursos.

Os estudantes que farão atividades para contabilizar as horas de extensão em seu currículo, poderão fazê-las ao participarem de ações de extensão ofertados em diferentes espaços da UFSC - em atividades propostas por servidores docentes e TAEs de quaisquer unidades de ensino ou administrativas da instituição -, desde que a atividade esteja devidamente cadastrada no SIGPEX (Sistema Integrado de Gerenciamento de Projetos de Pesquisa e de Extensão)

Com relação à carga horária, o estudante pode cumprir a totalidade em apenas um dos três eixos (projetos ou eventos ou cursos) ou em mais de um eixo (projetos e/ou eventos e/ou cursos), não havendo, portanto, carga horária mínima para cada um dos eixos. Há apenas a carga horária total mínima a ser cursada - 360 h/a (300 horas) e, uma ou mais ações de extensão.

As ações de extensão nas quais os estudantes estiverem vinculados poderão estar vinculadas a quaisquer Programas de Extensão propostos em qualquer unidade administrativa ou de ensino da UFSC, desde que as atividades a ser realizada pelos estudantes se caracterizem como sendo pertinente à área de formação DESIGN.

O apêndice 5 apresenta a Política de Extensão do Curso de Design.

## **2.13 Formas e Instrumentos de Avaliação do Processo de Ensino e da Aprendizagem**

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 por acreditar que este processo conduz à integração, modificação, ao estabelecimento de relações e coordenação entre esquemas de conhecimento que o indivíduo já possui, dotados de certa estrutura e organização.

Em disciplinas teóricas, as bases de conhecimento visam a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade estética, observando aspectos históricos, culturais, econômicos, mercadológicos e tecnológicos, buscando também estar atentos às tendências emergentes. Nas disciplinas práticas, em especial nos projetos, a teoria embasa a execução das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, tais como a definição de objetivos de projeto, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultado e implementação. Todos esses atributos são essenciais para o crescimento profissional do estudante. No processo, o professor atua como mediador, facilitador e ativador da aprendizagem.

As atividades avaliativas são de livre escolha do professor e devem ser informadas no plano de ensino da disciplina. No dia a dia, seguem o Regimento dos cursos de graduação, segundo o capítulo IV da Resolução n.º 017/CUn/97, que trata do rendimento escolar. Baseados neste documento, algumas formas e instrumentos de avaliação são adotadas para

verificar o rendimento dos estudantes. Elas compreendem, de forma associada, avaliações teóricas e avaliações práticas.

Nas disciplinas teóricas, as avaliações poderão ser realizadas através de provas escritas, trabalhos, seminários, artigos ou similares que melhor se adéquem às características da disciplina, podendo ainda haver a realização de trabalhos práticos, contendo aplicações do conteúdo teórico estudado, em situações diretamente relacionadas ao Design e suas diferentes áreas de atuação. As avaliações poderão ser realizadas individualmente ou em grupo. Poderão ser utilizados para as avaliações meios digitais ou analógicos.

Nas disciplinas teórico-práticas deverão predominar as avaliações de caráter prático, pela realização de aplicações dos conteúdos estudados a situações específicas do Design. Relatórios e peças de design, apresentadas e especificadas em acordo com as necessidades específicas dos projetos (como por exemplo, vídeo, arquivo de aplicativo, maquete eletrônica, brand book, livro, ou arquivos que melhor representem a versão final do projeto).

O anexo 1 apresenta o Capítulo IV da Sessão III, da Resolução n.º 017/CUn/97, que trata do sistema de avaliação do rendimento escolar discente.

## **2.14 Forma de Funcionamento**

O curso de Design caracteriza-se como integral, Desta forma, ao invés de ser dividido em turmas matutinas, vespertinas ou noturnas, o curso em mais de um período.

As aulas têm duração de 50 minutos (dezoito horas aula = 1 crédito)

O horário de funcionamento das aulas obedece ao que segue:

- Período matutino: 07:30 - 11:50 (5 horas aula + intervalo de 10 min)
- Período vespertino: 13:30 - 18:00 (5 horas aula + intervalo de 20 min)
- Período noturno: 18:30 - 22:00 (4 horas aula + intervalo de 10 min)

A oferta de disciplinas em diferentes períodos se dá 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.

## **2.15 Dos Docentes**

Os docentes que ministrarão aulas no curso de Design da UFSC pertencem ao Departamento de Direito (disciplina DIR5999) e Departamento de Design e Expressão Gráfica (demais disciplinas). O/A docente do Departamento de Direito é definido a cada semestre, não havendo um nome que seja o responsável pela disciplina.

Os docentes do Departamento de Expressão Gráfica que ministram aulas no Curso de Design são apresentados no apêndice 6.

## **2.16 Dos Técnicos Administrativos e Laboratoriais**

As atividades administrativas são realizadas por um servidor Técnico administrativo em educação (TAE). Já no que se refere ao suporte laboratorial, tem-se que o curso ainda não foi contemplado pelo Centro de Comunicação e Expressão e por isso não possui nenhum técnico laboratorial.

## **2.17 Formas de Ingresso**

O ingresso no curso de Design da UFSC se dá de duas formas principais: via processo seletivo (vestibular e SISU/MEC) e via transferência.

### **INGRESSO VIA PROCESSO SELETIVO**

VESTIBULAR: anualmente a UFSC oferece 28 novas vagas para o curso de Design (14 vagas no primeiro semestre e 14 vagas no segundo semestre). Para concorrer a essas vagas é necessário fazer o vestibular. O processo do vestibular ocorre mediante edital específico lançado pela Comissão Permanente de Vestibular (COPERVE)

SISTEMA DE SELEÇÃO UNIFICADA (SISU/MEC): sistema informatizado do MEC no qual instituições públicas de ensino superior oferecem vagas para candidatos que são selecionados com base nos resultados obtidos no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Para o curso de Design são oferecidas anualmente 12 novas vagas para o curso de Design (06 vagas no primeiro semestre e 06 vagas no segundo semestre).

### **TRANSFERÊNCIA (INTERNA OU EXTERNA) E RETORNO DE GRADUADO**

Em caso de saldo de vagas (vacância oriunda de cancelamentos de matrícula / desistência do curso / jubileamento), há a possibilidade de ingresso via edital de transferência. Assim, havendo vagas, é publicado semestralmente edital de Transferência (Interna ou Externa) e Retorno de Graduado, conforme data apontada no calendário acadêmico institucional. Nele, UFSC divulga o saldo de vagas disponíveis para transferência em três modalidades (denominadas incisos)

**Inciso I** – Transferência Interna (troca de curso, mudança de turno, mudança de habilitação no mesmo curso, troca de polo(EaD) ou de modalidade EaD/Presencial – Presencial/EaD); e Retorno de Aluno Abandono da UFSC);

**Inciso II** – Transferência Externa (mudança de IES, podendo ser pública ou privada);

**Inciso III** – Retorno Graduado (graduados na UFSC ou em outras IES (pública ou privada)).

### **PROGRAMA DE ESTUDANTES-CONVÊNIO DE GRADUAÇÃO (PEC-G)**

Criado oficialmente em 1965 pelo Decreto nº 55.613, é atualmente regido pelo Decreto nº 11.923, de 15 de fevereiro de 2024. O PEC-G oferece a estudantes nacionais de países com os quais o Brasil mantém acordo educacional, cultural ou científico-tecnológico a oportunidade de realizar seus estudos de graduação em Instituições de Ensino Superior (IES) brasileiras. É administrado pelo Ministério das Relações Exteriores, por meio da Divisão de Temas Educacionais, e pelo Ministério da Educação, em parceria com Instituições de Ensino Superior em todo o país. Para candidatar-se, o interessado deverá dirigir-se à Embaixada Brasileira de um dos países participantes.

Para as formas de ingresso via processo seletivo e transferência, a UFSC reserva vagas em atendimento ao programa especial para o acesso às instituições federais de educação superior de estudantes pretos, pardos, indígenas e quilombolas e de pessoas com deficiência, bem como daqueles que tenham cursado integralmente o ensino médio ou

fundamental em escola pública. Estas são coordenadas pela Pró-Reitoria de Ações Afirmativas e Equidade (PROAFE - UFSC)

Há ainda outras formas de ingresso previstas em lei, tal como a transferência coercitiva, a qual se dá em qualquer tempo e independente de vaga, em acordo com o Art. 95 Resolução N° 17/CUn/97.

## **2.18 Políticas de Acessibilidade**

A UFSC, através da Coordenadoria de Acessibilidade Educacional (CAE), desenvolve as ações relacionadas a acessibilidade. São objetivos da CAE<sup>19</sup>:

- Desenvolver e executar ações de acessibilidade e inclusão de estudantes com deficiência da UFSC;
- Promover condições igualitárias de acesso ao conhecimento aos estudantes com deficiência;
- Propor ações para redução de barreiras relacionadas à acessibilidade programática, pedagógica, de comunicação e atitudinal na Universidade;
- Apoiar os diferentes setores da universidade com o objetivo de fomentar a participação plena de pessoas com deficiência;
- Mediar na disponibilização de tecnologia assistiva e comunicação alternativa para os estudantes que necessitem de tais recursos;
- Ser referência para os diferentes setores e Centros de Ensino da UFSC nas ações de acessibilidade educacional;
- Estabelecer parcerias com as diversas entidades representativas das pessoas com deficiência de Santa Catarina e de outros Estados, visando à troca de conhecimentos e demais formas de intercâmbio acadêmico;
- Contribuir com os processos institucionais que envolvam o ingresso das pessoas com deficiência nos vestibulares, concursos públicos e processos seletivos.
- Elaborar, com a participação da comunidade universitária, a política institucional de acessibilidade para pessoas com deficiência.

---

<sup>19</sup> Informações retiradas do site da Coordenadoria de Acessibilidade Educacional (CAE). Disponível em: <https://cae.ufsc.br/objetivos/>. Acesso em 06/12/2019.

Esses objetivos, por sua vez devem refletir-se em ações de acessibilidades e inclusão de pessoas com deficiência no ambiente universitário. Essas ações precisam ser pensadas com base nos princípios de respeito à singularidade; promoção da cultura inclusiva; indissociabilidade entre inclusão e desenvolvimento institucional; cientificidade nas ações propostas; descentralização, articulação na proposição das ações.

Dessa maneira, atuando junto aos cursos da UFSC, a CAE busca atender ao princípio da garantia dos direitos das pessoas com deficiência, mediante a equiparação de oportunidades, visando à autonomia pessoal e acesso ao conhecimento.

## **2.19 Apoio ao Discente**

De acordo com informações obtidas em seu PDI, a UFSC almeja uma formação qualitativa do seu corpo discente, para que eles atuem em aspectos estratégicos para o desenvolvimento da região onde estão e estarão inseridos. O exercício da formação do ser humano nesta instituição é feito com muita responsabilidade social, especialmente com os membros do corpo discente que apresentam fragilidades de educação básica e financeira para se manterem na Universidade. Há portanto, a necessidade de enfrentamento, além das desigualdades socioeconômicas, à discriminação de grupos historicamente em situação de vulnerabilidade na sociedade, tais como: pessoas negras, indígenas e quilombolas, mulheres, comunidade LGBTQIAP+, pessoas com deficiência e necessidades específicas, dentre outros grupos.

A UFSC está ciente também de que muitas vezes, para muitos estudantes, independentemente de sua situação econômica, há dificuldades de acompanhar seus respectivos cursos por variadas razões, mesmo tendo sido aprovados em processos seletivos de graduação.

Isso leva a Universidade a desenvolver programas de apoio financeiro, pedagógico e psicológico. A UFSC proporciona diferentes formas de apoio a seus estudantes por meio das

pró-reitorias de Graduação (PROGRAD), de Pesquisa (PROPESQ), de Extensão (PROEX) e de Assuntos Estudantis (PRAE). Dentre esses apoios, destacam-se:

- Alojamento estudantil indígena
- Auxílio Moradia
- Auxílio Creche
- Bolsa Estudantil UFSC
- Bolsa Permanência MEC
- Moradia Estudantil
- Apoio à Apresentação de Trabalhos Científicos
- Apoio à Participação Coletiva em Eventos
- Apoio à Realização de Eventos Acadêmicos
- Viagens de Estudo
- Bolsas de Pesquisa
- Bolsas de Extensão
- Programa Institucional de Apoio Pedagógico aos Estudantes – PIAPE
- Serviço de Atenção Psicológica

Cada um destes apoios, é solicitado livremente pelo estudante. Pode também surgir de uma recomendação da coordenação.

## **2.20 Política de avaliação do Projeto Pedagógico**

Com o objetivo de sempre oferecer ao discente um curso de qualidade, é necessário que a avaliação do Projeto Pedagógico do curso seja sempre uma preocupação constante. Na medida em que ele é implementado, é avaliado. Não há um processo formal de avaliação. Mas a coordenadoria do curso está sempre atenta e disponível para ouvir professores e estudantes (inclusive os egressos), na busca de informações que os leve a perceber possibilidades de atualização, seja em conteúdos e/ou disciplinas, em infraestrutura, em procedimentos e técnicas/ferramentas didáticas.

Além disso, a coordenação do curso está também atenta às demandas advindas dos órgãos superiores, referentes à legislação vigente. Como exemplo disso pode-se citar a



curricularização da extensão, a possibilidade de oferecer parte da carga horária do curso na modalidade à distância (esta ainda não implementada, pois a UFSC ainda não tem regulamentação própria). Estes levantamentos são recebidos na coordenação do curso e levados para discussão no Núcleo Docente Estruturante. O fato de possuir em seu colegiado, representação discente também é de suma importância para o processo de avaliação do Projeto Pedagógico, pois, uma vez formalmente representados, os estudantes ficam mais a vontade para apresentar propostas demandadas de seus pares. Outra forma de contribuição discente é através de demandas recebidas através do Centro Acadêmico.

Como forma de exemplificar o que foi dito acima, em 2022 foi implementado o atual currículo do curso e desde sua implementação até o presente, ajustes já foram realizados, tais como: reorganização das disciplinas que formam os projetos, atualização de ementas de disciplinas, estudo de pré-requisitos e equivalências etc. Quando necessário, são criados pequenos grupos (comissões) para a execução de tarefas e ações específicas necessárias no diagnóstico e avaliação do curso, Todas as discussões envolvem diretamente o Núcleo Docente Estruturante e o Colegiado do Curso de Design. Outro exemplo mais recente é a criação, em parceria com uma professora do Departamento de Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC-UFSC) uma disciplina teórico-prática de tópicos especiais com a ementa: “Fundamentos de Inteligência Artificial. Engenharia de Prompt. Inteligência Artificial Generativa. Ferramentas de Inteligência Artificial no Contexto do Design. Ética em Inteligência Artificial. Tendências e impacto da IA nas práticas de Design. Estudos de Caso.”

Quando necessário, são criados pequenos grupos (comissões) para a execução de tarefas e ações específicas necessárias no diagnóstico e avaliação do curso. Todas as discussões envolvem diretamente o Núcleo Docente Estruturante e o Colegiado do Curso de Design.

## **2.21 Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa**

A gestão do curso é realizada pela Coordenação do Curso (composta por coordenadora e subcoordenadora), pelo colegiado do curso e NDE. Há ainda a colaboração de

coordenadorias específicas: Coordenação de PCC; Coordenação de Estágio e Coordenação de Extensão.

O dia a dia da coordenação se dá através de atividades atendimento aos alunos (dúvidas sobre matrículas, validações, procedimentos). Nestes atendimentos são também ouvidas as manifestações do corpo discente quando este está insatisfeito quanto ao andamento das aulas. Estas por sua vez são analisadas e quando necessário, medidas são tomadas para a resolução de problemas em ambiente de sala de aula (condução das aulas, relacionamento-professor aluno ou aluno-aluno etc.). Em casos que envolvam o desempenho de professores, o departamento ao qual o professor é vinculado também é acionado, pois cabe a ele a averiguação da situação.

Além do estudante, os professores também podem recorrer à coordenação quando percebem que suas aulas podem ser melhoradas (também em aspectos didáticos ou de relacionamento com as turmas) ou quando têm alguma ideia que possa contribuir com a melhoria de suas aulas.

Além destes, a coordenação tem acesso aos resultados da avaliação institucional que é realizada semestralmente pela CPA (Comissão Própria de Avaliação), a qual envolve políticas acadêmicas, políticas de gestão e infraestrutura. Os resultados são analisados pela coordenação que por sua vez pode propor melhorias para o curso.

Assim, com base nos resultados de avaliações formais (CPA) e no retorno dado pelos corpos discente e docente, a coordenação busca (sempre apoiada pelo NDE e Colegiado do curso) construir um curso que prime pela qualidade.

A base legal que ampara as ações realizadas no processo de gestão do curso é formada pelo estatuto da UFSC<sup>20</sup>, a Resolução N° 17/CUn/97<sup>21</sup>. Interno ao curso, há ainda o Regimento do curso (apêndice 7)

---

<sup>20</sup> A versão atualizada do Estatuto Interno da UFSC pode ser encontrada em: [https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/208159/ESTATUTO\\_UFSC\\_atualizado%20mar%20c3%a70%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/208159/ESTATUTO_UFSC_atualizado%20mar%20c3%a70%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

<sup>21</sup> A versão atualizada da Resolução N° 17/CUn/97 pode ser encontrada em: [https://prograd.ufsc.br/files/2023/01/RESOLUCAO\\_n-017\\_cun\\_97\\_atualizada\\_2022-consolidada.pdf](https://prograd.ufsc.br/files/2023/01/RESOLUCAO_n-017_cun_97_atualizada_2022-consolidada.pdf)

## 2.21.1 Gestão do curso

### A) COORDENAÇÃO DO CURSO

A Coordenação do Curso de Graduação em Design é exercida por professores, em regime de 40 horas com dedicação exclusiva, eleitos pelo colegiado do curso a cada dois anos.

Compete ao Coordenador do Curso:

- I - Convocar e presidir as reuniões do Colegiado do Curso, com direito a voto, inclusive o de qualidade;
- II - representar o Colegiado junto aos órgãos da Universidade;
- III - executar as deliberações do Colegiado;
- IV - designar relator ou comissão para estudo de matéria a ser decidida pelo Colegiado;
- V - decidir, ad referendum, em caso de urgência, sobre matéria de competência do Colegiado;
- VI - elaborar semestralmente os horários de aula, ouvidos os Departamentos envolvidos;
- VII - orientar os alunos quanto à matrícula e integralização do Curso;
- VIII – indicar ao DAE, ouvidos os Departamentos envolvidos, as disciplinas que serão oferecidas à matrícula em cada período letivo;
- IX – analisar e decidir os pedidos de transferência e retorno;
- X – decidir sobre pedidos de expedição e dispensa de guia de transferência;
- XI – decidir sobre pedidos de complementação pedagógica e exercícios domiciliares;
- XII - validar disciplinas cursadas em outras instituições, obedecida a legislação pertinente;
- XIII - verificar o cumprimento do currículo do Curso e demais exigências para a concessão de grau acadêmico aos alunos concluintes;
- XIV – decidir sobre pedidos de colação de grau em caráter de excepcionalidade;
- XV – Acompanhar o Núcleo Docente Estruturante do Curso de Design (NDE Design) em suas atribuições.
- XVI - instaurar processo disciplinar em razão de denúncias que envolvam integrante do corpo discente, observado o disposto na resolução 017/Cun/1997, ou sua sucessora;
- XVII - propor as políticas de capacitação pedagógica e coordenar as suas ações;
- XVIII – atuar como interlocutor do Curso;
- XIX – promover a articulação com a Secretaria de Relações Institucionais e Internacionais (SINTER) e a Central de Carreiras da PREG, objetivando a participação de alunos em atividades afetas às respectivas áreas de competência;
- XX – zelar pelo cumprimento e divulgação deste Regimento junto aos alunos e professores do Curso;
- XXI - delegar competência para execução de tarefas específicas;
- XXII - superintender as atividades da Secretaria do Curso;
- III - executar as deliberações do Colegiado;
- IV - designar relator ou comissão para estudo de matéria a ser decidida pelo Colegiado;

Sempre que necessário, é substituído pelo subcoordenador do curso em suas obrigações.

### B) COLEGIADO DO CURSO

O Colegiado do Curso de Graduação em Design é um órgão normativo, deliberativo, consultivo e de planejamento acadêmico e tem por finalidade promover a coordenação pedagógica e a integração do Curso de Graduação em Design. O Colegiado do Curso de Graduação em Design será constituído pelo Coordenador do curso (Presidente); pelo

Subcoordenador do curso (Vice-Presidente); por representantes docentes dos Departamentos de Ensino que ofereçam disciplinas obrigatórias para o currículo do curso, na proporção de 1 (um) para cada participação do Departamento igual a 10% (dez por cento) da carga horária total necessária à integralização do Curso; representantes do corpo discente, na proporção igual à parte inteira do resultado obtido na divisão de número de não discentes por cinco. Cabe ao Colegiado do Curso de Design:

- I – estabelecer – juntamente com o NDE - o perfil profissional e a proposta pedagógica do curso de Design;
- II - elaborar o regimento interno do curso;
- III - elaborar, analisar e avaliar o currículo do curso e suas alterações;
- IV - analisar, aprovar e avaliar os planos de ensino das disciplinas do curso, propondo alterações quando necessárias;
- V - fixar normas para a coordenação interdisciplinar e promover a integração horizontal e vertical do curso, visando a garantir sua qualidade didático-pedagógica;
- VI - fixar o turno de funcionamento do curso;
- VII - fixar normas quanto à matrícula e integralização do curso, respeitando o estabelecido pela Câmara de Ensino de Graduação;
- VIII - deliberar sobre os pedidos de prorrogação de prazo para conclusão de curso;
- IX - emitir parecer sobre processos de revalidação de diplomas de Cursos de Graduação, expedidos por estabelecimentos estrangeiros de ensino superior;
- X - deliberar, em grau de recurso, sobre decisões do Presidente do Colegiado do Curso;
- XI - deliberar sobre os pedidos de transferência e retorno;
- XII - colaborar na orientação da matrícula dos alunos;
- XIII - recepcionar os calouros do Curso, orientando-os no que se refere à organização e ao funcionamento do Curso e da Universidade Federal de Santa Catarina;
- XIV - deliberar sobre matérias aprovadas ad referendum pelo Coordenador do Curso.
- XV - atuar juntamente ao NDE em ações relativas à formulação, implementação, avaliação e pelo desenvolvimento do respectivo Projeto Pedagógico do Curso de Design;

### **C) NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE**

O Núcleo Docente Estruturante do Curso de Design – (NDE Design) é o órgão consultivo responsável pela formulação, implementação, avaliação e pelo desenvolvimento do respectivo Projeto Pedagógico do Curso de Design. Deve também zelar pela sua adequação contínua as demandas (legais ou resultantes de avaliação).

O NDE é composto por professores que ministrem aulas no curso e na proporção de um número de docentes equivalente a, no mínimo, 15% do número total de disciplinas obrigatórias da matriz curricular do curso. Destes, pelo menos 80% deverão ser portadores do título de doutor. O Núcleo Docente Estruturante do Curso de Design tem como atribuições:

- I - elaborar o Projeto Pedagógico do Curso (PPC) definindo sua concepção e fundamentos;
- II - estabelecer o perfil profissional do egresso do curso de Design;
- III - avaliar e atualizar periodicamente o projeto pedagógico do curso;
- IV - conduzir os trabalhos de reestruturação curricular, para aprovação no Colegiado de Curso, sempre que necessário;
- V - supervisionar as formas de avaliação e acompanhamento do curso definidas pelo Colegiado;

- VI - analisar e avaliar os planos de ensino das disciplinas e sua articulação com o projeto pedagógico do curso;
- VII - promover a integração horizontal e vertical do curso, respeitando os eixos estabelecidos pelo projeto pedagógico.
- VIII - acompanhar dos egressos do curso.

O NDE do curso de Design é regido por regulamento próprio. (apêndice 8)

Além do NDE e do COLEGIADO DO CURSO, a coordenadoria do curso conta com órgãos de apoio (do curso ou do departamento ao qual as disciplinas estão vinculados). São eles:

#### **D) OUTROS ÓRGÃOS DE APOIO**

Além do NDE, constituem-se órgãos de apoio do curso:

**Coordenação de Estágios** – organiza e coordena todas as ações de estágio do curso. Presta esclarecimentos aos estudantes e à coordenação do curso sobre as atividades relacionadas ao estágio obrigatório e não obrigatório. Gerencia também o SIARE (Sistema de Informação para Acompanhamento e Registro de Estágios) Atribui as notas dos estudantes na disciplina EGR7754 – Estágio obrigatório.

**Coordenação de PCC** – organiza e coordena todas as ações relacionadas ao Projeto de Conclusão de Curso. Ministra a disciplina EGR7748 – Pré PCC (Projeto de Conclusão de Curso) e gerencia EGR7753 – PCC (Projeto de Conclusão de Curso). A organização das apresentações de PCC (agendamento de horário e local; redação das atas e portarias e atribuição das notas dos estudantes) também são atribuições do coordenador de PCC.

**Coordenadoria de Extensão do Curso** – com a implementação da curricularização das atividades de extensão, a UFSC criou uma instância denominada coordenação de extensão do curso que tem como finalidade coordenar, orientar e acompanhar as ações de extensão realizadas no âmbito do curso nos termos da curricularização da extensão. E também atribuição do coordenador de extensão do curso gerenciar as atividades de extensão dos estudantes do curso no SIGPEX (Sistema Integrado de Gerenciamento de Projetos de Pesquisa e de Extensão)

**Secretaria do Curso** – exercida por servidores técnicos administrativos em educação (TAEs), cuja competência é:

- I – encarregar-se da recepção e atendimento de pessoas junto à Coordenadoria;
- II – auxiliar o Coordenador na elaboração de sua agenda;
- III – instruir os processos submetidos à consideração do Coordenador;
- IV – executar os serviços complementares de administração de pessoal, material e financeiro da Coordenadoria;

- V – elaborar e enviar a convocação aos Membros do Colegiado, contendo a pauta da reunião, com 48 (quarenta e oito) horas de antecedência;
- VI – secretariar as reuniões do Colegiado;
- VII – redigir as atas das reuniões e demais documentos que traduzam as deliberações do Colegiado;
- VIII – manter o controle atualizado de todos os processos;
- IX – manter em arquivo todos os documentos da Coordenadoria;
- X – desempenhar as demais atividades de apoio necessárias ao bom funcionamento da Coordenadoria e cumprir as determinações do Coordenador;
- XI – executar outras atividades inerentes à área ou que venham a ser delegadas pela autoridade competente.

**Coordenadoria Departamental de Ensino** – vinculada ao Departamento de Design e Expressão Gráfica, a qual tem por finalidade acompanhar as atividades de ensino (monitoria, planos de ensino, e outras atividades previstas do regimento do Departamento de expressão Gráfica)

**Comissões de Apoio** – criadas sempre que necessário pelo Presidente do Colegiado do Curso através de portarias para emitir pareceres em processos diversos no âmbito do curso.

## 2.21.2 Processos de avaliação interna e externa

O Plano de Avaliação da UFSC contempla a avaliação como um processo contínuo e dinâmico, com a participação dos diversos segmentos da Universidade – estudantes de graduação e de pós-graduação, servidores técnico-administrativos, professores e gestores – e representantes da sociedade civil organizada. Esse Plano tem como objetivo geral planejar os processos de avaliação interna: a autoavaliação institucional, com base nos princípios do SINAES, e a avaliação de curso. Mais especificamente, o Plano busca:

- Promover ações de sensibilização para a efetiva participação de toda a comunidade no processo de autoavaliação;
- Identificar as potencialidades e as fragilidades da Instituição;
- Socializar as informações para subsidiar a tomada de decisão nas áreas do ensino, pesquisa, extensão e gestão;
- Propor ações visando à melhoria da qualidade de ensino, pesquisa, extensão e gestão;
- Desenvolver um processo contínuo de autoavaliação na UFSC, com periodicidade determinada, contando com o envolvimento do corpo discente por diversos meios, inclusive a internet;
- Estabelecer mecanismos para que os resultados dos processos avaliativos se convertam em ações concretas com base nas questões detectadas nas avaliações;
- Utilizar as autoavaliações e as avaliações externas como base nos processos de aperfeiçoamento das políticas e diretrizes institucionais;
- Instituir Núcleos de Apoio à Avaliação nos *campi*;
- Criar mecanismos de retroalimentação e revisão constante do processo avaliativo;
- Integrar os resultados da avaliação do EaD – UAB, respeitadas as suas especificidades;

- Envolver no processo de avaliação as múltiplas unidades institucionais (Reitoria, Direção de Centros, Coordenadorias de Cursos, Departamentos de Ensino e Departamentos Acadêmicos) na operacionalização da avaliação, sobretudo, na sensibilização da comunidade acadêmica para a importância da avaliação;
- Aprimorar os mecanismos de coleta de dados e tratamento das informações institucionais.

A Comissão Própria de Avaliação zelar pelo cumprimento das ações previstas no Plano de Avaliação, bem como assegurará que:

- Seja realizada a avaliação periódica, objetivando a melhoria permanente no processo avaliativo e criando uma cultura avaliativa;
- A avaliação ocorra em todos os níveis institucionais, tanto na sede quanto nos *campi*;
- Sejam transparentes o processo avaliativo e a divulgação de seus resultados, possibilitando a todos os interessados o acesso aos relatórios produzidos pela CPA;
- Sejam criados mecanismos de retroalimentação e revisão constante do processo avaliativo, tanto na esfera acadêmica, quanto administrativa, para que a autoavaliação não tenha um fim em si mesma, sendo utilizada como mecanismo de análise de desempenho e de construção de ações efetivas de aprimoramento/correção/revisão de práticas instituídas;
- Seja elaborado um planejamento anual sobre as ações de avaliação a serem desenvolvidas

A CPA, enquanto coordenadora dos processos de avaliação interna (institucional e de curso), pode e deve contribuir efetivamente para a excelência da UFSC, visando à melhoria contínua das dimensões do ensino, pesquisa, extensão e gestão institucional.

Do ponto de vista prático, as avaliações acontecem anualmente, normalmente no final do semestre letivo. São avaliadas dez dimensões contempladas em cinco eixos avaliativos, conforme a Nota Técnica INEP/DAES/CONAES nº 065:

**Eixo 1 - Planejamento e Avaliação Institucional**

Dimensão 8 - Planejamento e Avaliação

**Eixo 2 - Desenvolvimento Institucional**

Dimensão 1 - Missão e PDI

Dimensão 3 - Responsabilidade Social da Instituição

**Eixo 3 - Políticas Acadêmicas**

Dimensão 2 - Políticas para o Ensino, a Pesquisa e a Extensão

Dimensão 4 - Comunicação com a Sociedade

Dimensão 9 - Política de Atendimento aos Discentes

**Eixo 4 - Políticas de Gestão**

Dimensão 5 - Políticas de Pessoal

Dimensão 6 - Organização e Gestão da Instituição

Dimensão 10 - Sustentabilidade Financeira

**Eixo 5 - Infraestrutura Física**

Dimensão 7 - Infraestrutura Física

Como dito acima, a autoavaliação institucional envolve as dez dimensões do Sinaes determinadas pela lei nº 10.861, estruturadas em cinco eixos: “Planejamento e Avaliação institucional”, “Desenvolvimento Institucional”, “Políticas Acadêmicas”, “Políticas de Gestão” e “Infraestrutura Física”. Já a avaliação de curso envolve os(as) docentes e as disciplinas por eles(elas) ministradas em um semestre e mais recentemente, a

autoavaliação discente. Cada processo conserva suas particularidades, sendo o primeiro com aplicação anual e o segundo, com aplicação semestral, já que coleta informações sobre cada semestre.

## **2.22 Tecnologias de Informação e Comunicação–TICs–no processo ensino-aprendizagem**

A UFSC institucionalizou há alguns anos a sistematização de gerenciamento de cursos (no caso de disciplinas). Utiliza o MOODLE (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*), o qual é baseado em ferramentas da WEB, requerendo do usuário um computador conectado à Internet e a disponibilidade de um navegador, a exemplo do google chrome e firefox. Utilizado inicialmente nos cursos a distância oferecida pela UFSC e mais tarde foi também disponibilizado para os cursos presenciais. Seu uso é de critério do professor (não sendo obrigatório).

O Moodle procura cobrir três eixos básicos do processo de ensino-aprendizagem: gerenciamento de conteúdos, ferramentas de interação entre os usuários e acompanhamento em processos de avaliação.

O moodle opera de forma integrada ao sistema acadêmico da graduação (CAGR), de forma que o cadastramento de disciplinas, turmas, professores e estudantes no Moodle são realizados automaticamente com base nos dados contidos nestes sistemas acadêmicos. Ao final do semestre, as notas gerenciadas no Moodle UFSC podem ser automaticamente transpostas para os sistemas acadêmicos.

Outros recursos relacionados ao uso das TICs acontecem pela disponibilização de laboratórios de informática para aulas (plataforma PC e Mac), recursos audiovisuais em salas de aula (TVs, projetor multimídia) e laboratório de informática de uso coletivo (localizado na biblioteca central).



Outros recursos relacionados ao uso das TICs acontecem pela disponibilização de laboratórios de informática para aulas, recursos audiovisuais em salas de aula (TVs, projetor multimídia) e laboratório de informática de uso coletivo (localizado na biblioteca central).

O campus tem acesso à rede internet sem fio em toda sua extensão. O acesso pode ser dado também a convidados (palestrantes, participantes de evento, por exemplo), ou qualquer pessoa que tenha acesso à rede eduroam

Além do uso de tecnologia no gerenciamento das disciplinas e aparatos para apresentação de aulas, também é importante o uso de softwares e aplicativos comumente utilizados na área de Design. O curso tem acesso ao pacote ADOBE CREATIVE CLOUD (versão: EDUCACIONAL SHARED DEVICE EDUCATION LICENSE LAB AND CLASSROOM). Em algumas disciplinas há também o acesso a aplicativos (versão gratuita), tais como MIRO, FIGMA, etc.

Há ainda outros serviços aos quais a UFSC tem parceria:

- Google Suite (GSuite) permite servidores e alunos regulares acessarem serviços como Meet, Drive, Calendar entre outros, exceto classroom e gmail.
- Comunidade Acadêmica Federada (CAFe) - um programa mantido e disponibilizado pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) que reúne instituições de ensino e pesquisa brasileiras, no intuito de facilitar o acesso a diversos recursos tecnológicos oferecidos pelas instituições membros da federação. Através da CAFe, os funcionários, professores, residentes, aprimorandos e aperfeiçoandos, alunos da graduação e alunos da pós-graduação stricto sensu têm total mobilidade para acessar todos os recursos tecnológicos oferecidos, como o Portal de Periódicos CAPES, por exemplo. Todo o acesso é feito utilizando a Identidade Digital da FAMERP que o participante já possui. É possível, por exemplo, realizar pesquisas no Portal de Periódicos CAPES ou assistir vídeos do Portal de Vídeo Digital da RNP de qualquer lugar e quando quiser, sem a necessidade de estar dentro da instituição.
- Office 365 Student Online Gratuito

Há ainda tecnologias assistivas disponíveis no balcão de empréstimos da Biblioteca Central da BU/UFSC para empréstimo às Pessoas com Deficiência. São elas: telescópio, lupa de

mesa, linha braille, MP3, gravador de voz, teclado com colmeia em acrílico, máquina braille, lupa eletrônica, reglete de mesa, tablet e notebook.

## **2.23 Infraestrutura**

### **A) Espaço de trabalho para docentes em tempo integral**

Os docentes do curso de Design possuem salas para atendimento e atividades diversas, tais como: reuniões com colegas do curso/departamento; planejamento de aulas; atividades de pesquisa e/ou extensão, atendimento e orientação de estudantes etc.

Em média são salas com 02 professores, com iluminação e ventilação adequada. Todos são espaços acessíveis. Eventualmente, quando a dimensão da sala permite, três professores dividem o espaço. Todos têm seu espaço de individual trabalho, equipados com mobiliário adequado e computador sem necessidade de uso coletivo. Todos têm acesso à impressora coletiva localizada na secretaria do departamento ao qual são vinculados ou na coordenadoria do curso, bastando instalar o drive de impressão em seus computadores e quando necessário, enviar o conteúdo a ser impresso. Em suma, são espaços, privados, seguros e bem equipados.

Alguns professores são também coordenadores de laboratórios ou núcleos de pesquisa e é neste espaço que realizam suas atividades extraclasse.

### **B) Espaço de trabalho para o coordenador**

A coordenação do curso atua na sala da coordenadoria de Curso. O espaço funciona também como secretaria acadêmica. Há 4 estações de trabalho (3 para as coordenadorias de Design, de Design de Produto e de Animação) e uma para o secretário dos cursos.

A coordenação do curso está alocada na sala 140 (CCE – Bloco A). Coordenadora e subcoordenadora podem também atender em suas salas individuais (124 e 126 do mesmo bloco). O atendimento prestado está relacionado às suas atribuições previstas no regimento do curso (apontadas no item 2.3 deste formulário)

Os atendimentos são realizados de forma imediata ou com agendamento prévio (quando o assunto necessita de informações adicionais) ou mesmo quando o requerente do atendimento agenda. São atendidos estudantes, professores, comunidade em geral, ou outras pessoas internas ou externas à UFSC.

Os espaços citados são adequados ao uso, como sistema de iluminação, ventilação, acessibilidade limpeza e conservação adequada.

### **C) Espaço para as atividades acadêmicas**

O curso de Design utiliza, como espaço físico, as dependências do Departamento de Design e Expressão Gráfica e do Centro de Comunicação e Expressão. São salas de aula teórica, salas de desenho, laboratórios diversos. O apêndice 9 detalha os espaços utilizados.

### **D) Espaço para as atividades acadêmicas**

A UFSC possui um laboratório de informática anexo à biblioteca, para uso geral de alunos. Nestes espaços, o estudante pode acessar softwares específicos da área através do acesso ao desktop remoto). Nesta sala há acesso nos três períodos do dia. Na biblioteca há também a possibilidade de empréstimo de equipamentos aos alunos. Há também equipamentos de tecnologias assistivas disponíveis para empréstimo às Pessoas com Deficiência. São eles: telescópio, lupa de mesa, linha, MP3, gravador de voz, teclado com colmeia em acrílico, máquina braille, lupa eletrônica, reglete de mesa, tablet e notebook.

Percebeu-se que ao longo dos anos, é comum que muitos estudantes tragam seus computadores portáteis. Para isso há uma sala, anexa aos laboratórios de informática 007 e 007 AUX com mesas e tomadas para que possam ali usar seus computadores. Tem horário livre e acesso à internet sem fio.

Já os laboratórios de informática do curso (salas, 129, 131 e 409) possuem acesso à internet, softwares e/ou aplicativos web diversos. Para uso em horário extraclasse é necessário que os estudantes façam a reserva com o consentimento de um professor supervisor da sala.

De casa, os estudantes podem acessar o “desktop remoto”, desde que vinculados ao VPN UFSC. Neste espaço pode encontrar vários softwares licenciados pela instituição.

## 2.24 Bibliografia

O acervo bibliográfico do curso de Design é composto por obras de diferentes áreas, as quais, compreendem a base conceitual do design (conceitos, método, criatividade, estética e semiótica, composição, representação visual e outros); projetos (marca, embalagem, digital, sinalização, superfície etc.); e conhecimentos de áreas que complementam os projetos (Ergonomia, materiais, produção gráfica etc.) Há ainda obras nas áreas relacionadas à atuação profissional e mercado (empreendedorismo, ética, comunicação etc.). E por fim, há um acervo que engloba as mais diversas áreas do conhecimento (constituente do acervo geral da biblioteca da UFSC). São livros, artigos científicos e ou textos de magazines, audiovisuais, relatórios de pesquisa e estudos práticos (teses, dissertações, trabalhos e projetos de conclusão de curso) e outros.

O curso não dispõe de biblioteca setorial. O acervo bibliográfico disponível para o curso localiza-se na biblioteca central. As obras físicas estão devidamente tombadas e informatizadas, podendo ser consultadas via sistema Pergamum (que pode ser acessado no local ou remotamente 24 horas por dia, 7 dias de semana. Consulta, renovações de empréstimo, reservas.

A aquisição pode acontecer por compra, doação, permuta. A quantidade de exemplares de cada obra está adequada à quantidade de estudantes matriculados nas disciplinas. Destas há sempre a(s) que fica(m) in loco para consulta e as que podem ser emprestadas aos estudantes.

Quanto ao acervo digital (virtual) há disponibilidade de obras no sistema de base de dados da biblioteca (<http://bases.bu.ufsc.br/>), com acesso local e remoto. São incluídas neste sistema periódicos, livros eletrônicos, normas técnicas e outros materiais

Por ser universidade pública, possui acesso a todo conteúdo assinado e disponibilizado pelo Portal de Periódicos da CAPES. As bases adquiridas pela UFSC possuem contrato e garantem

o acesso ininterrupto pelos usuários, Destacam-se algumas bases de interesse da área: Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) (normas técnicas da própria ABNT e traduzidas ABNT-NBR-ISO); ProQuest Dissertations & Theses Global (tese e dissertação). Há acervo eletrônico adquirido na modalidade aquisição perpétua, com obras de editoras renomadas como: Cengage (multidisciplinar); Ebsco (multidisciplinar); Springer link (multidisciplinar); Zahar (área de saúde e humanas); e, e-BOOK Collection (área de Ciência da Informação) etc.

Há possibilidade de acessos a bases de dados de acesso gratuito (<http://bases.bu.ufsc.br/livre/>) como Portal de Periódicos da UFSC, Repositório Institucional da UFSC (diversos materiais entre eles os Trabalhos de Conclusão de Curso), Banco de Teses da CAPES, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Directory of Open Access Journals (DOAJ) (revistas eletrônicas), EBSCO Open Dissertations, Eumed.net: enciclopédia virtual (livros), Google Acadêmico, Portal Domínio Público (obras em domínio público ou com devida licença dos direitos autorais), Portcom, PQDT Open, Redalyc, Scielo (periódicos científicos), Scielo Livros e Spell: scientific periodicals electronic library.

A cada semestre, no período em que é solicitado aos professores o plano de ensino é sabido que em caso de necessidade de aquisição de acervo bibliográfico, o professor pode solicitá-la diretamente pelo sistema da biblioteca central e indicá-lo nas referências do (um dos itens do plano de ensino). Os planos, por sua vez são avaliados pelo NDE e encaminhados para o colegiado do curso para apreciação. Dessa maneira, a burocracia referente ao pedido de compra de acervo bibliográfico é minimizada, pois o professor pede a compra.

Em caso de estudantes com alguma necessidade de adaptação da bibliografia, há na biblioteca o setor de acessibilidade informacional. Um dos serviços prestados pela equipe é a produção de acervo no formato digital acessível (adaptação de materiais de estudo e pesquisa necessários à formação acadêmica).

## **2.25 Comitê de Ética em Pesquisa**

Quando as atividades do curso envolverem pesquisas com seres humanos há cuidados que precisam ser considerados, com o intuito de garantir os direitos dos participantes e

que monitorem os riscos envolvidos nos experimentos e coletas de dados. Essas atividades necessitam ser avaliadas por comitês de ética. Na UFSC, o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH) é a instância responsável por essas avaliações.

O CEPSH, um órgão deliberativo, consultivo e educativo é composto por pesquisadores experientes das mais diversas áreas. Realiza reuniões são quinzenais, e nelas os membros relatam e dão pareceres a projetos de pesquisa que envolvam seres humanos na condição de participantes.

Quando houver caso, normalmente em projetos de conclusão de curso, os projetos devem ser inseridos em uma base nacional e unificada de pesquisas em andamento, a Plataforma Brasil. É a partir dessa base que os membros do Comitê de ética em Pesquisa avaliam se as pesquisas preveem cuidados éticos, controle de eventuais riscos, e benefícios dessas práticas.

O CEPSH faz parte do sistema CEP/Conep, que reúne comitês de ética de todo o país, além da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (Conep), ligada ao Conselho Nacional de Saúde (CNS). Esses órgãos se guiam por regras nacionais e internacionais para assegurar que a ciência atenda aos mais altos padrões técnicos e éticos. A partir de 2016, a Resolução nº 510 da Conep começou a orientar pesquisadores das ciências humanas e sociais, modificando sensivelmente seus procedimentos. Isso fez com que projetos dessas áreas passassem a ser avaliados por comitês de ética.

## **2.26 Plano de migração e transição curricular**

Como parte da proposta de currículo do Curso de Graduação em Design apresentada neste PPC, foi pensado um plano de migração e ou transição de currículo para estudantes do curso matriculados no currículo em extinção.

Uma vez que os dois currículos – novo e em extinção – irão coexistir por um tempo, apresenta-se no apêndice 10 um plano de migração e transição curricular