



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ**

CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO

**PROJETO PEDAGÓGICO
CURSO DE DESIGN**

Bacharelado com ênfase em Design de Produto e Design Gráfico

Ajuste . NDE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO CURSO DE DESIGN

Equipe Permanente do PPP DESIGN

Aléxia Carvalho Brasil

Daniel Ribeiro Cardoso

Márcia Cavalcante

Romeu Duarte

Zilsa Santiago

Ajuste Proposto pelo NDE Design em 2013

Aléxia Carvalho Brasil

Anna Lúcia Vieira dos Santos Silva

Cláudia Teixeira Marinho

Daniel Ribeiro Cardoso

Nádia Khaled Zurba

Zilsa Santiago

Av. da Universidade, 2890

Benfica

60.020-180

SUMÁRIO

1. Apresentação
2. Justificativa
3. Histórico do Curso
4. Princípios Norteadores
5. Objetivos do Curso
6. Competências e Habilidades
7. Perfil do profissional a ser formado
8. Áreas de Atuação
9. Metodologias de Ensino e de Aprendizagem
10. Organização Curricular
 - 10.1. Unidades Curriculares
 - 10.2. Disciplinas por Departamento
 - 10.3. Ementário das disciplinas
 - 10.4. Estágio Supervisionado
 - 10.5. Trabalho de Conclusão de Curso ou Monografia
 - 10.6. Atividades Complementares
11. Integralização Curricular
12. Acompanhamento e Avaliação
 - 12.1. Do Projeto Pedagógico
 - 12.2. Dos Processos de Ensino e Aprendizagem
13. Condições Necessárias para a Oferta do Curso
14. Bibliografia consultada

Anexos

I. APRESENTAÇÃO

O Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design do Centro de Tecnologia, aqui apresentado, é uma proposta do Departamento de Arquitetura e Urbanismo em resposta ao compromisso firmado pela UFC no Projeto de Reestruturação e Expansão das Universidades Brasileiras – REUNI, para o período 2008-2012 com ajuste em 2013.

Tem como fundamentação legal as Diretrizes Curriculares Nacionais do Conselho Nacional de Educação – CNE / MEC, especialmente pela Resolução N° 5, de 8 de março de 2004, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e a Resolução N° 2, de 18 de junho de 2007, que dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial.

Sua formulação está apoiada nos conceitos de Desenho Industrial que, em concordância com o pensamento de Gui Bonsiepe (1992), entende-se como um processo de formação estética em que a colaboração entre ciência, tecnologia, engenharia e outros conhecimentos se integram na preparação e no desenvolvimento dos produtos, onde os valores de uso se acham otimizados segundo as exigências estético-culturais da nossa sociedade e as condições técnico-econômicas da produção. Ainda, numa extensão do conceito trazida por João Gomes Filho (2007) para o DESIGN, entende-se como a configuração, concepção, criação e definição da forma, que pode ter aplicações na criação de objetos, roupas, máquinas, ambientes, cartazes, livros, revistas, displays, documentos audiovisuais, interfaces de programas de computação, e websites. Entre as especializações do Design, as mais conhecidas são o Projeto de Produto, a Comunicação Visual, o Design Gráfico e o Design de Interiores. Como recorte de formação, pretende-se com o Curso proposto abranger as principais vertentes nas quais o Design se especializa que são: Design de Produto e Design Gráfico. O Curso deverá formar o profissional para atuar no mercado de trabalho entendido aqui como aquele referente às empresas privadas, às estatais, além das instituições governamentais e de ensino técnico, tecnológico e superior.

Os conteúdos abordados no Curso proposto abrangerão, entre outros, conhecimentos relativos à arte, história da arte, história do design e da arquitetura, estética, antropologia, ergonomia, tecnologia de materiais, programas de computação gráfica, marketing, tecnologias sócio-culturais, visando a concepção e desenvolvimento de conceitos destinados à comunicação visual e ao projeto de produto. Suas características o definem como um curso formado pela junção de duas áreas do conhecimento como forma de atualizar a formação e ampliar o espaço no mercado de trabalho para o egresso.

A elaboração do Projeto Pedagógico de Curso de Design da UFC foi fundamentada na atual legislação educacional brasileira relativa à legislação básica que normatiza a graduação, a saber:

- Lei No 9.394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB;
- Diretrizes Curriculares Nacionais do Conselho Nacional de Educação – CNE / MEC, na Resolução N° 5, de 8 de março de 2004, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design;

- Diretrizes Curriculares Nacionais do Conselho Nacional de Educação – CNE / MEC, na Resolução N° 2, de 18 de junho de 2007, que dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial;
- Parecer CNE/CES 195/2003, de 5 de março de 2003, relativo às Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Música, Dança, Teatro e Design;
- Regimento Geral da UFC aprovado pelo CNE conforme Parecer 218/82, revisto e atualizado em 25 novembro de 2008, Capítulo IV que estabelece o sistema de avaliação do processo de ensino e aprendizagem.

Na perspectiva de contemplar a legislação em vigor que estabelece as diretrizes curriculares para a organização e o funcionamento dos cursos superiores o tempo ideal de permanência do aluno no Curso de Design da Universidade Federal do Ceará será de oito semestres no qual, após a conclusão de 3200 horas de aula, o estudante obterá o grau de Bacharel em Design de Produto e Design Gráfico.

A carga horária total será dividida segundo Quadro Geral a seguir:

		Design		
Instituição		Universidade Federal do Ceará		
Localização		Av. da Universidade 2890, Campus do Benfica Fortaleza, Ceará		
Currículo		2011		
vagas anuais		40		
matrícula		semestral		
período		vespertino e noturno		
créditos totais mínimos		200	3200 h	
disciplinas obrigatórias		138	2208 h	
disciplinas optativas		20	320 h	576 h
	livres	16	256 h	
subtotal horas em disciplinas		2784 h		
atividades complementares		10	160 h	
estágio supervisionado		12	192 h	
Trabalho de curso		2 + 2	64 h	
tempo mínimo integralização		8 semestres		
tempo máximo integralização		12 semestres		

O Curso funcionará no período vespertino noturno, com aulas no horário das dezesseis às vinte e duas horas, ministradas nas instalações do Departamento de Arquitetura da Universidade Federal do Ceará DAU-UFC no Campus Benfica em Fortaleza. Nas instalações do DAU-UFC dar-se-á o convívio com os alunos e professores do Curso de Arquitetura e Urbanismo.

O Curso de Design UFC receberá anualmente uma turma de 40 (quarenta) estudantes, número que poderá ser aumentado de acordo com as condições de recursos humanos e físicos disponíveis.

2. JUSTIFICATIVA

A noção de “desenho industrial”, para Flavio Motta, tem assumido, entre nós, um sentido restrito. Ela é, via de regra, a forma de determinado produto: o automóvel, o eletrodoméstico, o mobiliário, o avião, o foguete... Mas o desenho industrial é muito mais. Ele significa um desejo, uma opção, uma maneira de transformar as condições de vida, de estabelecer relações humanas, de construir a História, o próprio homem, a sociedade, um modo de ocupar a terra, de tratar a natureza. [...] Entre nós a palavra desenho, para ir mais longe, deveria reassumir seu significado mais longínquo, isto é, aquele de desígnio, de projeto, de certo modo atirar-se para frente (pro-jectus). [...] Em todos os lugares onde estão os homens, nas condições mais adversas, não existem apenas problemas a espera de salvadores: existem também soluções ou projetos merecedores do melhor acolhimento. É questão de escutar o País. É questão de ouvi-lo por dentro, para fixar a memória dessa sabedoria, inclusive para que ela possa ser animada pela totalidade da população. Conjugar esses esforços à melhor tradição da Universidade no Brasil será estabelecer um vínculo desejado entre o “pensar” e o “fazer”, submetendo-o ao filtro do conhecimento.

O Ceará é conhecido internacionalmente por sua inventividade, marca da inteligência e da verve do seu povo. Expressa de forma mais eloqüente nas manifestações da cultura popular, de modo especial nos saberes e fazeres do artesanato e da produção de utensílios e artefatos, tem se constituído há tempos em instrumento de sobrevivência para muitos. Entretanto, conquanto maravilhe os olhos e o espírito por sua beleza e utilidade, é ofício ainda distante da reflexão teórica e das práticas industriais hodiernas, caracterizado pela empiria dos seus métodos e praticado em rústicas oficinas.

Portanto, o que se objetiva com a criação de um curso de Design na UFC? Certamente, dentre outras metas, formar profissionais designers gráficos e de produto plenamente capacitados nos âmbitos teórico e prático do métier e aptos ao atendimento das demandas da sociedade, numa perspectiva que contempla a responsabilidade sócio-ambiental da profissão e a relação aproximada com outros setores da universidade, configurando uma praxis universitária contemporânea nos marcos da pesquisa, do ensino e da extensão. Numa palavra: aproveitar, em chave científica, uma espontânea vocação local e promovê-la como eminente campo profissional dotado de chancela universitária.

O curso de Design, nas suas vertentes gráfica e de produto, reflete os esforços da atual administração da UFC no que tange à ampliação de sua ação institucional e de sua necessária inserção nos meandros sociais locais, regionais, nacionais e internacionais, interagindo com um universo que demanda cada vez mais rigorosa e intensamente os serviços dos profissionais que irá formar. Encontra-se arrimado em diplomas legais tais como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei No 9.394/96); as Diretrizes Curriculares Nacionais do Conselho Nacional de Educação – CNE/ MEC – resolução No 5, de 8 de março de 2004 (Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design); as Diretrizes Curriculares Nacionais do Conselho Nacional de Educação – CNE/MEC – resolução No 2, de 18 de junho de 2007, que dispõe sobre a carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação e bacharelados na modalidade presencial; o Parecer CNE/CES 195/2003, relativo às Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Música, Dança, Teatro e Design; e o Regimento Geral da UFC aprovado pelo CNE conforme Parecer 218/1982, revisto e atualizado em 28 de novembro de 2008, Capítulo IV, que estabelece o sistema de avaliação do processo de ensino e aprendizagem.

O curso caracteriza-se por sua natural integração ao meio; pelo reconhecimento do talento inato do povo cearense em transformar natureza em cultura; pela reflexão renovadora sobre o potencial da tradição; pelo compartilhamento que estabelecerá com as demais áreas da UFC e com setores da comunidade; e, embora simples, pela inovação e ousadia em sua constituição acadêmica, qualidades que certamente transparecerão no perfil dos técnicos que formará. Responderá a necessidades sociais urgentes tais como, dentre outras, a quase inexistência de profissionais designers devidamente habilitados em nosso ambiente e a carência de serviços e produtos especializados e desenvolvidos segundo a melhor técnica referentes ao segmento profissional em comento. De outra parte, como instância universitária situada na interface entre os mundos público e privado, contribuirá fortemente para o estreitamento dos laços mantidos entre a universidade, o mercado e a sociedade, o que diz de sua importância e relevância como eminente instituição acadêmica.

3. HISTÓRICO DO CURSO

Por se tratar de um curso novo, considerando também a recém implantação do Curso Superior de Tecnologia e Design de Produto da UFC no Cariri, será apresentado um breve histórico do ensino do design no Brasil.

Conforme os registros da literatura especializada sobre o assunto, “o ensino formal e institucionalizado do Design, de nível superior, somente se deu no século XX, a partir de 1919, com a Bauhaus. As formas anteriores de ensino eram realizadas nas Escolas de Ciências, Artes e Ofícios, Arquitetura e Belas Artes, e ainda nas Academias de Ciências, que foram criadas na Europa a partir da Idade Média, e, em parte, atenderam às novas necessidades decorrentes da produção de bens materiais. Contudo, no Brasil, a história do design é muito recente carecendo, segundo o professor Gustavo Amarante Bomfim, de versões serenas, que só são alcançadas com o distanciamento que o tempo permite. Tem-se como marco histórico no Brasil a criação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), em 1962 no então Estado da Guanabara.

Contudo segundo Niemeyer numa reconstituição e análise, a partir de fontes primárias e secundárias, do processo histórico de criação do ensino de design no Brasil mostra-se que o ensino do design tem suas origens nos cursos de design do Instituto Desenho Industrial em São Paulo (1951), ao conseqüente curso de Desenho Industrial da FAU-USP, as tentativas da Escola Técnica de Criação (ETC) do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

Assim, ainda segundo Bomfim, no Brasil, a trajetória do design merece cada vez mais a atenção de pesquisadores e, pouco, se desfaz o mito fundador da ESDI. A Escola Superior de Desenho Industrial é, sem dúvida, um marco para o ensino de design no Brasil, mas como em qualquer outra parte do mundo, fica cada vez mais evidente que o design, como quaisquer outras práxis, antecede as academias, e estabelecer o que foi e o que não foi design na breve história da manufatura em nosso país seria tarefa semelhante a querer distinguir quiromantes e médicos da Idade Média.

Mesmo com o notável crescimento do interesse pela história da configuração de artefatos no Brasil, inclusive no que tange às instituições de ensino, enfocando o aprendizado desta atividade, um fato salta aos olhos: o ensino de design é observado sob a ótica de diferentes pensamentos pedagógicos, discutidos quanto aos recursos metodológicos empregados, perscrutado em relação aos resultados alcançados, mas tais estudos raramente se ocupam da legislação oficial, que regeu a educação brasileira de modo geral, o que obviamente também inclui o design. Talvez porque a ESDI tenha sido criada como uma Instituição isolada permaneceu um consenso silencioso de que o ensino do design pertenceria a um processo à parte dos demais bacharelados. Acrescenta-se a este fato a inexperiência das primeiras gerações de professores, em sua grande maioria ex-alunos, despreparados didática e pedagogicamente para o exercício da educação no ensino superior. Ensinava-se mais ou menos o que se havia aprendido, com auxílio do que o empirismo acrescentou. E neste sentido, somos ainda em grande parte rapsodos declamando trechos enxertados da nossa odisséia.

4. PRINCÍPIOS NORTEADORES

Os princípios norteadores do Projeto Político Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design – em consonância e coerência com o Curso Superior de Tecnologia em Design de Produto do Cariri – terá como base de o projeto institucional da UFC, as diretrizes curriculares do MEC, bem como adaptações das contribuições de BRANDÃO (2000), serão os que seguem:

- A indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão;
- Interação permanente com a sociedade e o mundo do trabalho, garantida a autonomia institucional e seu poder de decisão;
- Integração e interação com os demais níveis e graus de ensino;
- Busca de aperfeiçoamento da formação cultural, técnico-científica do ser humano;
- Formação teórico-metodológica que possibilite ao aluno uma compreensão crítica, profunda do seu ambiente profissional, bem como na sua capacidade de análise e intervenção na realidade;

- Capacidade para o exercício da profissão, através do desenvolvimento do pensamento analítico reflexivo;
- Orientação acadêmica, individual e coletiva, na formação, e mediação docente em todas as atividades curriculares;
- Inter-relação estudantil na turma, entre turmas, entre profissões, na universidade e na sociedade;
- Desenvolvimento da capacidade crítica e da proatividade do educando em todas as atividades curriculares;
- Flexibilização da grade curricular em harmonia com oferta de atividades formadoras;
- Interdisciplinaridade através da inter-relação entre os diferentes campos que compõem o conjunto complexo de enfoques e perspectivas proporcionadoras de uma visão totalizante do conhecimento do campo do design;
- Articulação teoria e prática e que consiste no esforço em desenvolver a atividade criativa num permanente movimento de ação-reflexão-ação, em íntima vinculação com o cotidiano profissional;
- Avaliação permanente, participativa e reflexiva de todo o processo curricular – concepção e execução - através da comunidade acadêmica;
- Capacitação permanente do corpo docente, fundamentada nas teorias educacionais e integrada às ações da comunidade acadêmica;
- Formação básica para atuar nas diversas áreas de conhecimento da profissão com ênfase nas questões culturais/regionais presentes nos espaços produtivos (diversidade) consolidando uma participação, comprometida com as questões sociais e ambientais;
- Ter o design como fator central da humanização inovadora de tecnologias e como fator crucial para o intercâmbio econômico e cultural.

5. OBJETIVOS DO CURSO

Formar o profissional bacharel em Design com conhecimento e com visão prática, crítica e de pesquisa, sobre conceitos, técnicas produtivas e de teoria de projeto, de modo a estar apto a atuar nas áreas de projetos industriais de produtos físicos e visuais, vinculadas ao ambiente, à arquitetura e à cidade, articulando temáticas de aproximação entre o objeto e seu contexto de utilização, verificando as inserções nos âmbitos do trabalho, da habitação, do ambiente construído e dos transportes, sendo capaz de compreender o mundo atual e estabelecer relações entre tecnologia e sociedade, contribuindo em seu ofício com uma visão ética e humanística. Habilitado a atuar nas áreas de projetos industriais de produtos físicos e visuais, vinculadas ao ambiente, à arquitetura e à cidade, de acordo com o perfil definido na seção precedente .

Para preencher este objetivo geral, o curso da UFC será organizado em torno de objetivos específicos voltados ao desenvolvimento dos conteúdos curriculares definidos no Parecer CNE/CES 195/2003 constituinte da Resolução N° 5/2004, nos termos que seguem:

I – Conteúdos Básicos: estudo da história e das teorias do design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projeto, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudos de materiais, processos. Gestão e outras relações com a produção e o mercado;

II – Conteúdos Específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;

III – Conteúdos Teórico-Práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no Estágio Curricular Supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando.

O curso terá seus conteúdos específicos desenvolvidos mediante articulação de temáticas de aproximação entre o objeto e seu contexto de utilização, dando conta particularmente das inserções nos âmbitos da habitação, do trabalho, do ambiente construído e dos transportes.

6. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

O designer formado pelo Curso de Design deverá ter capacidade para interpretar as necessidades sociais e culturais da sociedade brasileira aliando-as à tecnologia disponível de modo a colaborar, por meio de um projeto, para a fabricação industrial de produtos físicos e visuais adequados aos interesses desta sociedade. Deverá também ser co-responsável pelo bom desempenho técnico e cultural desses produtos, sua durabilidade e eficácia no uso. Para que venha a ter esse desempenho, deverá contar com amplo conhecimento da linha mais avançada dos meios de produção dos objetos físicos e visuais e dos várias componentes da cultura nacional, de modo a integrar a nova produção às reais condições da sociedade brasileira atual. O designer deverá ter habilidades para trabalho em grupo, pois sua atividade é complementar a uma série de outras especialidades responsáveis pela geração dos novos produtos.

Assim deverá ter grande interação com os setores de engenharia, de tecnologia da informação, de marketing, financeiros e de gestão das empresas às quais estiver vinculado. Essa boa interação e compreensão da realidade empresarial e de mercado, à parte um adequado conhecimento das necessidades sociais do país, é essencial para seu bom desempenho e pelo sucesso de seus projetos. A necessária resposta social a ser dada pelo profissional bacharel em design formado na UFC deverá aliar a eficácia de sua ação nas prioridades do desenvolvimento industrial, eficiência no domínio de cada segmento do processo, de maneira a garantir resposta pragmática às demandas específicas. Para tanto o conjunto de competências pontuadas neste documento de forma alguma pretende esgotar todas as necessidades do fazer profissional, mas ressalta demandas importantes, considerando a proposta das Diretrizes Curriculares do ensino de graduação em Design, bem como as necessidades do contexto social em que se insere este curso de graduação. Com essa compreensão e, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Design constante na Resolução N° 5, de 8 de março de 2004, destacamos que o Curso de Design da UFC deve oferecer uma formação profissional que proporcione ao egresso o desenvolvimento das seguintes competências e habilidades:

- domínio da linguagem própria expressando conceitos e soluções em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;
- interação com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos aplicação de uma visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos ergonômicos e econômicos, psicológicos, sociológicos e ambientais do produto;
- domínio das diferentes etapas metodológicas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionada ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, design de informação, design de interface, design de interiores, paisagismo e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;
- domínio da gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- compreensão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade;
- competência para representar a cultura material na qual está inserido, explicitando os valores culturais e tecnológicos de uma determinada sociedade;
- capacidade de participar, gerenciar, coordenar, equipes multi-disciplinares, sendo, em qualquer caso, elemento de integração. Em sua atuação, pode trabalhar em conjunto com a engenharia, a arquitetura, a ergonomia, a comunicação e o marketing;
- entendimento das características dos usuários (acrescente-se: suas comunicações, explicitadas pelas atividades desempenhadas, com o produto, com o sistema de informação ou de controle, com o ambiente) o contexto sócio-econômico-cultural, bem como o perfil, potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas onde os sistemas de informação e objetos de uso serão produzidos;
- desenvolvimento de visão setorial, ou seja, deve ter conhecimento do setor produtivo, particularmente no âmbito da habitação, do trabalho, do ambiente construído e dos transportes;
- desenvolvimento de aspecto gerencial, ou seja, deve ter noções de gerência de produção em produção seriada, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;

- conhecimento especializado e continuamente atualizado;
- conhecimento para manipular dados técnicos e científicos, artísticos, sociais e antropológicos;
- conhecimento dos métodos e técnicas de pesquisa;
- desenvolvimento da capacidade criativa, ou seja, deve ser capaz de propor soluções inovadoras pelo domínio de técnicas e processos de criação;
- desenvolvimento do conhecimento e sensibilidade estética.

É importante salientar que as novas tecnologias, oriundas dos meios eletrônicos, permeiam os espaços da sociedade contemporânea sendo imprescindível a compreensão pelo formando, de seu impacto nas relações sociais, no processo de produção, no desenvolvimento do conhecimento e na vida profissional. Essas novas tecnologias têm ainda ampliado o uso da imagem como meio de produção e prática social, solicitando constante atualização nas formas de organização dos conhecimentos artísticos e estéticos, e nos processos e procedimentos da comunicação nas Artes Visuais. Nesse sentido, considerando a visão contemporânea da área no que rege a proposta as competências e habilidades profissionais a serem objetivadas para o egresso do Curso de Design da UFC, o bacharel em Design deverá demonstrar a capacidade de:

- compreender as diferentes linguagens e signos visuais como representação simbólica das culturas locais, regionais, nacionais e internacionais, propiciando a reflexão de sua própria identidade;
- desenvolver a capacidade para apreciar e fruir trabalhos de artes visuais e mídias audiovisuais,
- tanto das manifestações artísticas de seu meio como das nacionais e internacionais, refletindo e compreendendo critérios culturalmente construídos e embasados em conhecimentos afins, de caráter filosófico, histórico, sociológico, antropológico, psicológico, semiótico, científico e tecnológico, dentre outros;
- utilizar as fontes bibliográficas sobre Design, valorizando os modos de preservação, conservação e restauração dos acervos de produções artísticas presentes em vários meios culturais;
- observar, compreender e analisar as relações entre o Design e outras linguagens artísticas e tecnológicas, bem como, com outras áreas de conhecimento;
- entender os princípios das tecnologias aplicadas no Design associando-os ao conhecimento científico para subsidiar pesquisas na área.

7. PERFIL DO PROFISSIONAL A SER FORMADO

O Curso de Design deverá oferecer ao aluno sólida formação, prática, crítica e de pesquisa, sobre conceitos, técnicas produtivas e de teoria de projeto, de modo a estar apto a desenvolver e inovar projetos industriais de produtos físicos e visuais. Sua formação será conduzida considerando a linha mais avançada dos meios de produção dos objetos físicos e da comunicação visual, de modo a integrar-se nas recentes características da sociedade do conhecimento. Esse perfil é coerente com o Parecer CNE/CES 195/2003, de 5 de agosto de 2003 (constante na Resolução N° 5 de 8 de março de 2004) que propõe Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Música, Dança, Teatro e Design. Com relação ao curso de graduação em Design o referido curso deve ensinar:

‘Como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológica, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades, bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural’.

O profissional egresso do curso de graduação *stricto sensu* em Design da UFC, é o designer com capacidade criativa para propor soluções inovadoras a partir de uma visão sistêmica de projeto que leva em consideração os componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, estéticos, psicológicos e sociológicos do produto. Portanto o designer deve ser capaz de produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas de forma contextualizada e observado o ajustamento histórico e os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades. Levando em consideração a necessária resposta social das universidades públicas aos problemas do desenvolvimento, e a tradição desta Universidade na articulação entre pesquisa, ensino e extensão, o egresso terá formação participativa, por meio de inovação na produção e de contribuição às políticas públicas voltadas a ampliar a base de conhecimento e inovação da/na indústria nacional, sendo assim, um profissional capaz de compreender e interferir no mundo atual, estabelecendo relações entre a tecnologia e a sociedade, contribuindo com uma visão ética e humanística.

8. ÁREAS DE ATUAÇÃO

O bacharel do Curso de Design da UFC, estará habilitado a atuar nas áreas de projetos industriais de produtos físicos e visuais, vinculados ao ambiente, à arquitetura e à cidade, de acordo com o perfil definido neste Projeto Pedagógico. O profissional poderá conduzir o seu próprio escritório ou vincular-se a empresas desenvolvendo projeto de produtos, de objetos, de interface e gráfico, bem como pesquisas de novos materiais e formas, minimização de custos de produção, entre outros setores da produção

9. METODOLOGIAS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

A teoria e a prática em disciplinas de ateliê do curso de Design serão realizadas concomitantemente. Para o desenvolvimento do conteúdo, serão utilizados tópicos em que o aluno vai buscar no espaço real, como por exemplo, fazer o registro gráfico de um equipamento eletrônico, ou seja, depois de uma aula expositiva sobre cada um dos componentes de um dado objeto e de seu funcionamento e dimensionamento genérico, bem como de tipos de materiais empregados, cada aluno faz um desenho de um objeto existente, o que chamamos de desenho de observação.

O processo de registrar em desenho o que é observado/percebido no espaço real faz com que o aluno aplique e reflita sobre os conceitos antes trabalhados em sala de aula, pois no fazer é que surgem as dúvidas, e o professor vai orientando e acompanhando o desenvolvimento do aluno numa dinâmica do “aprender-fazendo”.

Na verdade, esta atividade leva o aluno a conhecer, identificar e ao mesmo tempo se preparar para outras ocasiões em que será requisitado um estudo/problema semelhante, apesar de ser um estudo de caso, se considera uma situação genérica, em que para outras situações, a solução requer a mesma metodologia de trabalho, ou seja, os mesmos princípios norteadores, variando as condições formais, de materiais empregados, tecnologia e dimensionamento. Nesta etapa, não é exigido do aluno seu potencial criativo. É ainda uma etapa de instrumentalização e obtenção de um conhecimento generalista. Sendo a primeira aproximação com o espaço real e sua representação em desenho, desenvolve um aprendizado genérico que dá suporte à etapa seguinte do processo, onde, munido inicialmente de informações técnicas vai desenvolver outras categorias de análise nas etapas seguintes de um projeto, buscando fundamentar suas decisões para concepção de um design diferenciado, conforme as características e variáveis exigidas e disponíveis, objetivo do projeto como um todo.

Processo de projeção – processo que Donald Schön denomina de reflexão-na-ação. Com os dados empíricos, condições espaciais e objetivos a alcançar, inicia-se o projeto de um dado objeto que terá seus princípios norteadores, suas variáveis e seus condicionamentos. Para elucidar este processo, transcreve-se a seqüência de “momentos” descrita por Schön, para melhor entendimento do que se passa no ateliê e na produção de um trabalho desta natureza.

- Para começar, há uma situação de ação para a qual trazemos respostas espontâneas e de rotina. Elas revelam um processo de conhecer-na-ação que pode ser descrito em termos de estratégias, compreensão de fenômenos e formas de conceber uma tarefa ou problema adequado à situação.
- Conhecer-na-ação é um processo tácito, que se coloca espontaneamente, sem deliberação consciente e que funciona, proporcionando os resultados pretendidos, enquanto a situação estiver dentro dos limites do que aprendemos a tratar como normal.
- As respostas de rotina produzem uma surpresa – um resultado inesperado, agradável ou desagradável, que não se encaixa nas categorias de nosso conhecer-na-ação. Inerente à surpresa é o fato de que ela chama nossa atenção.
- A surpresa leva a reflexão dentro do presente-da-ação. A reflexão é, pelo menos em alguma medida, consciente, ainda que não precise ocorrer por meio de palavras. Levamos em consideração tanto o evento inesperado como o processo de conhecer-na-ação que levou [a pergunta] “o que é isso?” e,

ao mesmo tempo, “como tenho pensado sobre isso?”. Nosso pensamento volta-se para o fenômeno surpreendente, e ao mesmo tempo, para si próprio.

- A reflexão-na-ação tem uma função crítica, questionando a estrutura de pressuposto do ato de conhecer-na-ação. Pensamos criticamente sobre o pensamento que nos levou a essa situação difícil ou essa oportunidade e podemos, neste processo, reestruturar as estratégias de ação, as compreensões dos fenômenos ou as formas de conceber os problemas;
- A reflexão gera um experimento imediato. Pensamos um pouco e experimentamos novas ações com o objetivo de explorar os fenômenos recém-observados, testar nossas compreensões experimentais acerca deles, ou afirmar as ações que tenhamos inventado para mudar as coisas para melhor (SCHÖN, 2000, p. 33-34).

Esta seqüência apresenta, como o sujeito enquanto desenvolve a concepção de um produto proposto para a disciplina, trabalha inicialmente no “conhecer-na-ação”. Embora tenha dados e informações em que coloca seu “vasto repertório de imagens de contexto e ações”, quando lhe é exigido uma mudança nas estratégias de solucionar um problema, ele é levado a uma reflexão-na-ação, enquanto novas tentativas de ajuste e solução para a concepção do referido projeto.

O processo de ensino-aprendizagem é aferido através de avaliações individuais ou trabalhos que podem ter desenvolvimento individual ou em equipe. É estimulada a prática de realização de trabalhos integrados ao fim de cada semestre envolvendo eixos temáticos comuns entre as disciplinas. Os trabalhos podem envolver projeto e memorial descritivo e podem ser apresentados para a turma e para grupo de professores das disciplinas envolvidas. Cada professor avaliará conhecimentos requeridos de sua disciplina. A prática de trabalhos integrados favorece a síntese dos conhecimentos e prepara o aluno gradualmente para a realização do trabalho final de curso. Esta prática não exclui realização outros tipos de avaliações independentes em cada disciplina, conforme sua necessidade.

Sobre os critérios para a avaliação do processo de ensino-aprendizagem serão observados nos trabalhos desenvolvidos a coerência, criatividade e inovação bem como capacidade de refletir nas soluções propostas os conhecimentos desenvolvidos nas disciplinas cursadas. Será atribuída, ao final do curso, nota relativa ao desempenho do aluno, considerando a média de avaliações e trabalhos de cada disciplina.

As avaliações obedecerão o que dispõe o Regimento Geral da UFC, no capítulo V, que trata da avaliação do rendimento escolar quanto notas e freqüência mínimas. Ver tópico 12.2 deste projeto pedagógico.

10. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

O Curso de Design da UFC se divide em três ciclos, fundamentação, profissionalização e conclusão e tem duração mínima de oito semestres. As disciplinas têm articulação seqüencial e também sincrônica. Em um mesmo semestre, estão os conteúdos que devem ser abordados paralelamente, favorecendo o desenvolvimento de projetos integrados. O curso pretende uma formação generalista, não havendo bifurcações entre projeto de produto e gráfico.

Os conteúdos mínimos são ministrados em disciplinas obrigatórias, ficando a critério do aluno a escolha de disciplinas optativas que somem, no mínimo 20 créditos de optativas e 16 créditos de optativas livres. Além das disciplinas obrigatórias e optativas, são previstas atividades complementares, estágio supervisionado e trabalho de curso para integralização curricular, com base na Resolução nº 5, de 08/03/2004, que instituiu as diretrizes curriculares nacionais para os cursos de graduação em design.

A distribuição dos conteúdos curriculares entre ciclos de fundamentação e profissionalização e conclusão visa o estabelecimento de metas e programas mais consistentes para cada etapa, além de poder avaliar com mais precisão a evolução do aluno ao longo do curso. Em cada ciclo, ocorre uma predominância de determinados conteúdos e não uma completa dissociação destes, como pode ser visto na descrição, que segue.

Ciclo de Fundamentação

O ciclo de fundamentação tem duração de dois semestres e tem como objetivo facultar aos estudantes os fundamentos do design, que mais tarde serão aprofundados. Neste primeiro ciclo, o aluno deve sensibilizar a percepção, desenvolver a habilidade do desenho e da expressão plástica, assim como se iniciar nos conhecimentos em história das artes e do design.

As disciplinas de Projeto 1 e Projeto 2 correspondem à iniciação na atividade de design. Neste primeiro momento, não há comprometimento com componentes tais como, produção, característica dos materiais e custo, uma vez que o aluno ainda não tem conhecimento técnico para tanto. Ao limitar o número de variáveis, se pretende desenvolver nestas disciplinas, prioritariamente o processo projetual.

Os trabalhos de Projeto 1 podem se desenvolver em contato com comunidades evidenciando o papel social do design, bem como questões ambientais. Design como maneira de transformar as condições de vida, de estabelecer relações sociais, e tratar a natureza, conforme a justificativa deste projeto. Enquanto Projeto 2 poderá adotar temas relacionados a produção artesanal regional ou das culturas que formam o Brasil e que antecedem o ensino formal de Design no Brasil, podendo fazer trabalhos integrados com História da arte e do Design 2 que também aborda este tema. Design para fixar a memória dessa sabedoria presente em artefatos de produção vernacular. Este encaminhamento assinala uma atenção a temas que podem ser retomados ao longo do curso e fundamentados em disciplinas optativas, tais como Design e Sistemas Sustentáveis, Educação Ambiental, Relações Etnico Raciais e Africanidades e na disciplina obrigatória Antropologia Cultural.

ciclo	fundamentação			
	1		2	
SEM				
	Projeto 1	6	Projeto 2	6
	Espaço e Forma 1	6	Espaço e Forma 2	6
	Geometria Descritiva	6	Desenho Técnico	6
	Desenho de Observação	4	Elementos de Programação Visual	4
	História da Arte e do Design 1	4	História da Arte e do Design 2	4
comp	5		5	
Créd	26		26	
H/A	416		416	

Ciclo de Profissionalização

Conhecimentos de formação profissional são vistos desde o primeiro ciclo, nas disciplinas Projeto 1 e Projeto 2, havendo uma progressão destes ao longo dos semestres. As disciplinas de projeto se especializam em projeto de produto e projeto gráfico e tornam-se predominantes, somando 6 créditos em projeto de produto por semestre e 6 créditos em projeto gráfico.

As disciplinas de projeto de produto 1 e 2 e projeto gráfico 1 e 2 desenvolvem trabalhos integrando os conhecimentos em projeto, ergonomia, materiais e processos trabalhados por três professores em conjunto, sobre um mesmo programa coordenado pelos professores de projeto. Os conhecimentos em projeto, ergonomia, materiais e processos trabalhados pelos professores em conjunto, sobre um mesmo programa coordenado pelos professores de projeto. As disciplinas de projeto de produto 3 e 4 e projeto gráfico 3 e 4 desenvolvem os trabalhos integrando conhecimentos de materiais e processos trabalhados por dois professores em conjunto, sobre um mesmo programa coordenado pelos professores de projeto de produto e projeto gráfico. O estágio supervisionado poderá ser realizado neste ciclo, mediante matrícula na atividade que cuida do seu acompanhamento. A matrícula em disciplinas optativas poderá ser efetuada em qualquer semestre do curso.

ciclo	profissionalização							
SEM	3		4		5		6	
	Projeto de Produto 1	6	Projeto de Produto 2	6	Projeto de Produto 3	6	Projeto de Produto 4	6
	Materiais e Processos 1	3	Materiais e Processos 2	3	Materiais e Processos 3	3	Materiais e Processos 4	3
	Ergonomia 1	3	Ergonomia 2	3				
	Projeto Gráfico 1	6	Projeto Gráfico 2	6	Projeto Gráfico 3	6	Projeto Gráfico 4	6
					estágio supervisionado			
	Semiótica	4	Antropologia Cultural	4	Gestão da Inovação	4	Marketing	4
comp.	5		5		4		4	
Créd	22		22		19		19	
H/A	252		252		304		304	

Ciclo de Conclusão O último ano corresponde ao Ciclo de Conclusão como etapa final da formação do designer. As disciplinas de Atelier de Trabalho de Curso em Design 1 e 2 são co-requisitos das atividades de Trabalho de Curso em Design 1 e 2 (orientação), respectivamente. As primeiras cuidam de um acompanhamento geral das turmas conclusivas, enquanto as disciplinas de Trabalho de Curso correspondem à orientação. Além destas, está prevista para o oitavo semestre a disciplina de Prática Profissional, bem como a possibilidade do curso de disciplinas optativas. No ciclo de conclusão o aluno deverá, também, contabilizar seus créditos de atividades complementares a sua integralização curricular.

ciclo	conclusão			
SEM	7		8	
	Atelier de Trabalho de Curso em Design 1	2	Atelier de Trabalho de Curso em Design 2	2
	Trabalho de Curso em Design 1	2	Trabalho de Curso em Design 2	2
			Prática Profissional	4
comp	2		3	
Créd				
H/A				

10.1. UNIDADES CURRICULARES

Entende-se como unidade curricular cada área de saber que faz um curso. Sendo designado, por cada unidade, um representante para compor sua coordenação. Embora dividido em unidades curriculares, o CD-UFC aposta na integração entre as áreas de conhecimento que compõem o curso de design. Neste intuito, as áreas de conhecimento são integradas em três unidades curriculares

Projeto

Abrange tanto as áreas de percepção e representação quanto a área de projeto. Tem por objetivo estimular o aluno a desenvolver a percepção e a linguagem gráfica, assim como os meios de sua expressão criativa. Congrega as atividades sintetizadoras de projeto nas diferentes modalidades: gráfico e produto. Corresponde às disciplinas de geometria, desenho, e as seqüências de projeto.

Tecnologia

Subsidia as demais áreas, de forma gradual e integrada, diante de conceitos e aplicação de recursos tecnológicos, visando o equilíbrio entre o projeto e a execução. Neste eixo, dialogam os diferentes aspectos técnicos, científicos e as tecnologias e materiais de produção. Este eixo compreende disciplinas de ergonomia, materiais e processos de produção.

Humanística

Aborda os aspectos teóricos, históricos, estéticos e sócio-econômicos da implicados no design. Busca apreender os conceitos que balisam a concepção do projeto gráfico e de produto, relacionando os condicionantes técnicos, ambientais, sociais e econômicos, de modo que o estudante saiba refletir sobre cada período, contribuindo, assim, para a compreensão do momento atual. Contempla as disciplinas de história da arte e design, antropologia e cultura, assim como os aspectos relacionados à gestão e prática profissional.

10.2. DISCIPLINAS POR DEPARTAMENTO

Componentes Obrigatórios

Quadro das disciplinas obrigatórias e componentes do curso de Design, por departamento (incluindo atividades de Estágio supervisionado, Trabalho de Curso I e Trabalho de Curso II):

Departamento	disciplina	código
Arquitetura e Urbanismo	Atelier de Trabalho de Curso em Design 1	TG0168
	Atelier de Trabalho de Curso em Design 2	TG0167
	Desenho de Observação	TG0092
	Desenho Técnico	TG0096
	Elementos de Programação Visual	TG0008
	Espaço e Forma 1	TG0091
	Espaço e Forma 2	TG0098
	Ergonomia 1	TG0110
	Ergonomia 2	TG0114
	Estágio Supervisionado (atividade)	TG0171
	Geometria Descritiva	TG0093
	História da Arte e do Design 1	TG0094
	História da Arte e do Design 2	TG0097
	Prática Profissional	TG0166
	Projeto 1	TG090
	Projeto 2	TG0095
	Projeto Gráfico 1	TG0111
	Projeto Gráfico 2	TG0115
	Projeto Gráfico 3	TG0117
	Projeto Gráfico 4	TG0119
	Projeto de Produto 1	TG0112
	Projeto de Produto 2	TG0116
	Projeto de Produto 3	TG0118
	Projeto de Produto 4	TG0120
	Trabalho de Curso em Design 1 (atividade)	TG0169
	Trabalho de Curso em Design 2 (atividade)	TG0170
	Semiótica	TG0113
Instituto de Cultura e Arte	Gestão da Inovação	ICA0101
	Marketing	ICA1396
Engenharia Mecânica	Materiais e Processos 1	TE0255
	Materiais e Processos 2	TE0256
	Materiais e Processos 3	TE0257
	Materiais e Processos 4	TE0258
Ciências Sociais	Antropologia Cultural	HD0982

Disciplinas Optativas

O aluno deve escolher 20 créditos de optativas e 16 créditos de optativas livres. Segue quadro de optativas:

DEPARTAMENTO	disciplina	código
Arquitetura e Urbanismo	Antropometria e Ergonomia na Arquitetura	TG034
	Espaço e Forma 3	TG0150
	Desenho Universal	TG0151
	Métodos de Representação	TG0162
	Design de Embalagem	TG0160
	Design e Sistemas Sustentáveis	TG0164
	História da Arte II	TG408
	História da Arte Contemporânea	TG023
	Iluminação Artificial	TG057
	Oficina de Maquete e Modelagem	TG004
	Perspectiva e Sombra	TG012
	Pesquisa em Design	TG0163
	Programação Visual	TG011
	Projeto de Elementos Arquitetônicos	TG035
	Tópicos Avançados em Percepção e Representação	TG0152
	Tópicos Avançados em Teoria e História	TG0165
	Sistemas e Materiais de Construção 2	TG0123
	Pró Reitoria de Graduação	Relações Etnico Raciais e Africanidades
Educação Ambiental		PRG0003
Educação em Direitos Humanos		PRG0004
Ciências Sociais	Antropologia e Imagem	HD104
	Introdução à Antropologia	HD754
	Introdução à Sociologia	HD751
	Sociedade e Meio ambiente	HD245
Educação	Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)	PD0077
Engenharia Mecânica	Metrologia e Avaliação Dimensional	TE0140
Engenharia de Produção	Gestão de Custos I	TE196
	Engenharia Econômica	TE145-01
Matemática	Álgebra Aplicada I	CB0699
Instituto de Cultura e Arte	Fundamentos do design	ICA0065
	Design de superfície	ICA1331
	Gestão de Marca	NOVA
	Estética e Comunicação	NOVA
	Globalização e Cultura	ICA 2085
	Comunicação e cultura	NOVA
Sistemas e Mídias Digitais	Técnicas de Animação Analógica	SMD0049
	Experimentos em tipografia Digital	SMD0084
	Design de Jogos Digitais	SMD0023

Obs: Disciplinas livres são aquelas que o aluno pode escolher fora do elenco específico de disciplinas obrigatórias de seu curso, em outro curso da universidade. No quadro de optativas, destacam-se as disciplinas que podem complementar a formação do designer.

10.3. EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS/ATIVIDADES

(ver ementário anexo organizado por semestre, com referências bibliográficas)

Antropologia Cultural

O campo da antropologia. Formação e sentido do conceito antropológico de cultura. Etnocentrismo, Estranhamento e Alteridade. Elementos de organização social. Identidade, Gênero e Cidadania. Corpo e sociedade.

Atelier de Trabalho de Curso em Design I

Prática coletiva do trabalho de conclusão de curso. Debate de assuntos de interesse para o desenvolvimento do trabalho a cada etapa deste. Problemas relativos à pesquisa.

Atelier de Trabalho de Curso em Design 2

Prática coletiva do trabalho de conclusão de curso. Debate de assuntos de interesse para o desenvolvimento do trabalho a cada etapa deste. Problemas relativos às questões de projeto.

Desenho de Observação

Percepção e representação da forma e do espaço no campo bidimensional. Fenômenos visuais da percepção cônica: sobreposição, deformação, gradientes e convergência figura humana como objeto no espaço. Representação da paisagem. Luz, valores de luminosidade e transposição cor-valor.

Desenho Técnico

Meios, códigos, técnicas e sistemas de representação no desenho de produto. Etapas do projeto de produto. NBR. Apresentação das ferramentas básicas de representação gráfica digital inserindo-as no contexto do projeto de produto como instrumentos de representação e análise. Processos e métodos de utilização das ferramentas digitais no desenvolvimento do projeto através da experimentação.

Elementos de Programação Visual

Estudo de estruturação do campo bidimensional. Estudo da percepção. Psicologia da forma. Estudo da cor. Elementos de linguagem da comunicação. (símbolos, tipologia, etc).

Ergonomia I

Antropometria – Postura e movimento; Sistemas Homem-Tarefa Máquina; condições ambientais de trabalho; custos humanos do trabalho; carga física, carga psíquica, carga cognitiva. Ambiente e equipamentos. Avaliação Ergonômica de Fatores humanos.

Ergonomia 2

Zona espacial arquitetural (circulação e ambiência gráfica); movimentação de materiais; projeção ergonômica, recomendações ergonômicas, detalhamento ergonômico; avaliação ergonômica de um sistema de informação. Ergonomia de informação e cognitiva. Interação homem-computador.

Espaço e Forma 1

Princípios de organização e composição da forma no espaço. Linguagem do espaço e forma. Elementos, sintaxe e gramática das formas tridimensionais. Elementos geométricos primários. Características da forma. Transformações. Operações booleanas. Princípios de organização (eixo, simetria, hierarquia, ritmo, harmonia).

Espaço e Forma 2

Análise e sintaxe das formas, das relações espaciais por elas criadas e dos estímulos perceptivos que suscitam. Referências para a formação do pensamento espacial. Princípios de composição. Leitura crítica e expressão poética de situações espaciais e do objeto.

Estágio Supervisionado (ATIVIDADE)

Prática de projeto de produto ou gráfico. Interação dos projetos de e produção. Exequibilidade, compatibilidade, e coerência com produção. Organização da produção, técnicas e materiais aplicados e custos.

Geometria Descritiva

Noções de Projeção. sistema ortogonal diédrico e triédrico. Estrutura e leitura de uma épura. representação do ponto, reta e plano no sistema mongeano. Posições relativas de ponto reta e plano e bissetores. Métodos descritivos: rebatimento, mudança de plano, rotação e alçamento. Problemas métricos envolvendo verdadeira grandeza. Superfícies curvas. Problemas métricos, representação de poliedros e superfícies geométricas, seções e interseções em geral. Aplicações práticas em arquitetura.

Gestão da Inovação

Conceitos e Tipos de inovação; Evolução conceitual e teórica da relação entre Ciência, Tecnologia e Inovação; Abordagem estratégica de Desenvolvimento e Inovação; Análise das relações entre Inovação e Competitividade; Difusão da Inovação nos setores da atividade econômica; Inovação e a internacionalização; Planejamento e gestão da inovação. Políticas nacionais de apoio e fomento à inovação.

História da Arte e do Design 1

Panorama dos antecedentes da história do design através do estudo da história do design e da produção do objeto. Estudo da Arte e do Design da revolução industrial até o pós 2ª Guerra mundial.

História da Arte e do Design 2

Estudo da Arte e do Design desde o pós 2ª Guerra mundial até os dias de hoje. Panorama internacional, e aspectos específicos do Design no Brasil. Design e suas relações com a produção vernacular e artesanal.

Marketing

Evolução conceitual, fundamentos e aplicação. Produtos e Serviços. Comportamento do Consumidor. Segmentação. Composto de Marketing. Sistema de Informações de Marketing (SIM). Plano de Marketing.

Materiais e Processos 1:

Materiais e técnicas de produção tradicionais. Projeto de objetos e mobiliário para espaços domésticos, comerciais ou educacionais.

Materiais e Processos 2:

Materiais e técnicas de produção tradicionais. Projeto de objetos e mobiliário para ambientes de trabalho.

Materiais e Processos 3

Materiais e técnicas de produção para resolução de equipamentos e mobiliário de uso social e coletivo.

Materiais e Processos 4

Produção tecnologicamente viável e uso socialmente responsável. Resolução de projetos na resolução de equipamentos e mobiliário urbano.

Prática Profissional

Legislação pertinente à proteção das criações intelectuais, e processo de proteção à produção do conhecimento. Exercício profissional designer, leis sociais, atuação comercial e código de ética. Organização e controle da produção do projeto de gráfico e de produto. Métodos de apropriação dos custos e elaboração de propostas e contratos de serviços. Órgãos e entidades profissionais e tabelas de remuneração profissional.

Projeto 1

Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Abordagem do processo do design do fragmento ao conjunto organizado. Investigação, representação e comunicação através do desenho manual. Ambiente humano, dimensões de uso e significado do objeto. Concepção de objetos na escala da mão.

Projeto 2

Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Abordagem do processo do design num percurso de complexidade crescente. Projetos elaborados através de processos racionais com ênfase em operações geométricas. Conceito de tipo e modelo. Ensaio da projeção com projeções e escala. Ambiente humano, dimensões de uso e significado do objeto. Concepção de objetos na escala da mão.

Projeto Gráfico 1

Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, forma e cor aplicados a identidade visual de grupos, instituições, das empresas, produtos, eventos e ambientes. Desenvolvimento de projetos relacionados à construção de identidades visuais em múltiplas escalas, mídias e complexidades. manual de aplicação de identidade visual.

Projeto Gráfico 2

Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, imagem, forma e cor aplicados à diagramação. Desenvolvimento de projetos relacionados à diagramação e produção gráfica. Instruções para reprodução e produção.

Projeto Gráfico 3

Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, imagem, forma e cor aplicados à mídia eletrônica. Desenvolvimento de projetos relacionados à diagramação e produção de interfaces. Arquitetura da informação, infográficos, animações.

Projeto Gráfico 4

Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, imagem, forma e cor aplicados ao equipamento e ao espaço urbano. Desenvolvimento de projetos relacionados a projetos integrados de sinalização. Arquitetura da informação, infográficos, mapas.

Projeto de Produto 1

Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos. Projeto integrado com Ergonomia 1 e Materiais e Processos 1.

Projeto de Produto 2

Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos de complexidade crescente. Projeto integrado com Ergonomia 2 e Materiais e Processos 2.

Projeto de Produto 3

Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos de complexidade crescente. Resolução de projetos de curta duração. Projeto integrado com Materiais e Processos 3.

Projeto de Produto 4

Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos de complexidade crescente. Projeto integrado com Materiais e Processos 4.

Semiótica

Introdução aos fundamentos das teorias gerais dos signos com ênfase da Semiótica de Charles Sanders Peirce. Interfaces da semiótica com o design. Fenomenologia e as categorias do conhecimento. Os tipos de signo e semiose.

Trabalho de Curso em Design I (ATIVIDADE)

Acompanhamento do Trabalho de Conclusão de Curso em fase inicial por um professor orientado .
Conteúdo decorrente do tema escolhido pelo aluno, com revisão bibliográfica relacionada ao tema.

Trabalho de Curso em Design 2 (ATIVIDADE)

Acompanhamento do Trabalho de Conclusão de Curso em fase final por um professor orientador.
Conteúdo decorrente do tema escolhido pelo aluno, com revisão bibliográfica relacionada ao tema.

10.4. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O Estágio Supervisionado é um componente curricular destinado a consolidar o desempenho desejado na formação profissional. O conjunto de atividades de formação promovidas no Estágio Supervisionado tem o propósito de permitir que conhecimentos e habilidades se concretizem em atividades profissionais e promovendo integração entre teoria e prática, com vista à formação profissional do discente.

A atividade Estágio Supervisionado promove o acompanhamento por um docente, de um semestre de experiência do discente em uma instituição, empresa, escritório que tenha atuação na área de design gráfico ou de produto, ou ainda em indústria ou instituição que tenha setor de desenvolvimento de projeto. O Estágio Supervisionado poderá, também, ser realizado na própria instituição de ensino superior, desde que em laboratório ou setor cujas atividades se mostrem compatíveis com a área de atuação profissional do designer.

Será designado um professor responsável, na instituição de ensino, para orientação acadêmica que fará contatos com o supervisor do estágio na empresa ou instituição para acompanhamento de frequência e comprometimento do aluno-estagiário. O acompanhamento será feito através de reuniões semanais dos alunos-estagiários com o orientador acadêmico e, ao final de cada mês, apresentação de relatório assinado pelo supervisor do estágio. Os relatórios devem constar de:

- Atividades realizadas no período e conhecimentos aprendidos no estágio;
- Relação das atividades com conteúdos abordados no Curso;
- Principais dificuldades, conclusões e sugestões.

A atividade de Estágio Supervisionado será ofertada ao aluno a partir do seu quinto semestre de curso. Para validar os créditos de estágio, o aluno deve estar matriculado no referido componente e atender as atividades demandadas pelo mesmo. Tendo por base o conjunto de relatórios e a participação em sala de aula, a avaliação do aluno será feita pelo orientador acadêmico que atribuirá ao aluno a nota da atividade. Uma vez validada a atividade de Estágio Supervisionado por um semestre, o aluno contabilizará 12 créditos para sua integralização curricular. Outras experiências de iniciação profissional poderão ser contabilizadas como atividades complementares, conforme item 10.6 deste documento.

10.5 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO OU MONOGRAFIA

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) visa promover a síntese, por parte do aluno, dos conteúdos de fundamentos e de conhecimento profissional do design. O aluno poderá escolher uma área de atuação, Design Gráfico ou Design de Produto, como tema de seu trabalho final, sem comprometer sua formação generalista. TCC poderá ser desenvolvido nas modalidades: teórico (monografia) e prático (documento de projeto e protótipo/modelo).

O TCC deverá ser realizado ao longo do último ano de estudos, correspondendo ao 7º e 8º semestres. As atividades referentes ao TCC estão divididas em quatro componentes curriculares: Atelier de Trabalho de Curso em Design 1 (2 créditos), Atelier em Trabalho de Curso em Design 2 (2 créditos), Trabalho de Curso em Design 1 (2 créditos) e Trabalho de Curso em Design 2 (2 créditos).

As disciplinas Atelier de Trabalho de Curso em Design (ATCD) correspondem ao espaço de prática coletiva do trabalho de curso. Será acompanhada por um docente designado pelo DAU-UFC e promoverá o debate de assuntos de interesse para desenvolvimento do trabalho a cada etapa deste. Sendo ATCD1 mais focada nos problemas relativos à pesquisa, e ATCD2 dedicada às questões de projeto.

ciclo	conclusão			
	7		8	
SEM				
	Atelier de Trabalho de Curso em Design 1	2	Atelier de Trabalho de Curso em Design 2	2
	Trabalho de Curso em Design 1	2	Trabalho de Curso em Design 2	2
			Prática Profissional	4
comp	2		3	
Créd				
H/A				

As componentes de Trabalho de Curso em Design, correspondem a orientação do projeto. Seu conteúdo é decorrente do tema escolhido pelo aluno, com revisão bibliográfica relacionada ao tema. O trabalho deve ser individual, com tema de livre escolha do aluno, e será obrigatoriamente relacionado com as atribuições profissionais. Cada aluno será acompanhado por professor orientador escolhido pelo estudante entre os docentes do curso.

O Trabalho de Conclusão de Curso será avaliado em duas etapas: qualificação (TCDI) e defesa final. Também contará para aprovação a presença nas atividades de Atelier de Trabalho de Curso em Design.

Qualificação do TCDI

Ao fim do TCDI, o aluno deverá apresentar uma síntese da sua produção que inclui:

- Definição do tema do projeto e sua relevância (justificativa)
- Objetivos do projeto
- Revisão da literatura - levantamento bibliográfico (projetos relevantes)
- Levantamento de dados
- Princípios do projeto
- Programa de necessidades
- Pré-projeto

O trabalho será avaliado por uma comissão formada pelo professor orientador e professores pertencentes à própria instituição de ensino, cabendo ao examinando a defesa do projeto e à uma comissão avaliação crítica e recomendações para aperfeiçoamento do mesmo. Como resultado o trabalho poderá ser encaminhado para matrícula em TCD2. Os alunos que tiverem seus projetos reprovados estarão reprovados nas disciplinas Atelier de Trabalho de Curso em Design I (ATCDI) e Trabalho de Curso em Design I (TCDI).

Defesa final do TCD2

Ao fim do TCD2, o aluno deverá apresentar seu Trabalho de Curso que inclui memorial descritivo, conforme normas técnicas de apresentação de trabalhos acadêmicos e conjunto de desenhos que possibilitem a clara compreensão do projeto de produto constando, no mínimo de: Definição dos principais materiais e técnicas de produção e Representação (gráfica e textual) incluindo informações técnicas para a perfeita compreensão dos objetos projetados, incluindo detalhes construtivos, especificações e memoriais de todos os pormenores de que se constitui a objeto proposto.

O trabalho será avaliado por uma comissão que inclui, obrigatoriamente, o professor orientador, um docente da UFC do curso de design ou área correlata, conforme especificidade do projeto, e a participação de profissional não pertencente à própria instituição de ensino. Cabe ao examinando a defesa do trabalho perante esta comissão. Como resultado, o trabalho poderá ser recomendado para depósito na Biblioteca. Com a defesa do TCD2, e a integralização das disciplinas obrigatórias, optativas mínimas e atividades complementares, o aluno terá concluído sua graduação em design.

10.6 ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Para promover a integração ensino-pesquisa-extensão, são designadas atividades complementares conforme regulamentadas nos termos das disposições contidas nas novas Design estabelecidas pelo MEC. Do mesmo modo, foram observadas as condições estabelecidas na Resolução no 07/CEPE/ UFC, de 17 de junho de 2005, que dispõe sobre Atividades Complementares nos Cursos de Graduação da Universidade Federal do Ceará. O CD-UFC adota, a partir do presente projeto político pedagógico, a seguinte regulamentação para as atividades complementares:

- O aluno matriculado no Curso de Design CD/UFC deverá cumprir 160 (cento e sessenta) horas em atividades acadêmicas complementares ao longo do curso equivalentes a 10 (dez) créditos;
- As atividades complementares podem ser realizadas a qualquer momento, inclusive durante as férias escolares, desde que respeitados os procedimentos estabelecidos;
- As atividades especificadas deverão estar relacionadas com as habilidades e competências inerentes à formação do designer, ou outras áreas que possam enriquecer a formação do aluno.

- Créditos obtidos em atividades curriculares, que ultrapassem a carga horária já prevista pelo currículo pleno do Curso de Design, não podem ser reconhecidas como atividades acadêmicas complementares;
- As atividades devem ser realizadas dentro do período em que o aluno esteja regularmente matriculado ou em matrícula institucional;
- A validação das atividades complementares ficará a cargo da Comissão das Atividades Complementares a ser designada pela Coordenação do CD-UFC.

Poderão ser reconhecidas como atividades acadêmicas complementares:

**excluídas aquelas validadas como estágio supervisionado*

TIPO DE ATIVIDADE	CARGA HORÁRIA (por atividade)
Iniciação à docência Iniciação à pesquisa científica Atividade de extensão*	96h
Atividade artística, cultural e esportiva	24h
Participação e/ou organização de eventos	16h
Experiência ligada à formação profissional e/ou correlatos	24h
Produção técnica e/ou científica	32h
Vivências de gestão	16h
Outras atividades	16h

Para que possa validar a atividade complementar, o aluno apresentará requerimento acompanhado por comprovante ou cópia do memorando de notificação de cada uma das atividades desenvolvidas com as listas de participantes assinadas pelos professores responsáveis.

A validação das atividades complementares é pré-requisito obrigatório para inscrição na disciplina TCD2 (Trabalho de Curso em Design 2) e dependerá da integralização do total da carga horária de **160** horas exigível.

Os alunos que ingressarem no Curso de Design através de transferência poderão solicitar o reconhecimento de atividades desenvolvidas em outros cursos desde que observadas as seguintes condições:

- as atividades acadêmicas complementares realizadas na Instituição ou curso de origem devem ser compatíveis com as estabelecidas nesta norma;
- a carga horária atribuída pela instituição ou curso de origem não poderá ser superior à carga horária máxima conferida por esta norma à atividade idêntica ou congênere;
- o limite máximo de aproveitamento em atividades complementares na instituição ou curso de origem será de 128 (cento e vinte e oito) horas.

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação do CD-UFC.

II. INTEGRALIZAÇÃO CURRICULAR

O quadro abaixo apresenta os componentes curriculares, por semestre: Quadro de integralização curricular:

Sem.	Nome da Disciplina	Créd. Total	T	P	Pré-requisito
1	Projeto 1	6	2	4	-
	Espaço e Forma 1	6	2	4	-
	Geometria Descritiva	4	2	2	-
	Desenho de Observação	4	1	3	-
	História da Arte e do Design 1	4	4	-	-
2	Projeto 2	6	2	4	Projeto 1
	Espaço e Forma 2	6	2	4	Espaço e Forma 1
	Desenho Técnico	4	2	2	Geometria Descritiva
	Elementos de Programação Visual	4	2	2	Desenho de Observação
	História da Arte e do Design 2	4	4	-	História da Arte e do Design 1
3	Projeto de Produto 1	6	2	4	Projeto 2, Espaço e Forma 2, Desenho Técnico
	Materiais e Processos 1	3	1	2	Projeto 2, Espaço e Forma 2, Desenho Técnico
	Ergonomia 1	3	1	2	Projeto 2, Espaço e Forma 2, Desenho Técnico
	Projeto Gráfico 1	6	2	4	Elementos de Programação Visual
	Semiótica	4	4	-	-
4	Projeto de Produto 2	6	2	4	Projeto de Produto 1, Mat. e processos 1, e Ergo. 1
	Materiais e Processos 2	3	1	2	Projeto de Produto 1, Mat. e processos 1, e Ergo. 1
	Ergonomia 2	3	1	2	Projeto de Produto 1, Mat. e processos 1, e Ergo. 1
	Projeto Gráfico 2	6	2	4	Projeto Gráfico 1
	Antropologia Cultural	4	4	-	-
5	Projeto de Produto 3	6	2	4	Projeto de Produto 2, Mat. e processos 2
	Materiais e Processos 3	3	2	1	Projeto de Produto 2, Mat. e processos 2
	Projeto Gráfico 3	6	2	4	Projeto Gráfico 2
	Gestão da Inovação	4	4	-	-
6	Projeto de Produto 4	6	2	4	Projeto de Produto 3, Materiais e processos 3
	Materiais e Processos 4	3	1	2	Projeto de Produto 3, Materiais e processos 3
	Projeto Gráfico 4	6	2	4	Projeto Gráfico 3
	Marketing	4	4	-	-
7	Atelier de Trabalho de Curso em Desing 1	2	1	1	Projeto Gráfico 4 e Projeto de Produto 4
8	Atelier de Trabalho de Curso em Desing 2	2	1	1	Atelier de Trabalho de Curso em Design 1
	Prática Profissional	4	4	-	Projeto Gráfico 4 e Projeto de Produto 4
	Disciplinas optativas	20			
	Disciplinas optativas livres	16			
ativ	Trabalho de Curso em Design 1	2	1	1	Projeto Gráfico 4 e Projeto de Produto 4
	Trabalho de Curso em Design 2	2	1	1	Trabalho de Curso em Design 1
	Estágio Supervisionado*	12			

* A atividade de Estágio Supervisionado poderá ser efetivada a partir do 5º semestre do curso.

Quadro dos componentes curriculares com simulação da distribuição de optativas :

ciclo	fundamentação				profissionalização								conclusão			
SEM	1		2		3		4		5		6		7		8	
	DO	4	EPV	4	PP1	6	PP2	6	PP3	6	PP4	6				
	P1	6	P2	6	MP1	3	MP2	3	MP3	3	MP4	3	ATC1	2	ATC2	2
	EF1	6	EF2	6	Erg1	3	Erg2	3								
	GD	4	DT	4	PG1	6	PG2	6	PG3	6	PG4	6	TC1	2	TC2	2
	HAD1	4	HAD2	4	Sem	4	AC	4	GI	4	Mkt	4			PP	4
									estágio supervisionado							
					optativa	4	optativa	4	optativa	4	optativa	4	optativa	4		
									opt L	4	opt L	4	opt L	4	opt L	4
	obg	opt	obg	opt	obg	opt	obg	opt	obg	opt	obg	opt	obg	opt	obg	opt
Créd	24	-	24	-	22	4	22	4	19	8	19	8	4	8	8	4
H/A	384	-	384	-	352	64	352	64	304	128	304	128	64	128	128	64

Quadro resumo dos créditos e carga horária por ciclo e atividade:

ciclo	duração	disc. obrigatórias	créditos	horas
fundamentação	2 semestres: 1º ao 2º	10	48	768
profissionalização	4 semestres: 5º ao 6º	18	82	1312
conclusão	2 semestres: 7º ao 8º	3	8	128
sub-total		31	138	2.208
disciplinas optativas			20	320
disciplinas optativas livres			16	256
atividades complementares	-	-	10	160
estágio supervisionado	5º semestre		12	192
trabalho de curso	7º e 8º semestres		4	64
total	8 semestres		200	3.200

12. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

A avaliação permanente do Curso de Design da UFC – Bacharelado com ênfase em design de produto e design gráfico – é importante para o contínuo processo de adequação do Projeto Pedagógico às demandas da sociedade. A avaliação é considerada como um processo que proporciona indicadores para a superação das deficiências do processo ensino-aprendizagem. É portanto, um processo de reflexão sobre os conhecimentos, as habilidades, os valores e atitudes do docente e do discente. Assim, diferentes técnicas ou instrumentos de avaliação - sobretudo as práticas avaliativas de reflexão, auto-avaliação e avaliação coletiva - desempenham um papel significativo para a formação dos professores e dos alunos, proporcionando informações sobre o processo de ensino de modo contínuo, dialógico e aberto de aprendizagens para todos os atores envolvidos. Para a implantação do Curso de Design, será considerando a avaliação, tanto para o próprio Projeto Pedagógico como para o processo de ensino-aprendizagem.

12.1. DO PROJETO PEDAGÓGICO

Esta avaliação refere-se aos princípios norteadores do Projeto Pedagógico, estendendo-se aos objetivos, ao perfil do egresso, às competências, habilidades e atitudes, à estrutura curricular e à flexibilização, aos corpos docente e discente e à infra-estrutura. Nesse sentido, propõe-se a realização de iniciativas como:

- Desenvolvimento de uma política de permanente qualificação do corpo docente em coerência com as tendências nacionais e internacionais na área do Design de Produto e Design Gráfico;
- Atualização didático-pedagógica, no início de cada semestre letivo, através de cursos, encontros anuais ou outras atividades compatíveis;
- Avaliação sistemática e permanente do Projeto Pedagógico para sua atualização e adequação;
- Realização de intercâmbios com outras instituições de ensino superior, com os sistemas educacionais e o setor produtivo para desenvolvimento de uma política de integração entre as universidades e a sociedade;
- Ampla divulgação dos resultados dos processos avaliativos através de fóruns, relatórios de produção docente, além de outros mecanismos, com periodicidade semestral ou, no máximo, anual, por parte da Coordenação do Curso, Colegiado e outros Conselhos;
- Realização de fóruns abertos de avaliação para os segmentos docente e discente, bem como para o Conselho Departamental, as Câmaras de Ensino, Pesquisa e Extensão e ao colegiado do curso. A este cabe a responsabilidade do acompanhamento à implantação do curso, portanto é legítima sua condução em todo o processo de avaliação.

Ademais, deve-se seguir o roteiro proposto pelo INEP/MEC para a avaliação das condições do ensino. Este integra procedimentos de avaliação e supervisão a serem implementados pela UFC em atendimento ao artigo 9º, inciso IX, da Lei no 9.394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. A avaliação em questão contempla os seguintes tópicos:

- Organização didático-pedagógica: administração acadêmica, projeto do curso, atividades acadêmicas articuladas ao ensino de graduação;
- Corpo docente: formação acadêmica e profissional, condições de trabalho;
- Atuação e desempenho acadêmico e profissional;
- Infra-estrutura: instalações gerais, biblioteca, instalações e laboratórios específicos;
- Acompanhamento de tutoria para os alunos do primeiro ano do curso, a ser feito com o apoio dos estudantes do CA de Design coordenado por um professor tutor em articulação com a coordenação do Curso;
- Avaliação do desempenho discente nas disciplinas, seguindo as normas em vigor;
- Avaliação do desempenho docente feito pelos alunos/ disciplinas fazendo uso de formulário próprio e de acordo com o processo de avaliação institucional;
- Avaliação do Curso pela sociedade através da ação-intervenção docente/discente expressa na produção científica e nas atividades concretizadas no âmbito da extensão universitária em parceria com indústrias cearenses e estágios curriculares.

A avaliação sistemática e permanente do Projeto Pedagógico para sua atualização e adequação será conduzida pelo núcleo docente estruturante do curso a partir de seminários de avaliação com presença de alunos e professores, a cada início de semestre, levando em conta também a tabulação dos índices da avaliação institucional, docente e discente, e a avaliação do curso no ENADE. A avaliação poderá indicar ajustes ao projeto pedagógico durante o período de 4 anos ou reformulação do mesmo, ao fim deste período.

12.2. DOS PROCESSOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

Os componentes curriculares do Curso de Design da UFC apresentam os conteúdos ministrados enfatizando atividades práticas e/ou teórico-práticas.

Considerando a predominância do caráter prático no corpo de exercícios do Curso, os alunos deverão ser submetidos a um número consideravelmente menor de avaliações no formato tradicional de provas com questões fechadas ou abertas. As avaliações ocorrem de acordo com o processo dos trabalhos desenvolvidos, analisando-se os resultados alcançados com base nos objetivos previamente traçados. Sempre que possível, os alunos serão incentivados a desenvolver o raciocínio ágil e habilidades criativas, a desenvolver os senso de pesquisa, e a estruturar conceitos e difundir-los através de seminários temáticos, sempre sob orientação direta dos professores.

Dependendo das características de cada disciplina, ao final de cada semestre, os alunos poderão apresentar o último exercício em forma de seminários, ou exposições individuais ou em grupos.

O conhecimento adquirido no decorrer do curso deverá ser sistemático e cumulativo. As disciplinas-chave de um período determinam o conteúdo da disciplina Projeto, onde segundo o processo cumulativo de conhecimento, o aluno deverá aplicar o conhecimento adquirido em todas as disciplinas no período anterior. Desse modo, o aluno tem uma visão sistêmica de tudo o que aprendeu nos semestres que antecederam as disciplinas de Projeto, além de praticar apresentações orais de projetos a cada período.

Além das especificidades de avaliação do aluno de Design da UFC, o sistema de avaliação do processo de ensino e aprendizagem segue o que estabelece o Capítulo V do Regimento Geral da UFC que trata da avaliação de rendimento escolar. De acordo com o regimento, a avaliação do rendimento escolar será feita por disciplina, abrangendo assiduidade e eficiência. Entende-se por assiduidade a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina, e será aprovado o aluno que frequentar 75% (setenta e cinco por cento,

ou mais) da carga da disciplina. Entende-se por eficiência o grau de aproveitamento do aluno nos estudos em cada disciplina. A verificação da eficiência em cada disciplina será realizada progressivamente durante o período letivo, e ao final deste, de forma individual ou coletiva, conforme previsto no plano de ensino. Na verificação da eficiência, é aprovado por média o aluno que obtiver média aritmética das notas das avaliações progressivas, maior ou igual a 7 (sete). O aluno que obtiver média aritmética igual ou superior a 4 (quatro) e inferior a 7 (sete), será submetido a avaliação final, e será aprovado se obtiver média final igual ou superior a 5 (cinco) conforme fórmula indicada no Art. 114, parágrafo 2º do Regimento Geral da UFC.

13. CONDIÇÕES NECESSÁRIAS PARA A OFERTA DO CURSO

O Curso de Bacharelado em Design da UFC funcionará nas dependências do Departamento de Arquitetura e Urbanismo no Campus Benfica da UFC em Fortaleza, utilizando-se de equipamentos, salas, oficinas e laboratórios existentes. O Curso será vespertino noturno, dando-se no horário das 16 h às 22h. No entanto, durante o ciclo de fundamentação – os dois semestres iniciais – será vespertino e noturno, ocorrendo no horário das 14h às 22h. Serão oferecidas anualmente 40 vagas para ingresso, distribuídas em uma entrada anual de 40 vagas cada uma. Mesmo utilizando-se do espaço do DAU-UFC, a infra-estrutura existente é insuficiente para a implantação plena do novo curso, sendo portanto necessária a sua complementação.

Recursos Humanos

O Curso de Design contará com um sólido e qualificado quadro docente já em atividade no Departamento de Arquitetura e Urbanismo e de outros Departamentos do Centro de Tecnologia, do Departamento de Computação e do Instituto de Comunicação, Cultura e Arte. Contudo, considerando-se as especificidades do Curso e o acréscimo dos novos encargos de ensino, o corpo docente será complementado com a dotação assegurada através de concurso público para os setores de estudo específicos do curso, sendo prevista a necessidade do equivalente a 10 professores 40 h. Seguem quadros de previsão de professores por área.

área	disciplina	crd	turmas	24 c/a	RH	professor
Área de Projeto com ênfase em Design de produto.	Projeto 1	6	2	5,1 professor	A Área de Projeto com ênfase em Design de produto deve ser preenchida por preferencialmente por profissionais designers. Dentre eles, pode haver professores 40 horas DE, e professores 20 h integrados com setores profissionais. Com estes perfis eles podem atender também as áreas de prática profissional e estágio supervisionado.	
	Projeto 2	6	2			
	Projeto de Produto 1	6	2			
	Projeto de Produto 2	6	2			
	Projeto de Produto 3	6	2			
	Projeto de Produto 4	6	2			
	Design e Sistemas Sustentáveis	3	1			
	Atelier de TCI	2	1			
	TC Orientação	2	20			
Área de Projeto com ênfase em ergonomia	Ergonomia 1	3	1			
	Ergonomia 2	3	1			
subtotal		123				4 (40 h DE) 3 (20 h)

área	disciplina	crd	turmas	24 c/a	RH	professor
Área de Projeto com ênfase em Design de gráfico	El. Program. Visual	4	1	4,2 professor	4 créditos DAU Disciplina EPV ofertada pelo DAU. A Disciplina Projeto Gráfico 4 (mídia eletrônica) pode ter colaboração de professor do SMD.	
	Projeto Gráfico 1	6	2			
	Projeto Gráfico 2	6	2			
	Projeto Gráfico 3	6	2			
	Projeto Gráfico 4	6	2			
	Design embalagem	3	1			
	Atelier de TCI	2	1			
	TC Orientação	2	20			
Área Humanística/ inter-áreas	Prática Profissional	4	1			
	Estágio Sup.	4	1			
subtotal		101				2 (40h DE) 3 (20 h)
Área percepção e representação.	Espaço e Forma 1	6	2	1 professor	A área pode ter colaboração de professores do quadro existente do DAU. Porém é preciso que haja concurso para (no mínimo 1 professor) para cobrir GD e DT, que não são mais ofertadas pelo DET.	
	Espaço e Forma 2	6	2			
	Des. de Observação	4	2			
	Geometria Descritiva	4	1			
	Desenho Técnico	4	2			
subtotal		24				1 (40h DE)
Área Humanística com ênfase em História:	Hist.Arte e do Design 1	4	1	0,6 professor	É necessário pelo menos 1 professor que poderá suprir uma demanda do DAU e e outros departamentos or disciplinas de história da arte e história da arte contemporânea. Incluir as áreas de Semiótica e pesquisa em design aponta para uma abordagem mais vinculada à teoria.	
	Hist.Arte e do Design 2	4	1			
Área Humanística	Semiótica	4	1			
	Pesquisa em Design	4	1			
sudtotal		16				1 (40h DE)
total		264		10.9 (40h DE)	10 professores	8 (40 h DE) 6 (20 h)
Área de Projeto com ênfase em tecnologia	Materiais e Processos 1	3	1	0,5 professor equivalente	Colaboração de professores de outros departamentos do CT (engenharia mecânica, de produção, etc.)	X
	Materiais e Processos 2	3	1			
	Materiais e Processos 3	3	1			
	Materiais e Processos 4	3	1			

área	disciplina	crd	turmas	24 c/a	RH	professor
disciplinas obrigatórias de outras unidades acadêmicas						
Área Humanística/ inter-áreas	Gestão da Inovação	4	I			Instituto de Cultura e Arte
	Antropologia Cultural	4	I			Depto Ciências Sociais
	Marketing	4	I			Instituto de Cultura e Arte

Para atender a implantação do curso sugere-se ter a seguinte distribuição:

2011 - 1º ano: 4 (quatro) professores

2012 - 2º ano: 3 (três) professores

2013 - 4º ano: 3 (três) professores

Ademais, para o funcionamento do Curso de Design serão necessários:

1 (um) servidor técnico-administrativo

2 (dois) servidores técnicos especializados para implantação e funcionamento do Laboratório de Prototipagem e Fabricação Digital e do Laboratório de Plásticos e Pinturas.

Perfil do técnico

Conhecimentos e organização necessária para executar tarefas administrativas relativas à coordenação do curso. Sendo necessário saber:

- Língua portuguesa; noções básicas de organização empresarial/serviço público; organização do trabalho e gestão do tempo; comunicação e relações interpessoais.
- Informática: processamento de texto, folha de cálculo, base de dados, correio electrónico e Internet; Tipologia, circuitos e preenchimento de documentação; organização e arquivo de correspondência e outra documentação.

Os conhecimentos para a operação das máquinas são os seguintes:

- Softwares CAD (preferencialmente em Catia, software que possuímos, e/ou Solid Works).
- Em metrologia. Processos de acabamento (Usinagem). Tipos de materiais. Desenho técnico mecânico. Visão espacial.

Infra-estrutura física

Quanto à infra-estrutura física são necessidades administrativas próprias para o Curso de Design:

- Uma sala para o Coordenador do Curso de Design, devidamente climatizada e equipada com computador e seus periféricos;
- Uma sala para Secretaria, devidamente climatizada e equipada com computador e seus periféricos, impressora, scanner e fax;
- Uma sala para professores e atendimento ao aluno, devidamente climatizada e equipada com computador e seus periféricos;

No que tange a infraestrutura de instalações e equipamentos, além das salas de aulas convencionais do DAU-UFC, para o funcionamento do Curso de Design de Produto e Design Gráfico será necessário instalar Laboratório de Protótipos e Fabricação Digital, um Laboratório de Computação Gráfica, um Laboratório de Plásticos e Pinturas.

Laboratório de Protótipos e Fabricação Digital

Serra multiplana; torno compressor; máquina de solda elétrica; dobrador de tubos; máquina de solda móvel; rebidadeira; furadeiras; aspersor; serra de fita; fresadora CNC computadorizada; CNC laser; equipamentos variados de proteção individual; bancada com 25 bancos.

Laboratório de Computação Gráfica

20 (vinte) computadores Macintosh; um scanner A3; um scanner A4; impressora A3 laser P&B, uma impressora A4 laser colorida; 10 (dez) câmeras digitais; um televisor; um datashow; softwares específicos de modelagem 3D, edição não linear e editoração eletrônica.

Laboratório de Plásticos e Pinturas

Bancadas de apoio, sala de apoio, estufa, sistema de ventilação, máquina de *vacuum forming*.

Ademais, o acervo da Biblioteca do Departamento de Arquitetura e Urbanismo deverá ser ampliado com títulos atualizados, necessários para o curso de Design de Produto e Design Gráfico. Os docentes, discentes e servidores técnico-administrativos compartilharão no Departamento de Arquitetura e Urbanismo de um ambiente acadêmico adequado e favorável às atividades de ensino, pesquisa e extensão.

Seguem, em anexo, quadros detalhados dos equipamentos necessários ao funcionamento das instalações de : Oficina de Prototipagem, Laboratório de Computação Gráfica Coordenação

OFICINA DE PROTOTIPAGEM

Para implementação da oficina de prototipagem do Curso de Design foi considerada a aquisição de duas máquinas de corte, uma fresa CNC e uma a laser, bem como foi considerado o uso efetivo da VIPER PRO 750 (Computação / GREat).

COORDENAÇÃO

Para Implantação do curso é considerada ainda a necessidade de adaptação das instalações administrativas para abrigar a coordenação do curso e secretaria.

Coordenação: sala climatizada, equipada com computador e impressora.

Secretaria: sala climatizada, com computador, impressora, scanner e fax.

Sala de professores: para atendimento ao aluno.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BONSIEPE, Gui. **Teoria e Prática do Design Industrial: elementos para um manual crítico**. Lisboa: Pentaedro - Publicidade e Artes Gráficas Lda, 1992.

BRANDÃO, M. L. P. **Sobre o redimensionamento curricular do curso de Agronomia da UFC: contribuições/reflexões para a comissão de elaboração do projeto pedagógico do curso de Agronomia da UFC**. Fortaleza-CE, 2000. (mimeo.)

COUTO, Rita Maria de Souza. **Escritos sobre o ensino de design no Brasil**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2008.

GOMES FILHO, João. **Design do Objeto: bases conceituais**. São Paulo: Escrituras, 2007. NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origem e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

MOTTA, Flávio. **Informe No2: sobre desenho industrial e habitação**. Inédito: acervo do DAU, 1976.

NIEMEYER, Lucy. **Design do Brasil. Origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB. 1998.

Ementário disciplinas obrigatórias organizado por semestre com referências bibliográficas

Projeto I (TG0090) 96h **Ementa:** Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Abordagem do processo do design do fragmento ao conjunto organizado. Investigação, representação e comunicação através do desenho manual. Ambiente humano, dimensões de uso e significado do objeto. Concepção de objetos na escala da mão.

I° semestre

Bibliografia Básica:

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Editora, 2000.
BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
LAWSON, Bryan. **Como Arquitetos e Designers Pensam**. Trad. Maria Beatriz Medina. São Paulo: Oficina de Textos, 2011

Complementar:

GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais**. São Paulo: Escrituras, 2006.
LAWSON, Bryan. **Como Arquitetos e Designers Pensam**. Trad. Maria Beatriz Medina. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.
MUNARI, Bruno. **Artista e Designer**. Lisboa: Edições 70, 2004.
NORMAN, Donald. **Design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

Espaço e Forma I (TG0091) 96h **Ementa:** Princípios de organização e composição da forma no espaço. Linguagem do espaço e forma. Elementos, sintaxe e gramática das formas tridimensionais. Elementos geométricos primários. Características da forma. Transformações. Operações booleanas. Princípios de organização (eixo, simetria, hierarquia, ritmo, harmonia).

I° semestre

Bibliografia Básica:

ARNHEIM, Rudolph. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1996.
GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
CONSIGLIERI, Vitor. **A Morfologia da Arquitetura 1920-1970**. VI. Lisboa: Referência Editorial Estampa, 1999

Complementar:

CHING, Francis D. K. **Arquitetura: Forma, Espaço e Ordem**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
JACKSON, Paul. **Folding Techniques for Designers. From sheet to form**. London: Laurence King publishig, 2011.
STINY, George. **Shapes: Talking about seeing and doing**. Massachusetts: MIT Press, 2008.
VIEIRA, Jorge. **Teoria do Conhecimento e arte: formas do conhecimento: arte e ciência uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.
WARE, Colin. **Information Visualization: perception for design**. Elsevier: San Francisco, 2004.

Geometria Descritiva (TG0093) 64h **Ementa:** Noções de Projeção. Sistema ortogonal diédrico e triédrico. Estrutura e leitura de uma épura. Representação do ponto, reta e plano no sistema mongeano. Posições relativas de ponto reta e plano e bissetores. Métodos descritivos: rebatimento, mudança de plano, rotação e alçamento. Problemas métricos envolvendo verdadeira grandeza. Superfícies curvas. Problemas métricos, representação de poliedros e superfícies geométricas, seções e interseções em geral. Aplicações práticas em design.

I° semestre

Bibliografia Básica:

MONTENEGRO, G. A. **Geometria Descritiva**. São Paulo: Edgard Blücher, 1991. 1991.V2
PRÍNCIPE JÚNIOR, A. R. **Noções de geometria descritiva**. São Paulo: Nobel, 1998.
RODRIGUES, Alvaro J. **Geometria Descritiva, Projetividade, Curvas, Superfícies**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1964.

Complementar:

Normas Gerais ABNT para desenho técnico.
CHING, Francis D. K. **Representação Gráfica em Arquitetura**. Trad. Alexandre Salvaterra. Porto Alegre: Bookman, 2011.
PINHEIRO, Virgílio de Athayde. **Noções de Geometria Descritiva: Ponto, Reta, Plano**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1964.
PINHEIRO, Virgílio de Athayde. **Noções de Geometria Descritiva: Mudanças, Rotações, Rebatimentos, Problemas Métricos**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1962.
PINHEIRO, Virgílio de Athayde. **Noções de Geometria Descritiva: Poliedros, Secções Planas e Interseções**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1965.

Desenho de Observação (TG0092) 64h **Ementa:** Percepção e representação da forma e do espaço no campo bidimensional. Fenômenos visuais da percepção cônica: sobreposição, deformação, gradientes e convergência. Figura humana como objeto no espaço. Representação da paisagem. Luz, valores de luminosidade e transposição cor-valor.

1º semestre

Bibliografia Básica:

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro.** São Paulo: Cultrix, 1985.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo Desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos.** São Paulo: Martins Fontes, 1982.

PIPES, Alan. **Desenho para Designers.** São Paulo: Edgarg Blucher, 2010.

Complementar:

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual.** São Paulo: Pioneira, 1984.

CHING, Francis D.K.; JUROSZEK, Steven P. **Representação Gráfica para Desenho e Projeto.** Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

DOYLE, Michael. **Desenho a cores,** Porto Alegre Bookman, 2001

JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. **Desenho para Designers Industriais.** Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

STRAUB, Ericson; CASTILHO, Marcelo; BIONDAN, Paulo. **ABC do Rendering.** Curitiba: Infolio Editorial, 2004.

História da Arte e do Design I (TG0094) 64h **Ementa:** Panorama dos antecedentes da história do design através do estudo da história do design e da produção do objeto. Estudo da Arte e do Design da revolução industrial até o pós 2ª Guerra mundial.

1º semestre

Bibliografia Básica:

ARGAN, G. C. **Arte moderna.** São Paulo: Cia. das Letras, 1992.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Blucher, 2004

PEVSNER, N. **Origens da arquitetura moderna e do design.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Complementar:

ARGAN, G.C. **Walter Gropius e a Bauhaus.** Rio de Janeiro: José Olímpio Editora, 2005.

GROPIUS, W. **Bauhaus: nova arquitetura.** São Paulo: Perspectiva, 1977.

HOLLIS, R. **Design Gráfico: uma história concisa.** São Paulo, Martins Fontes, 2005.

LUPTON, E. ; MILLER, J.A. (orgs). **ABC da Bauhaus: Bauhaus e a teoria do design.** São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MICHELI, M. **As vanguardas artísticas.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Projeto 2 (TG0095) 96h **Ementa:** Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Abordagem do processo do design num percurso de complexidade crescente. Projetos elaborados através de processos racionais com ênfase em operações geométricas. Conceito de tipo e modelo. Ensaio da projeção com projeções e escala. Ambiente humano, dimensões de uso e significado do objeto. Concepção de objetos na escala da mão.

2º semestre

Bibliografia Básica:

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011.

GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais.** São Paulo: Escrituras, 2006.

LAWSON, Bryan. **Como Arquitetos e Designers Pensam.** Trad. Maria Beatriz Medina. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

Complementar:

BO BARDI, Lina. **Tempos de Grossura: o design no impasse.** São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1994.

BORGES, Adélia. **Design e Artesanato: o caminho brasileiro.** São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

BURDEK, Bernhard. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos.** São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

MORAES, Dijon. **Análise do Design Brasileiro entre mimese e mestiçagem.** São Paulo: Edgard Blucher, 2006

SAMARA, Timothy. **Evolução do Design: da teoria à prática.** Porto Alegre: Bookman Editora, 2010.

**Espaço e
Forma 2
(TG0098)**

96h **Ementa:** Análise e sintaxe das formas, das relações espaciais por elas criadas e dos estímulos perceptivos que suscitam. Referências para a formação de um pensamento espacial. Princípios de composição. Leitura crítica e expressão poética de situações espaciais e do objeto.

2º semestre

Bibliografia Básica:

CHING, Francis D. K. **Arquitetura: Forma, Espaço e Ordem.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma.** São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

CONSIGLIERI, Vitor. A Morfologia da Arquitetura 1920-1970. V2. Lisboa: Referência Editorial Estampa. 1994

Complementar:

VIEIRA, Jorge. **Teoria do Conhecimento e arte: formas do conhecimento: arte e ciência uma visão a partir da complexidade.** Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

WARE, Colin. **Information Visualization: perception for design.** Elsevier: San Francisco, 2004.

STINY, George. **Shapes: Talking about seeing and doing.** Massachusetts: MIT Press, 2008.

ALEXANDER, Christopher. [et al.] **Uma linguagem dos Padrões: A pattern Language.** Porto Alegre: Bookman, 2013.

**Desenho
Técnico
(TG0096)**

64h **Ementa:** Meios, códigos, técnicas e sistemas de representação no desenho de produto. Etapas do projeto de produto. NBR. Apresentação das ferramentas básicas de representação gráfica digital inserindo-as no contexto do projeto de produto como instrumentos de representação e análise. Processos e métodos de utilização das ferramentas digitais no desenvolvimento do projeto através da experimentação.

2º semestre

Bibliografia Básica:

Normas Gerais ABNT para desenho técnico.

CHING, Francis D. K. **Representação Gráfica em Arquitetura.** Trad. Alexandre Salvaterra.

GIESECKE Frederick E. et al, **Comunicação Gráfica Moderna.** Porto Alegre: Bookman, 2002.

Complementar:

GONSALEZ, Lorenzo. **Maquetas. Representação do espaço no projeto arquitetônico.** Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

MONTENEGRO, G. A. **A perspectiva dos profissionais.** São Paulo: Edgard Blücher, 1981.

MONTENEGRO, G. A. **Desenho arquitetônico.** São Paulo: Edgard Blücher, 1978.

MICELI, Maria Teresa. **Desenho Técnico Básico.** Rio de Janeiro: Imperial Novo Milênio. 2008.

PANOFSSKY, Erwin. **A perspectiva como forma simbólica.** Lisboa: Edições 70, 1993.

**Elementos
de
Programação
Visual
(TG0008)
2º semestre**

64h **Ementa:** Estudo de estruturação do campo bidimensional. Estudo da percepção. Psicologia da forma. Estudo da cor. Elementos de linguagem da comunicação (símbolos, tipologia, etc).

Bibliografia Básica:

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual.** São Paulo: Pioneira, 1984.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente.** Rio de Janeiro: Leo Christiano, 1977.

Complementar:

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2011.

SAMARA, Timothy (2007) **Ensopado de Design Gráfico.** São Paulo: Blucher, 2010

LUPTON, Ellen. **Novos Fundamentos do Design.** São Paulo Cosac Naify, 2008.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos.** São Paulo Cosac Naify, 2013

ELAM, Kimberly. **Geometria do Design.** São Paulo. Cosac Naify.

FRUTGER, Adrian. **Sinais e Símbolos.** São Paulo: Martins Editora. 2012.

<p>História da Arte e do Design 2 (TG0097)</p>	<p>64h Ementa: Estudo da Arte e do Design desde o pós 2ª Guerra mundial até os dias de hoje. Panorama internacional, e aspectos específicos do Design no Brasil. Design e suas relações com a produção vernacular e artesanal.</p>
<p>2º semestre</p>	<p>CARDOSO, R. Uma introdução à história do design. São Paulo: Blucher, 2004 MEGGS, Philip. História do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2011 HOLLIS, R. Design Gráfico: uma história concisa. São Paulo, Martins Fontes, 2005.</p> <p>Complementar: CARDOSO, R. Design para um mundo Complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012 MELO C. H. DE (org). O design Gráfico brasileiro: anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006 MORAES, D. Análise do Design Brasileiro: entre mímese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blucher 2006. LUPTON, E.; MILLER, J.A. (orgs). ABC da Bauhaus: Bauhaus e a teoria do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008. CARDOSO, R. O design brasileiro antes do Design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo, Cosac Naify. 2005.</p>
<p>Projeto de Produto I</p> <p>3º semestre</p>	<p>96h Ementa: Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos. Projeto integrado com Ergonomia I e Materiais e Processos I.</p> <p>Bibliografia Básica: BONSIEPE, Gui. Design Como Prática de Projeto. São Paulo: Blucher, 2012. BURDEK, Bernhard. História, Teoria e Prática do Design de Produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2006. LOBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.</p> <p>Complementar: BAXTER, Max. Projeto de produto. Guia prático para design de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 2011. GOMES FILHO, João. Design do objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes. NORMAN, Donald. Design do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. KANDINSKY, Wassily. Curso da Bauhaus. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes.</p>
<p>Materiais e Processos I</p> <p>3º semestre</p>	<p>48h Ementa: Materiais e técnicas de produção tradicionais. Projeto de objetos e mobiliário para espaços domésticos, comerciais ou educacionais.</p> <p>Bibliografia Básica ASHBY, Michael . JOHNSON, Kara.. Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design. Rio de Janeiro: Campus, 2010. KULA, Daniel. Materiologia. São Paulo: Senac, 2012. LESKO, Jim. Design Industrial: guia de materiais e fabricação. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.</p> <p>Complementar: CALLISTER Jr, William D. Ciência e Engenharia de Materiais: Uma Introdução. Rio de Janeiro: LTC, 2002. Instituto de Embalagens. Embalagens: Design, Materiais Processos e Máquinas. São Paulo: Queen Books, 2011. MANZINI, Ezio. A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design, 1993 PEREIRA, José Luis. Planejamento de embalagens de papel. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. VILLAS BOAS, André. Produção gráfica para designers. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.</p>

Ergonomia I 48h **Ementa:** Antropometria – Postura e movimento; Sistemas Homem-Tarefa Máquina; condições de trabalho; Custos Humanos do trabalho; carga física, carga psíquica, carga cognitiva. Ambiente e equipamentos. Avaliação ergonômica de fatores humanos.

3º semestre

Bibliografia Básica:

GRANDJEAN, Etienne. **Manual de Ergonomia: adaptando o trabalho ao homem.** Porto Alegre: Bookman Companhia Editora, 2005.

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção.** São Paulo: Edgard Blücher, 2005.

MORAES, Anamaria; MONT'ALVÃO Cláudia. **Ergonomia: Conceitos e Aplicações.** Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

Complementar:

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9050: Acessibilidade a edificações, espaço, mobiliário, e equipamentos urbanos.** Rio de Janeiro: ABNT, 2005.

DUL, J.; WEERDMEESTER. **Ergonomia Prática.** Trad. Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.

PANERO, Julius, ZELNIK, Martin. **Dimensionamento humano para espaços interiores.** Barcelona: Gustavo Gilli, 2003.

PHEASANT, Steven. **BodySpace. Anthropometry, Ergonomics and the Design of Work.** Londres: Taylor & Francis, 1997.

LAVILLE, Antoine. **Ergonomia.** São Paulo: EPU, Edusp, 1997.

Projeto Gráfico I 96h **Ementa:** Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, forma e cor aplicados a identidade visual de grupos, instituições, das empresas, produtos, eventos e ambientes. Desenvolvimento de projetos relacionados à construção de identidades visuais em múltiplas escalas, mídias e complexidades. Manual de aplicação de identidade visual.

3º semestre

Bibliografia Básica:

BIERUT, Michael. **Textos clássicos de design gráfico.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos.** São Paulo: Cossac Naify, 2011.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers.** Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

Complementar:

LUPTON, Ellen. **ABC Bauhaus.** São Paulo: Cossac Naify, 2011.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual.** Lisboa: Edições 70, 2006.

SAMARA, Timothy. **Elementos do Design: guia de estilo gráfico.** Porto Alegre: Bookman Editora, 2011.

SPIEKERMANN, Erick. **A Linguagem Invisível da Tipografia.** São Paulo: Bookman, 2011.

WHEELER, Alina. **Design e Identidade da Marca.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

Semiótica 64h **Ementa:** Introdução aos fundamentos das teorias gerais dos signos com ênfase da Semiótica de Charles Sanders Peirce. Interfaces da semiótica com o design. Fenomenologia e as categorias do conhecimento. Os tipos de signo e semiose.

3º semestre

Bibliografia Básica:

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de Semiótica Aplicados ao Design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

SALLES, Cecília A. **Gesto Inacabado: processo de criação artística.** São Paulo: Annablume, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias.** São Paulo: Experimento, 1996.

Complementar:

COELHO NETTO, J.T. **Semiótica, Informação e Comunicação: diagrama da teoria do signo.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

MATTELART. **História das Teorias da Comunicação.** São Paulo: Loyola, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem.** São Paulo: Cultrix, 1996.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.

QUEIROZ, João. **Semiose segundo C. S. Peirce.** São Paulo: EDUC; FAPESP, 2004.

Projeto de Produto 2 96h **Ementa:** Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos de complexidade crescente. Projeto integrado com Ergonomia 2 e Materiais e Processos 2.

4º semestre

Bibliografia Básica:

BAXTER, Max. **Projeto de produto. Guia prático para design de novos produtos.** São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

LOBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo: Design e Sociedade desde 1750.** Trad. Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Complementar:

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem: Curso Básico.** São Paulo: Pearson Makron Books, 2002.

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem: Curso Avançado.** São Paulo: Prentice Hall, 2005.

STEWART, Bill. **Estatégias de Design de Embalagens.** São Paulo: Blucher, 2010.

NORMAN, Donald A. **Design Emocional: Porque adoramos ou detestamos os objetos do dia-a-dia.** Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

SUDJIK, Deyan. **A Linguagem das Coisas.** Rio de Janeiro: Intrinseca. 2010.

Materiais e Processos 2 48h **Ementa:** Materiais e técnicas de produção tradicionais. Projeto de objetos e mobiliário para ambientes de trabalho.

4º semestre

Bibliografia Básica:

KULA, Daniel. **Materiologia.** São Paulo: Senac, 2012.

TWEDE, Diana, Ron Goddard. **Materiais para Embalagens.** Coleção Quattor: Vol. 3. São Paulo: Blucher, 2010.

Instituto de Embalagens. **Embalagens: Design, Materiais Processos e Máquinas.** São Paulo: Queen Books, 2011.

Complementar

ASHBY, Michael F. JOHNSON, Kara. **Materiais e Design: Arte e Ciência da Seleção de Materiais no Design do Produto.** Rio de Janeiro: Campus, 2010.

BAXTER, Max. **Projeto de produto. Guia prático para design de novos produtos.** São Paulo: Edgard Blucher, 2a. Edição, 1998.

CALLISTER Jr, William D. **Ciência e Engenharia de Materiais: Uma Introdução.** Rio de Janeiro: LTC, 2002, 389p.

LIMA, Marco Antonio Magalhães. **Introdução aos materiais e processos para designers.** Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.

MANZINI, Ezio. **A matéria da invenção.** Lisboa: Centro Português de Design, 1993.

PEREIRA, José Luis. **Planejamento de embalagens de papel.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

Ergonomia 2 48h **Ementa:** Zona espacial arquitetural (circulação e ambiência gráfica); movimentação de materiais; projeção ergonômica, recomendações ergonômicas, detalhamento ergonômico; avaliação ergonômica de um sistema de informação. Ergonomia de informação e cognitiva. Interação homem-computador.

4º semestre

Bibliografia Básica:

AGNER, Luiz. **Ergodesign e Arquitetura de Informação: Trabalhando com o usuário.** Rio de Janeiro: Quartet, 2009.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica.** São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios Universais do Design.** Trad. Francisco Araujo da Costa. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Complementar:

MORAES, Anamaria; MONT'ALVÃO Cláudia. **Ergonomia: Conceitos e Aplicações.** Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

IIDA, Itiro. **Ergonomia: Projeto e Produção.** São Paulo: Edgard Blucher, 2005.

WURMAN, Richard. **Ansiedade de Informação: Como Transformar Informação em Compreensão V2.** São Paulo: Cultura Editores e Associados, 2005.

ROGERS, Y. PREECE, J. SHARP, E. **Design de Interação: Além da interação homem-computador.** Porto Alegre: Bookman. 2013.

Antropologia Cultural

4º semestre

O campo da antropologia. Formação e sentido do conceito antropológico de cultura. Etnocentrismo, Estranhamento e Alteridade. Elementos de organização social. Identidade, Gênero e Cidadania. Corpo e sociedade.

Bibliografia Básica:

- ARDUINI, J. – (2007) **Antropologia (Ousar para Reinventar a Humanidade)** SP, Ed. Paulus.
- DAMÁSIO, António R. – (2011), **E o Cérebro criou o Homem**, SP, Cia. Das Letras Ed.
- DA MATTA, R. - (1984) **O que faz o Brasil, Brasil?**, RJ, Ed Rocco.
- GEERTZ, Clifford – (1998) **A Interpretação das Culturas**, RJ, Zahar Ed.
- LANGANEY, A. (et al.)- (2002) **A Mais Bela História do Homem**, RJ, Difel
- LAPLANTINE, F. – (1988) **Aprender Antropologia**, SP, Ed. Brasiliense.
- PENA, Sérgio D.J. (2008) **Humanidade Sem Raças?** Col Série 21, SP, Ed. Publifolha.
- PEREIRA, C.A.M. – (1983) **O que é Contracultura**, Col. Primeiros Passos nº100, SP, Ed. Brasiliense.
- PIERUCCI, A. F. – (2001) **A Magia**, Col. Folha Explica, SP, Ed. Publifolha.
- ROCHA, E. - (1984) **O que é Etnocentrismo**, Col. Primeiros Passos nº 124, SP, Ed. Brasiliense.
- (1985) **O que é Mito**, Col. Prim Passos nº 151, SP, Ed. Brasiliense
- (1995) **Magia e Capitalismo (um estudo antropológico da publicidade)**, São Paulo, Ed. Brasiliense.
- SANTOS, J. L. dos – (1983) **O que é Cultura**, Col. Primeiros Passos nº 110, SP, Ed. Brasiliense.
- VIERTLER, R. B.- (1988), **Ecologia Cultural**, SP, Ed. Ática.

Complementar:

- AUEL, Jean M. – (2003) **Os Filhos da Terra** (vol 1: **Ayla, A Filha das Cavernas**; vol 2: **O Vale dos Cavalos**; vol. 3: **Os Caçadores de Mamutes**; vol. 4: **Planície de Passagem**; vol 5: **O Abrigo de Pedra**); Rio de Janeiro, Record.
- AXELOS, Kostas- (1983) **Horizontes do Mundo**, RJ/CE, Ed. TB/UFCE.
- AZCONA, Jesús – (1993), **Antropologia I** (História) e **Antropologia II** (A Cultura), Petrópolis-RJ, Ed.Vozes.
- BARBOSA, Livia – (2006) **O Jeitinho Brasileiro** (A Arte de ser mais Igual que os Outros); Rio de Janeiro, Ed. Campus/Elsevier.
- BIZZO, Nélio M.V. – (1987) **O que é Darwinismo**, Col. Primeiros Passos nº 192, SP, Ed. Brasiliense.
- BRETON, David Le – (2007) **Adeus ao Corpo** (Antropologia e Sociedade), Campinas-SP, Papyrus Editora.
- CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto – (2000) **O Trabalho do Antropólogo**, Série Paralelo nº 15, São Paulo, Ed. UNESP.
- CARDOSO, Ruth (org) – (1986) **A Aventura Antropológica**, Rio de Janeiro, Ed. Paz e Terra,
- CHILDE, G. – (1988) **A Evolução Cultural do Homem**, RJ, Zahar Ed.
- DA MATTA, R. - (1985) **Carnavais, Malandros e Heróis**, RJ, Zahar Ed.
- (1991) **Relativizando: Uma Introdução à Antropologia Social**, Petrópolis-RJ, Vozes.
- DAWKINS, R. – (2007) **Deus, Um Delírio**, SP, Cia. das Letras.
- (2009) **A Grande História da Evolução**, SP, Cia. das Letras
- (2009) **O Maior Espetáculo da Terra**, SP, Cia. das Letras.
- FOOTEWHYTE, William - (2005) **Sociedade de Esquina**, RJ, Jorge Zahar Ed.
- FOUCAULT, M. (2008) **A Mulher/Os Rapazes** (da História da Sexualidade), SP, Ed. Paz e Terra.
- GAMBOA, Santiago (2006) **A Síndrome de Ulisses**, SP, Ed. Planeta.
- GIRARD, René – (1990) **A Violência e o Sagrado**, SP, Paz e Terra/UNESP.
- GOLDENBERG, M. (org) - (2007) **Nu & Vestido**, SP/RJ, Ed. Record.
- HAWKING, Stephen W. (1999), **Uma Breve História do Tempo**, RJ, Rocco
- KROEBER, A. L.- (1979), **El Estilo y la Evolución de la Cultura**, Madrid, Ediciones Guadarama.
- LARAIA, R. – (1988) **Cultura (Um Conceito Antropológico)**, RJ, Jorge Zahar
- LEAL, Ondina F. – (2001) **Corpo e Significado (Ensaio de Antropologia Social)**, Porto Alegre –RS, Ed. da UFRGS.
- LELOUP, Jean-Yves – (2005) **O Corpo e seus Símbolos**, Petrópolis-RJ, Voz
- LEROI-GOURHAN, André – (1985), **As Religiões da Pré-História**, Ed. 70, Col. Perspectivas do Homem nº 17, São Paulo, Livraria Martins Fontes.
- MAFESOLI, Michel – (1998) "O Paradigma Estético: A Sociologia como Arte" in **Simmel e a Modernidade** (org. por Jessé Souza e Berthold Oélze), Brasília-DF, Ed. da UnB. (pp. 241-254).
- MORIN, E. – (1979) **O Enigma do Homem**, RJ, Zahar Ed.
- OLIVEIRA, E. R. de – (1985) **O que é Benzeção**, Col. Primeiros Passos nº 142, SP, Ed. Brasiliense.
- PRADO, D. – (1985) **que é Família**, Col. Primeiros Passos nº 50, SP, Ed. Brasiliense.
- PROUS, André – (2006) **O Brasil antes dos Brasileiros** (A Pré-História do Nosso País); RJ, Jorge Zahar Ed.
- RIBEIRO JR., João – (1982) **O que é Magia**, Col. Primeiros Passos nº 78, SP, Ed. Brasiliense.
- SOUZA, Jessé e OÉLZE, Berthold – (1998) "Da Psicologia da Moda: Um Estudo Sociológico" in **Simmel e a Modernidade**, Brasília-DF, Ed. UnB (pp. 161-170).
- VARELA SANTOS, Mª Helena e LUCAS, António M. Rollo (orgs) – (1982), **Antropologia** (Paisagens, Sábios e Selvagens), Porto, Bloco Gráfico Ed.
- VALE, Alexandre F. C. e PAIVA, António Cristian S. (orgs) – (2006), **Estilísticas da Sexualidade**, Campinas, Pontes Ed.

Projeto Gráfico 2 96h **Ementa:** Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, imagem, forma e cor aplicados à diagramação. Desenvolvimento de projetos relacionados à diagramação e produção gráfica. Instruções para reprodução e produção.

4º semestre

Bibliografia Básica:

BRIGHURST, R. **Elementos do estilo tipográfico: versão 3.0.** São Paulo: Cosac Naify, 2010.

SAMARA, Timothy. **Grid: Construção e Desconstrução.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SAMARA, Timothy. **Guia do Design Editorial.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

Complementar:

BIERUT, Michael. **Textos Clássicos do Design Gráfico.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.

CALVER, G. **O que é Design de Embalagens.** Porto Alegre: Bookman, 2009

MELO, Chico H. **Os desafios do designer & outros textos sobre design gráfico.** São Paulo: Rosari, 2003.

MELO, Chico H.. **Signofobia.** São Paulo: Rosari, 2010.

MESTRINER, F. **Design de Embalagem: Curso Básico.** São Paulo: Makron Books, 2002.

Projeto de Produto 3 96h **Ementa:** Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos de complexidade crescente. Resolução de projetos de curta duração Projeto integrado com Materiais e Processos 3.

5º semestre

Bibliografia Básica:

BAXTER, Max. **Projeto de produto. Guia prático para design de novos produtos.** São Paulo: Edgard Blucher, 2a. Edição, 1998.

KOWALTOWSKI, D. K.; MOREIRA, D. C.; PETRECHE J. R. D.; Márcio M. FABRICIO, M. M. (orgs.) **O Processo de Projeto em Arquitetura: da teoria à tecnologia.** São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

MORAES, Dijon. **Metaprojeto: O design do design.** São Paulo: Blucher, 2010.

Complementar:

BONSIEPE, Gui. **A tecnologia da Tecnologia.** São Paulo Edgard Blucher, 1983.

SCHODEK, D. et al. **Digital Design and Manufacturing.** New Jersey: John Wiley and sons, 2005.

VASSÃO, Caio. **Metadesign.** São Paulo: Blucher, 2010.

VOLPATO, N. **Prototipagem Rápida: Tecnologias e Aplicações.** São Paulo: Edgard Blucher, 2007.

LOBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

Materiais e Processos 3 48h **Ementa:** Materiais e técnicas de produção para resolução de equipamentos e mobiliário de uso social e coletivo.

5º semestre

Bibliografia Básica:

ASHBY, Michael F.; JOHNSON, Kara. **Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

CHIAVERINI, Vicente. **Tecnologia mecânica.** São Paulo: Makron, 1996.

LEFTERI, Chris. **Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos.** São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

Complementar:

CALLISTER Jr, William D. **Ciência e Engenharia de Materiais: Uma Introdução.** Rio de Janeiro: LTC, 2002.

NEGROPONTE, Nicolas. **A Vida Digital.** Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SCHODEK, D. et al. **Digital Design and Manufacturing.** New Jersey: John Wiley and sons, 2005.

VOLPATO, N. **Prototipagem Rápida: Tecnologias e Aplicações.** São Paulo: Edgard Blucher, 2007.

LOBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

Projeto Gráfico 3 96h **Ementa:** Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, imagem, forma e cor aplicados à mídia eletrônica. Desenvolvimento de projetos relacionados à diagramação e produção de interfaces. Arquitetura da informação, infográficos, animações.

5º semestre

Bibliografia Básica:

BARBOSA, S.D.J.; SILVA, B.S. **Interação Humano-Computador**. Editora Campus-Elsevier, 2010.

NIELSEN, Jakob. **Usabilidade na Web** Jakob Nielsen, Hoa Loranger. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

PRECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H. **Design de Interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Complementar:

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura da informação: trabalhando com o usuário**. 2ª ed. Quartet, 2009.

FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. Trad. Rafael Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. Tradução Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

Gestão da Inovação 64h **Ementa:** Conceitos e Tipos de inovação; Evolução conceitual e teórica da relação entre Ciência, Tecnologia e Inovação; Abordagem estratégica de Desenvolvimento e Inovação; Análise das relações entre Inovação e Competitividade; Difusão da Inovação nos setores da atividade econômica; Inovação e a internacionalização; Planejamento e gestão da inovação. Políticas nacionais de apoio e fomento à inovação.

5º semestre

Bibliografia Básica:

TIGRE, Paulo Bastos. **Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. xvi, 282 p.

VASCONCELLOS, Eduardo; HEMSLEY, James R.. **Estrutura das organizações: estruturas tradicionais, estruturas para inovação, estrutura matricial**. 4. ed. revista. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003. 207 p.

VASCONCELLOS, Eduardo. **Competitividade e negócios eletrônicos: experiências de empresas brasileiras**. São Paulo: Atlas, 2005. 159 p.

Complementar:

MATTOS, João Roberto Loureiro de; GUIMARÃES, Leonam dos Santos. **Gestão da tecnologia e inovação: uma abordagem prática**. São Paulo, SP: Saraiva, 2005. 278 p.

ROCHA NETO, Ivan. **Gestão de organizações: pensamento científico; inovação, ciência e tecnologia; auto-organização, complexidade e caos; ética e dimensão humana**. São Paulo: Atlas, 2003. 226p.

KISIL, Marcos; PUPO, Tânia R. G. B. **Gestão da mudança organizacional**. São Paulo: Instituto para o Desenvolvimento da Saúde, 2002. 55 p. (Saúde & cidadania. Para gestores municipais de serviços de saúde ; v. 4)

Estágio Supervisionado 192 h **Ementa:** Prática de projeto de produto ou gráfico. Interação dos projetos de e produção. Exequibilidade, compatibilidade, e coerência com produção. Organização da produção, técnicas e materiais aplicados e custos.

do

(ATIVIDADE)

5º semestre

Bibliografia Básica:

ADG Brasil. **O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico**. 2ª ed. ADG Brasil Associação do designer gráfico. São Paulo: Senac, 2004.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing- A gestão do projeto de Design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

STRUNCK, Gilberto. **Viver de design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

Projeto de Produto 4 96h **Ementa:** Teoria e prática do design, considerando como condicionantes a forma, função e suas relações com os materiais e processos produtivos de complexidade crescente. Projeto integrado com Materiais e Processos 4.

6º semestre

Bibliografia Básica:

BROWN, Tim. **Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** Trad. de Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

SERRA, JOSEP. MA. **ELEMENTOS URBANOS: MOBILIÁRIO Y MICROARQUITETURA.** BARCELONA: GUSTAVO GILI, 1997.

COSTA, C. Z. **Além das formas: uma introdução ao pensamento contemporâneo, no design, nas artes, na arquitetura.** São Paulo: Annablume, 2010

Complementar:

FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. **Design em Espaços.** São Paulo: rosari, 2002.

KAZAZIAN, Thierry (org). **Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável.** 2ª. Ed., São Paulo: SENAC, 2005.

MAZINI, Ézio. **Design Para Inovação Social e Sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais.** Trad. Carla Cippola. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

Materiais e Processos 4 48h **Ementa:** Produção tecnologicamente viável e uso socialmente responsável. Resolução de projetos na resolução de equipamentos e mobiliário urbano.

6º semestre

Bibliografia Básica:

CALLISTER Jr, William D. **Ciência e Engenharia de Materiais: Uma Introdução.** Rio de Janeiro: LTC, 2002.

FIKSEL, JOSEPH. **Design For Environment: A Guide To Sustainable Product Development.** 2ª Ed. New York: MCGRAW-HILL, 2009

TWEDE, Daiana; GODDARD, Ron. **Materiais para embalagens.** tradução Sebastião V. Canevarolo Jr. São Paulo: Blucher, 2009.

Complementar:

ANYADIKE, Nnamdi. **Embalagens flexíveis.** tradução Rogério Henrique Jönck. São Paulo: Blucher, 2009.

BOYLSTON, Scott. **Designing Sustainable Packaging.** Londres: Laurence King, 2009.

MANRICH, Sati (et al). 2ª **Identificação de plásticos: uma ferramenta para a reciclagem.** Ed. São Carlos: EdUFSCar, 2007.

SHERIN, Aaris. **Sostenible un manual de materiales y aplicaciones.** Barcelona: Gustavo Gili: 2009.

PELTIER, Fabrice. **A lata: solução de futuro.** 1 ed. São Paulo: Senac, 2009.

Projeto Gráfico 4 96h **Ementa:** Aprendizagem teórico-prática através da resolução de problemas. Elementos de tipografia, imagem, forma e cor aplicados ao equipamento e ao espaço urbano. Desenvolvimento de projetos relacionados a projetos integrados de sinalização. Arquitetura da informação, infográficos, mapas.

6º semestre

Bibliografia Básica:

BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico.** História, conceitos & atuação profissional. 1 ed. São Paulo: Senac, 2011.

COSTA, Joan. **Señalética Corporativa.** Barcelona: Universidade Jaime I, 2007.

CHAMMA Noberto; PASTORELO, Pedro D. **Marcas & Sinalização - Práticas em Designer Corporativo.** São Paulo: SENAC, 2008.

Complementar:

CALORI, Chris. **Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems.** Hoboken [Estados Unidos]: John Wiley & Sons, 2007.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável.** 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2011.

BOZETTI, Norberto [et al.] (orgs.). **Pensando Design.** Porto Alegre: UniRitter Ed.

LUPTON, Ellen (org). **Intuição, Ação, Criação.** Graphic Design Tyhinking. São Paulo: G. Gili. 2013

Marketing 64h Evolução conceitual, fundamentos e aplicação. Produtos e Serviços. Comportamento do Consumidor. Segmentação. Composto de Marketing. Sistema de Informações de Marketing (SIM). Plano de Marketing.

6º semestre

Bibliografia:

FERRACCIU, JOAO DE S. S. **Marketing Promocional**. São Paulo:Prentice Hall Brasil, 2007.

KOTLER, Philip. **Administração de marketing: análise, planejamento, implementação e controle**. São Paulo: Saraiva, 2004.

KOTLER, P. Kartajaya, I. Setiawan, H. **Marketing 3.0: As forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano**. São Paulo: Ed. Elsevier, 2010.

LAS CASAS, Alexandre L. **Plano de marketing para micro e pequena empresa**. São Paulo:Atlas, 1999.

Administração de marketing: conceitos, planejamento e aplicações à realidade brasileira. São Paulo:Atlas, 2006

Atelier de Trabalho de Curso em Design I 32h **Ementa:** Prática coletiva do trabalho de conclusão de curso. Debate de assuntos de interesse para o desenvolvimento do trabalho a cada etapa deste. Problemas relativos à pesquisa.

Bibliografia Básica:

LORGUS, Alexandra Luiza, ODEBRECHT, Clarisse. **Metodologia de Pesquisa aplicada ao Design**. Santa Catarina: Edifurb, 2011.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

7º semestre

Complementar:

COELHO, Luiz Antônio L. (org). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio, Novas Idéias, 2008.

FACCA, Cláudia Alquezar. **O Designer como Pesquisador**. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo:Blucher, 2012.

SAMARA, Timothy. **Evolução do Design, da Teoria à Prática**. São Paulo: Bookman, 2010.

WURMAN, Richard. **Ansiedade de Informação**. São Paulo: Editora de Cultura, 2005.

Trabalho de Curso em Design I (ATIVIDADE) 32h **Ementa:** Acompanhamento do Trabalho de Conclusão de Curso em fase inicial por um professor orientador. Conteúdo decorrente do tema escolhido pelo aluno, com revisão bibliográfica relacionada ao tema.

Bibliografia Básica:

LORGUS, Alexandra Luiza, ODEBRECHT, Clarisse. **Metodologia de Pesquisa aplicada ao Design**. Santa Catarina: Edifurb, 2011.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

7º semestre

Complementar:

COELHO, Luiz Antônio L. (org). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo:Blucher, 2012.

SAMARA, Timothy. **Evolução do Design, da Teoria à Prática**. São Paulo: Bookman, 2010

<p>Atelier de Trabalho de Curso em Design 2</p> <p>8º semestre</p>	<p>32h Ementa: Prática coletiva do trabalho de conclusão de curso. Debate de assuntos de interesse para o desenvolvimento do trabalho a cada etapa deste. Problemas relativos às questões de projeto.</p> <p>Bibliografia Básica: BONSIPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. MORAES, Dijon de. Metaprojeto: design do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. WURMAN, Richard. Ansiedade de Informação 2. São Paulo: Editora de Cultura, 2005.</p> <p>Complementar: SAMARA, Timothy. Evolução do Design, da Teoria à Prática. São Paulo: Bookman, 2010. SAMARA, Timothy. Elementos do Design, Guia do Estilo Gráfico. São Paulo: Bookman, 2010. SAMARA, Timothy. Ensopado do Design Gráfico. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. SANTAELLA, Lúcia. Matrizes da Linguagem e do Pensamento. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2001. DUARTE, Nanci. Slide:ology. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.</p>
<p>Trabalho de Curso em Design 2 (ATIVIDADE)</p> <p>8º semestre</p>	<p>32h Ementa: Acompanhamento do Trabalho de Conclusão de Curso em fase final por um professor orientador. Conteúdo decorrente do tema escolhido pelo aluno, com revisão bibliográfica relacionada ao tema.</p> <p>Bibliografia: BONSIPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. MORAES, Dijon de. Metaprojeto: design do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. SAMARA, Timothy, A Evolução do Design, da Teoria à Prática. São Paulo: Bookman, 2010.</p> <p>Complementar: BONSIPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. MORAES, Dijon de. Metaprojeto: design do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. SAMARA, Timothy. Elementos do Design, Guia do Estilo Gráfico. São Paulo: Bookman, 2010. SAMARA, Timothy. Ensopado do Design Gráfico. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. SANTAELLA, Lúcia. Matrizes da Linguagem e do Pensamento. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2001.</p>
<p>Prática Profissional</p> <p>8º semestre</p>	<p>Ementa: Legislação pertinente à proteção das criações intelectuais, e processo de proteção à produção do conhecimento. Exercício profissional designer, leis sociais, atuação comercial e código de ética. Organização e controle da produção do projeto de gráfico e de produto. Métodos de apropriação dos custos e elaboração de propostas e contratos de serviços. Órgãos e entidades profissionais e tabelas de remuneração profissional.</p> <p>Bibliografia Básica: ADG Brasil. O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 2ª ed. São Paulo: Editora Senac ADG Brasil Associação do designer gráfico, 2004. PHILLIPS, Peter L. Briefing- A gestão do projeto de Design. São Paulo: Edgard Blucher: 2008. STRUNCK, Gilberto. Viver de design. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.</p> <p>Complementar: DORNELAS, J. C. A. Empreendedorismo: Transformando idéias em negócios. Rio de Janeiro: Campus, 2001. FABIÃO, Maurício França. O negócio da ética: um estudo sobre o terceiro setor empresarial. In: INSTITUTO ETHOS. Responsabilidade social das empresas: a contribuição das universidades. São Paulo: Peirópolis, 2003. HISRICH, R. D.; PETERS, M. P. Empreendedorismo. 5 ed, Porto Alegre: Bookman, 2004. KOTLER, P. Administração de marketing - análise, planejamento, implementação e controle. São Paulo: Editora Atlas, 1993.</p>

