

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

RESUMO

O presente documento trata da revisão do Projeto Pedagógico do Curso de Design da Universidade Federal do Espírito. Busca se adequar aos enunciados das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Design, expressa na Resolução nº 5 da Câmara de Educação Superior do Conselho Federal de Educação de 08 de março de 2004. E reflete, também, as discussões realizadas no Colegiado do Curso e no Departamento de Desenho Industrial.

Os principais pontos desta proposta que se diferenciam do modelo curricular atualmente em vigor, datado de 1998, são:

- Introduce a obrigatoriedade de o aluno cursar a totalidade das disciplinas do primeiro ao quarto períodos para poder se matricular em disciplinas dos períodos posteriores, com exceção das optativas;
- Estabelece a equivalência entre disciplinas obrigatórias do Currículo com disciplinas de outros Cursos da Universidade;
- Incorpora Atividades Complementares para a integralização do Currículo;
- Registra as mudanças ocorridas no quadro de professores e na infraestrutura do Centro de Artes, principalmente no que diz respeito à instalação de novos laboratórios;
- Altera o nome do curso de Desenho Industrial para Design, conforme Resolução nº 22/2014 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal do Espírito Santo.

1. APRESENTAÇÃO

A necessidade, a elaboração e a utilização de artefatos, ferramentas, utensílios, espaços construídos e mecanismos de comunicação são constantes, quer seja para atender as questões elementares de sobrevivência do homem, quer seja para a organização e controle da coletividade ou para o atendimento de suas demandas. A configuração dos objetos, construções e mensagens varia imensamente, sendo ligada ao contexto político-social, econômico, geográfico, tecnológico e cultural de cada época e lugar, e é fruto da elaboração de indivíduos ou grupos, conscientes ou não de sua produção. Ao longo da história, a complexidade e a natureza dos variados tipos de produção material exigiu a especialização do homem, impulsionando o desenvolvimento da ciência e forjando áreas de conhecimento, profissões e instituições.

Os desenvolvimentos ligados sobretudo à invenção da prensa tipográfica, no século xv, e da Revolução Industrial, a partir do século xviii, deram origem ao profissional modernamente denominado *designer*, cujo propósito elementar é elaborar projetos de objetos, sistemas e mensagens visando sua posterior produção, adequando tais formas aos meios produtivos disponíveis e às necessidades e anseios a que atenderão. Desde o século xix, a abrangência da atuação deste profissional, bem como sua formação, são alvos de grandes transformações e debates, ligados sobretudo a aspectos políticos, econômicos, tecnológicos e culturais. Tais debates justificam-se tanto pela abrangência do termo *design*, quanto pelo fato de que a configuração da paisagem artificial contemporânea é, em grande parte, ligada à ação deste profissional, sendo o *designer* portanto, parcialmente responsável pela influência de seus projetos na vida cotidiana, na economia e no meio ambiente, entre outros contextos.

A complexidade crescente deste desempenho profissional exige formação compatível e multidisciplinar, envolvendo competência estética, capacidade gerencial, pensamento sistêmico e abordagem humanística, visando o projeto de objetos e sistemas pertinentes aos seus contextos de produção e uso. O Projeto Político-pedagógico do curso de Design da Universidade Federal do Espírito Santo, que ora se apresenta, tem por finalidade formar *designers* aptos ao desempenho profissional crítico e consistente,

com embasamento técnico e humanístico, atento tanto às demandas do mercado, quanto aos desdobramentos sociais de seus projetos.

2. JUSTIFICATIVA

A industrialização, os meios de comunicação e as tecnologias digitais, associados à dinâmica econômica e cultural do mundo contemporâneo, em que os espaços de trabalho, lazer e de vida familiar são constantemente reformulados, fazem com que o trabalho do *designer* seja necessário em inúmeras situações de âmbito privado ou público, em objetos e sistemas de uso individual ou coletivo, ligados ao consumo ou à prestação de serviços essenciais.

Buscando elucidar a questão do que vem a ser o *design*, o alemão GUI BONSIPE, professor, ensaísta, consultor e designer, propôs um esquema ontológico, no qual existem três âmbitos unidos por uma categoria central: um *usuário*, que para realizar uma *ação*, necessita do auxílio de um *artefato*, sendo a *interface* a categoria central, e nela residindo o interesse da ação projetiva do *designer*. Tal definição recobre uma infinidade de objetos, sistemas e circunstâncias, dos mais simples aos mais complexos, exigindo capacidades múltiplas e juízo crítico do profissional que lhes dá forma e especifica as condições de sua produção e utilização.

No estado do Espírito Santo, inúmeras são as situações que demandam a atuação de *designers*, desde a configuração de objetos produzidos pelas indústrias e pelos artesãos locais, passando pela configuração de ambientes e espaços públicos, sistemas de informação, mensagens gráficas ou audiovisuais das mais variadas naturezas. Nos últimos anos o Estado tem vivido um grande avanço econômico, com profundos reflexos no modo de vida de sua população – suas formas de locomoção, interação e comunicação. O crescimento da economia provoca também um aumento da demanda por bens e serviços de valor agregado, ou seja, produtos cujo valor não se mede por sua utilidade ou matéria-prima somente, mas pelo capital intelectual nele investido.

Tal panorama aponta, por um lado, para a necessidade da formação de *designers* com competências específicas, de acordo com o tipo de produção em questão. Por outro

lado, a totalidade de instituições do Estado, públicas ou privadas, de pequeno, médio ou grande porte, voltadas à produção de bens de consumo, de capital ou à prestação de serviços essenciais ou não, necessita, de maneira ininterrupta, comunicar-se com seus públicos e promover a gestão de informações. Além disso, os veículos de comunicação somente conseguem veicular suas produções depois que são devidamente formatadas ou configuradas.

Esta condição faz com que o *design* gráfico seja imprescindível para o funcionamento de qualquer instituição. Isto pode ser visto na sua própria identidade; na promoção de seus produtos e serviços à comunidade; na organização interna de seu funcionamento, através da utilização de ferramentas adequadamente configuradas. Vê-se, portanto, que a própria dinâmica da sociedade está ligada às formas de interação sujeito-objeto-meio ambiente, e assim, ligada aos profissionais que articulam tais formas de interação - os *designers*.

O projeto em questão trata da melhoria da formação do profissional em *design* apto ao desenvolvimento de sistemas de uso e de informação que fazem parte da categoria do *design* gráfico.

3. HISTÓRICO

Embora o projeto de objetos e mensagens seja constante em todos os momentos da história, a profissionalização do *design* gráfico, tal como a conhecemos hoje, deu-se a partir do século XIX, como um dos desdobramentos da Revolução Industrial.

Desde então, as diferentes experiências de ensino ligadas ao *design* caracterizam-se pela busca de uma equação adequada entre formação técnica e formação artística. No Brasil, o ensino de *design* tem como marcos inaugurais a implantação da seqüência de Desenho Industrial pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP em 1962, e da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), em 1963, sendo esta última influenciada pelas experiências modernistas da Bauhaus (1919-1933) e da *Hochschule für Gestaltung* (1953-1968), que influenciaram também a elaboração do Currículo Mínimo para os cursos de Desenho Industrial brasileiros. Este documento, por sua vez, foi fixado pelo Ministério da Educação em 1987, prevendo a divisão da formação dos

designers em duas habilitações – Projeto de Produto e Programação Visual – e estabelecendo as matérias e campos da formação básica, geral e profissional de ambas.

Paralelamente, desenvolvimentos tecnológicos, econômicos e culturais, ocorridos sobretudo no pós-guerra, relativizaram a validade das noções modernistas ligadas à configuração de objetos e ao ensino de *design*, colocando em questão os parâmetros do Currículo Mínimo, que foram substituídos no ano de 2004 pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para os cursos de Design. Tais Diretrizes, aprovadas pelo Conselho Nacional de Educação, estão ligadas ao contexto maior da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, cuja versão de 1961 foi revogada em 1996, dando origem a novos parâmetros de organização da educação brasileira como um todo.

Diferentemente do Currículo Mínimo, as DCNs apresentam estratégias flexíveis, que permitem às instituições de ensino a construção de currículos adequados às realidades locais, possibilitando a implantação de habilitações diversas, e apontando as “competências e habilidades dos profissionais” ao invés de “matérias” e “campos”.

O Curso de Design da UFES foi criado em 1998, sob as circunstâncias existentes no Centro de Artes à época, ligadas à infraestrutura e pessoal docente. Pela vocação flagrante deste Centro, ligada às artes visuais, optou-se por iniciar o processo de implantação da formação em design na UFES pela habilitação em Programação Visual, cujo currículo atualmente em vigência encontra-se em fase de diagnóstico e reformulação. Tal currículo, originado a partir do antigo Currículo Mínimo, foi alvo de inspeção por parte da comissão avaliadora do INEP em novembro de 2002, tendo sido o curso de Design reconhecido por um período de cinco anos em 2003. O curso atende hoje 412 alunos, tendo graduado até agosto de 2014 um total de 363 profissionais.

Em 2005 o Centro de Artes foi alvo de reestruturação em seu organograma, sendo seu corpo docente redistribuído em novos departamentos, entre os quais, o Departamento de Desenho Industrial. Este último conta atualmente com 14 professores, que se dedicam quase que exclusivamente às atividades ligadas ao Curso. Com o aumento da titulação do corpo docente, efetivado ao longo dos 15 anos de existência do Curso, e a

distribuição cada vez mais equilibrada dos encargos didáticos e administrativos, o Departamento de Desenho Industrial conta atualmente com cinco projetos de pesquisa em andamento.

Atualmente, entre as prioridades do Curso estão a reforma curricular do curso de graduação em Design, bem como a implementação de laboratórios digitais de imagem e produção gráfica, seguindo as determinações de um Projeto Estratégico norteador de suas atividades e crescimento, elaborado por comissão de professores do Departamento.

4. PRINCÍPIOS NORTEADORES

De acordo com VICTOR MARGOLIN, professor de História do Design da Universidade de Illinois em Chicago,

“(...) não apenas a prática atual do design está se tornando mais complexa, mas há também o reconhecimento de que o design não ocorre num espaço neutro; esta é uma atividade que configura mensagens e objetos numa esfera social que é altamente carregada com valores conflitantes. Para melhor compreender as implicações de seu trabalho, designers necessitam saber mais sobre esta esfera e como ela determina as condições de sua atuação.”¹

O Design está presente na vida cotidiana e na economia através dos artefatos e da comunicação visual em todo o momento em que há uma interface entre usuário e objeto, seja ele bi ou tridimensional. É, por sua natureza e sua própria estrutura, uma atividade multi e interdisciplinar embora ainda seja, segundo Gui Bonsiepe, um fenômeno não pesquisado, um domínio ainda sem fundamentação teórica sistematizada.

Este curso fundamenta-se na perspectiva proposta por Bonsiepe, que vê o design como *‘um domínio que pode se manifestar em qualquer área do conhecimento e da práxis humana’*. O designer nesta acepção, busca otimizar ao máximo a interação entre

¹ MARGOLIN: O design valorizado. Revista ARCHOS, n.1. Rio de Janeiro: UERJ, Contracapa, 1998. “Not only is the actual practice of design becoming more complex, but there is also a recognition that design does not occur in a neutral space; it is an activity that produces messages and objects in a social sphere that is highly charged with differing values. To better understand the implications of their work, designers therefore need to know more about this sphere and how it determines the conditions of their work.”

usuário e artefato no cumprimento de uma ação efetiva, entendendo-se por ação efetiva, qualquer gesto cuja consecução dependa do uso deste artefato.

A influência positivista no ensino superior tem norteado a construção do conhecimento, tornando linear o aprendizado: do teórico para o prático, do geral para o específico, do básico para o profissionalizante, como pode ser visto no documento do Fórum de Pró-reitores de Graduação das Universidades Brasileiras realizado em Niterói em maio de 2000. O curso de Design com habilitação em Programação Visual da Universidade Federal do Espírito Santo rompe com a ideia de que primeiro o aluno precisa dominar a teoria para depois entender a prática e a realidade. Optamos por destacar a importância da diversidade contextual e da prática como ponto de partida para a busca e apreensão da teoria. Portanto a prática assume lugar importante no processo de aprendizado do aluno. Neste processo, tendo a teoria estimulada por questões práticas, há o estímulo à curiosidade, à busca de alternativas, ao despertar de interesses e ao exercício da criatividade na abordagem de problemas, num ambiente contextualizado. No projeto pedagógico do curso de Design da UFES, as concepções de ensino, pesquisa e extensão se integram e se complementam, contando com o envolvimento dos alunos e professores e o apoio da estrutura institucional como facilitadora desta integração.

A ideia do ensino articulado à pesquisa baseia-se em atitudes analíticas, reflexivas e questionadoras, em que a aprendizagem parte das observações próprias para indagar sobre o conhecimento e o próprio mundo. Os professores são facilitadores do aprendizado, e não mais aqueles que detêm incondicionalmente o conhecimento, o saber. As estratégias educacionais exploram os trabalhos em grupo, as discussões em aula, as pesquisas extraclasse.

Tal concepção concretiza-se na grade curricular, onde organizamos o aprendizado através de disciplinas estrategicamente situadas para possibilitar o enfoque dos aspectos de planejamento e configuração, sistemas de produção e de utilização e contextualização. Tais aspectos representam as diretrizes para nortear o aprendizado em design, de maneira a estimular a visão de questões específicas, no seu âmbito tanto teórico como prático, em disciplinas ao longo do curso.

Assim, acreditamos promover as condições para a formação de designers cujo perfil é ainda condizente com aquele definido pelas Diretrizes Educacionais para o Ensino de Graduação em Design de 1999:

'O designer é um profissional que se ocupa do projeto de sistemas de informações visuais, objetos e/ou sistemas de objetos de uso através de enfoque interdisciplinar, No desenvolvimento de seus projetos o designer considera as características dos usuários e de seu 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 usos serão fabricados.' (Comissão de Especialistas de Ensino de Design, Diretrizes Educacionais para o Ensino de Graduação em Design. Brasília, janeiro de 1999.)

Portanto são quatro as diretrizes que regem nosso curso:

- Planejamento e Configuração - Abrangendo métodos e técnicas de projeto e de pesquisas; meios de representação e Comunicação.
- Sistemas de Produção - Compreendendo a relação com o processo produtivo, abrangendo materiais e processos; metodologia e gestão.
- Sistemas de Utilização - Compreendendo a relação do usuário com o objeto, abrangendo Ergonomia, Semiótica e Estética.
- Contextualização - Compreendendo a relação usuário, objeto e meio ambiente, abrangendo fundamentos filosóficos, históricos, sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos.

5. OBJETIVOS

- Formar profissionais de Design capazes de projetar objetos de uso e sistemas de informação, além de desenvolver pesquisas de acordo com as características dos diversos segmentos da sociedade;
- Habilitar profissionais a identificar demandas futuras nos contextos temporal, ambiental, cultural, político e econômico;
- Contribuir para um ambiente de discussão e pesquisa das questões relativas as interações entre sujeito, objeto e meio ambiente;
- Fomentar o espírito e a prática da interdisciplinaridade;

- Almejar a posição de centro de referência de Design no Estado, refletindo a tradição de liderança intelectual da Universidade Federal do Espírito Santo.

6. PERFIL DO PROFISSIONAL

O designer gráfico é um profissional que planeja, desenvolve, acompanha e pesquisa projetos de sistemas de informação, propondo soluções inovadoras com domínio técnico da linguagem e dos processos de confecção. É fundamental que este profissional esteja preparado para considerar as características do usuário, observando os aspectos sociais, e também os ambientais, econômicos, estéticos, ergonômicos, temporais, políticos etc., compreendendo o contexto de concepção e desenvolvimento do projeto. Para isso é requerido o trânsito interdisciplinar, bem como a capacidade para o trabalho em equipe.

A formação profissional do Curso de Design da UFES deve desenvolver as seguintes competências e habilidades, em adequação à Resolução nº 5 da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação, de 8 de março de 2004:

1. Uso criativo de técnicas e conceitos, através da expressão pessoal e do manejo de linguagens;
2. Capacidade de trabalho interdisciplinar;
3. Visão sistêmica de projeto, com domínio de suas etapas de execução e gerenciamento da produção;
4. Sólido conhecimento do setor produtivo no qual sua atividade está inserida, incluindo as repercussões socioculturais através do desenvolvimento de capacidades de gestão;
5. Visão histórica e perspectiva social, com consciência das implicações econômicas, ambientais e éticas da atividade.

7. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

O acesso ao Curso de Design da UFES se dá por meio do exame vestibular da Universidade, realizado anualmente, com a destinação de 30 vagas para o primeiro

semestre e 30 vagas para o segundo. Formas alternativas de ingresso são através de reopção, remoção e novo curso, quando da existência de vagas remanescentes de desligamento de alunos. Tanto a organização do vestibular quanto o processamento de vagas remanescentes estão a cargo da Pró-Reitoria de graduação da UFES.

O currículo do Curso de Design tem uma carga horária de 2790 horas, sendo 2430 horas de disciplinas obrigatórias e 360 horas optativas, a serem integralizadas em no mínimo 9 semestres e no máximo em 14 semestres letivos.

O currículo divide-se em dois ciclos, o primeiro de formação geral e o segundo com disciplinas específicas para a formação em Programação Visual, abrangendo disciplinas teóricas e práticas, projeto supervisionado, projeto de graduação e disciplinas optativas. Esta divisão do currículo não se reflete diretamente na estrutura curricular: ao longo do curso, o aluno irá cursar disciplinas correspondentes aos dois ciclos simultaneamente.

Primeiro Ciclo

O primeiro ciclo tem 1200 horas oferecidas nas seguintes áreas de conhecimento:

Área de Conhecimento 1: Teoria e História das Artes e da Tecnologia

Estética e História da Arte I	60 horas
Estética e História da Arte II	60 horas
Comunicação e Informação	60 horas
Semiótica da Imagem	60 horas
História da Técnica e do Desenho Industrial	60 horas
Total:	300 horas

Área de Conhecimento 2: Formação Artística

Engloba as disciplinas de formação artística nas sequências de Desenho Artístico, Plástica, Desenho e Representação Gráfica, com as disciplinas:

Sequência de Desenho Artístico e Plástica

Cor	60 horas
Plástica A	60 horas
Desenho Artístico I	60 horas
Desenho Artístico II	60 horas
Da Matéria à Forma	60 horas
Total:	300 horas

Sequência do Desenho e Representação Gráfica

Geometria Gráfica I	90 horas
Geometria Gráfica II	90 horas
Desenho Técnico	60 horas
Computação Gráfica I	60 horas
Computação Gráfica II	60 horas
Total:	360 horas

Disciplinas complementares

Língua Portuguesa	60 horas
Introdução à Filosofia	60 horas
Introdução à Antropologia	60 horas
Sociologia	60 horas
Total:	240 horas

Segundo Ciclo

Compreende as disciplinas da habilitação em Programação Visual nas seguintes áreas e sequências com uma carga horária obrigatória de 1230 horas:

Área de Conhecimento 1: Projeto: Planejamento e Desenvolvimento

Meios e Métodos de Representação Gráfica	60 horas
Gráfica I	60 horas
Gráfica II	60 horas
Gráfica III	60 horas
Projeto I	60 horas
Projeto II	60 horas
Projeto III	60 horas
Projeto IV	60 horas
Projeto V	60 horas
Total:	540 horas

Área de Conhecimento 2: Multimeios

Fotografia I	60 horas
Fotografia II	60 horas
Vídeo I	60 horas
Vídeo II	60 horas
Multimídia I	60 horas
Multimídia II	60 horas
Total:	360 horas

Disciplinas Profissionalizantes Complementares

Ergonomia	60 horas
Marketing e Design	60 horas
Total:	120 horas

Trabalho Final de Graduação: 150 horas

Projeto Supervisionado: 60 horas

Projeto desenvolvido no setor público ou privado da sociedade, estando sob a supervisão de um professor que orientará e avaliará este aluno em encontros semanais, durante o semestre letivo. O professor terá carga horária de 4 horas semanais correspondente a uma disciplina de 60 horas. O aluno deverá estar disponível para desenvolver este projeto, além das 4 horas semanais previstas para a orientação e avaliação do professor da disciplina, em sala de aula.

Disciplinas Optativas

O estudante deverá cumprir um total de **360 horas** dentre as listadas abaixo. As disciplinas optativas serão ministradas sob a forma de Tópicos Especiais em Design, cujo objetivo de estudo está ligado a tendências que mantêm o curso em evidência e ligado à linha de pesquisa de professores; ou utilizando os recursos disponíveis através de disciplinas ministradas nos outros cursos de graduação do Centro de Artes.

Atelier de Fotografia	60 horas
Atelier de fotografia – Amadora	60 horas
Atelier de fotografia – Analógica	60 horas
Atelier de fotografia – Digital	60 horas
Atelier de fotografia – Estúdio	60 horas

Atelier de fotografia – Tratamento e manipulação	60 horas
Atelier de fotografia Científica	60 horas
Atelier de fotografia de campo	60 horas
Atelier de fotografia e Design	60 horas
Desenho Artístico III	60 horas
Desenho Artístico IV	60 horas
Desenho de Interiores	60 horas
Design Brasileiro	60 horas
Design Computacional	60 horas
Design de Tipos Digitais	60 horas
Design e crítica cultural	30 horas
Design e Cultura Negra	60 horas
Design e teorias econômicas	30 horas
Estudo e Concepção de Jogos	60 horas
Estudo e Produção de Animação	60 horas
Estudo e Produção de Ilustração	60 horas
Estudo e Produção de Livro Pop-Up	60 horas
Estudos Comparados em História do Design	30 horas
Estudos Comparados em Teoria do Design	30 horas
Fundamentos da Música I	60 horas
História da Arte no Brasil	60 horas
História do Design no Brasil	60 horas
História em Quadrinhos	60 horas
Laboratório de Fabricação de Tintas	60 horas
Paisagismo I	60 horas
Paisagismo II	60 horas
Produção Gráfica	60 horas
Roteiro	60 horas
Semiótica Discursiva	30 horas
Serigrafia	60 horas
Serigrafia e plotagem	60 horas
Tecnologia Musical I	60 horas
Teoria da Percepção	60 horas
Teoria e crítica em Fotografia – Estudos de Processos	60 horas
Teoria e crítica em Fotografia – Leitura de Imagem	60 horas
Teoria e crítica em Fotografia – Textos Fundamentais	60 horas
Tipografia experimental	60 horas
Tópicos Especiais em Design I	60 horas
Tópicos Especiais em Design II	60 horas
Tópicos Especiais em Design III	60 horas
Tópicos Especiais em Design IV	60 horas
Tópicos Especiais em Design V	60 horas
Tópicos Especiais em Design VI	60 horas
Xilogravura	60 horas

Disciplinas Eletivas

O estudante poderá ainda cumprir parte da carga horária de disciplinas optativas, cursando qualquer disciplina ofertada na Universidade, mediante os mecanismos de conversão previstos na Resolução 57/2000, do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão. Para tanto, o Colegiado de Curso estabeleceu que o aproveitamento se dará mediante a compatibilidade do conteúdo das disciplinas eletivas com as competências e habilidades dos profissionais em Design, manifestas nas Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Design, Resolução nº 05/2004 da Câmara de Ensino Superior do CNE.

Resumo da Carga Horária

Primeiro ciclo

Teoria e História das Artes e da Tecnologia	300 horas
Formação Artística	660 horas
Complementares	240 horas
Total:	1200 horas

Segundo ciclo

Projeto: Planejamento e Desenvolvimento	540 horas
Multimeios	360 horas
Complementares	120 horas
Projeto de Graduação	150 horas
Projeto Supervisionado	60 horas
Total:	1230 horas
Disciplinas Optativas e Eletivas	360 horas
Carga Horária Total:	2790 horas

7.1 Estrutura curricular

7.1.1 Manutenção da Estrutura Curricular

O sistema de créditos permite que o aluno curse antecipadamente disciplinas de períodos posteriores àquele em que se encontra, respeitados os pré-requisitos. Apesar de permitir maior flexibilidade ao aluno na escolha das disciplinas de acordo com seus compromissos externos e interesses, esse sistema compromete todo o planejamento

de serialização do Curso, segundo o qual se espera que determinados estudos sejam completados em preparação a outros posteriores.

Ocorre muitas vezes que o aluno que ficou reprovado em uma disciplina que não é pré-requisito de outras chegue às etapas de Trabalho de Graduação ainda devendo disciplinas de períodos iniciais. Como os alunos mais novos têm em geral preferência na matrícula, por terem melhor coeficiente de rendimento, os concluintes “devedores” de disciplinas iniciais encontram grande dificuldade em conseguir a matrícula. Além disso, o estudante nesta situação passa a cursar disciplinas de períodos diversos, podendo perder os vínculos de companheirismo que caracterizam a turma, com possíveis reflexos em seu rendimento escolar.

Assim sendo, estabelece-se que:

As disciplinas obrigatórias relativas aos períodos posteriores ao quinto, inclusive, de acordo com a estrutura curricular apresentada adiante, somente poderão ser cursadas por alunos do Curso que tenham obtido aprovação em todas as disciplinas do primeiro ao quarto períodos. Exceção-se as disciplinas optativas e eletivas, que poderão ser cursadas livremente, observados os pré-requisitos de cada uma.

Ao chegar ao fim do quarto semestre, o estudante que não obteve aprovação integral deverá cursar, no semestre seguinte, as disciplinas que ficaram faltando, com auxílio da Coordenação do Curso para a montagem de seu plano de estudos e efetivação da matrícula nas disciplinas.

7.1.2 Estrutura curricular por período

1º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
AID 03928	PROJETO I	60	
ART 03929	DESENHO ARTÍSTICO I	60	
FTA 03930	ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE I	60	
AID 03931	MEIOS E MÉTODOS DE REPRESENT. GRÁFICA	60	
FIL 000428	INTRODUÇÃO À FILOSOFIA	60	

	TOTAL:	300	
--	---------------	------------	--

2º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
AID 03935	GRÁFICA I	60	
ART 03933	DESENHO ARTÍSTICO II	60	ART 03929
FTA 03932	ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE II	60	FTA 03930
ART 03934	COR	60	
CSO 00184	INTRODUÇÃO À ANTROPOLOGIA	60	
LET 03252	LÍNGUA PORTUGUESA	60	
	TOTAL:	360	

3º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
AID 03937	GRÁFICA II	60	AID 03935
ART 03939	PLÁSTICA A	60	
AID 03936	PROJETO II	60	AID 03928
AID 02288	FOTOGRAFIA I	60	
AID 03938	COMPUTAÇÃO GRÁFICA I	60	
	TOTAL:	300	

4º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
AID 03942	GRÁFICA III	60	AID 03937
FTA 03585	GEOMETRIA GRÁFICA I	90	
AID 03940	PROJETO III	60	AID 03936
AID 02289	FOTOGRAFIA II	60	AID 02288
AID 03941	COMPUTAÇÃO GRÁFICA II	60	AID 03938
	TOTAL:	330	

5º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
FTA 03944	DESENHO TÉCNICO	60	

AID 03943	PROJETO IV	60	AID 03940
AID 03945	HIST. DA TEC. E DO DESENHO INDUSTRIAL	60	FTA 03932
CSO 00176	SOCIOLOGIA GERAL	60	
	OPTATIVA	60	
	TOTAL:	300	

6º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
FTA 03592	GEOMETRIA GRÁFICA II	90	FTA 03585
AID 03946	PROJETO V	60	AID 03943
FTA 03948	COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO	60	
AID 03947	VÍDEO I	60	
	OPTATIVA	60	
	TOTAL:	330	

7º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
AID 03949	MULTIMÍDIA I	60	AID 03947
AID 03950	ERGONOMIA	60	
FTA 03951	SEMIÓTICA DA IMAGEM	60	FTA 03932
AID 03952	VÍDEO II	60	AID 03947
	OPTATIVA	60	
	TOTAL:	300	

8º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
AID 03953	MULTIMÍDIA II	60	AID 03949
AID 03954	PROJETO DE GRADUAÇÃO I	60	AID 03943
AID 03956	PROJETO SUPERVISIONADO	60	AID 03946
AID 03955	DA MATÉRIA À FORMA	60	
	OPTATIVA	60	
	TOTAL:	300	

9º Período

CÓDIGO	DISCIPLINA	CH	PRÉ-REQ.
AID 03957	PROJETO DE GRADUAÇÃO II	90	AID 03954
AID 03958	MARKETING E DESIGN	60	
	OPTATIVA	60	
	OPTATIVA	60	
	TOTAL:	270	

7.1.1 Equivalência de disciplinas

De modo a propiciar aos estudantes maiores oportunidades de escolha de horários e professores, além de contribuir para a diversidade dos pontos de vista a respeito dos temas das disciplinas; e sem descuidar do atendimento aos requisitos mínimos curriculares presentes nos conteúdos das disciplinas, fica estabelecida a equivalência entre as disciplinas abaixo relacionadas:

Disciplinas obrigatórias do Curso de Desenho Industrial		Disciplinas equivalentes	
AID 02288	FOTOGRAFIA I	AID 01512	FOTOGRAFIA I
		DDI 05897	FOTOGRAFIA I
AID 02289	FOTOGRAFIA II	AID 01525	FOTOGRAFIA II
AID 03931	MEIOS E MÉTODOS DE REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	COS 04946	COMUNICAÇÃO VISUAL
ART 03929	DESENHO ARTÍSTICO I	ART 04946	DESENHO I
ART 03933	DESENHO ARTÍSTICO II	ART 04948	DESENHO II
LET 03252	LÍNGUA PORTUGUESA	LET 02630	LÍNGUA PORTUGUESA
AID 03958	MARKETING E DESIGN	COS 04841	MARKETING E COMUNICAÇÃO

7.2 Programas de Disciplinas e Bibliografia Básica

AID 03928 – Projeto I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Diagnóstico da observação participativa num meio físico-social fora dos muros da universidade; Identificação da situação a ser trabalhada. Levantamento de dados. Conceituação. Desenvolvimento formal, técnico e funcional. Experimentação. Observação de uso.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

CARDOSO, Rafael. Design, Cultura Material e o Fetichismo dos Objetos. Arcos, Rio de Janeiro, v. 1, n.1, 1998. Disponível em: [http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael\(14a39\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael(14a39).pdf)

_____. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012, pp. 169-216.

MILLER, William R. A definição de Design. Tradução de João de Souza Leite. PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 1997. Disponível em: <http://feiramoderna.net/ufes/projeto1/MILLER-A-definicao-de-Design.pdf>

PACHECO, Heliana Soneghet. O design e o aprendizado. Barraca: quando o design social deságua no desenho coletivo. Dissertação de mestrado, PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, 1996.

ART 03929 – Desenho Artístico I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Aproximação ao desenho: o desenho como construção, expressão e representação. Elementos formais do desenho: ponto, linha, plano e textura, com ênfase nos aspectos estruturais. O desenho de observação: os diferentes sistemas de construção perspectiva do espaço. A construção do volume por meio do jogo relacional entre luz e sombra. Motivos: sólidos geométricos e objetos de estrutura elementar. Materiais: grafite e carvão.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ALBERTI, Leon Battista. Da pintura. Campinas-SP: Unicamp, 1992..

BACHELARD, Gaston. A Poética do Espaço. SP: Martins Fontes, 2000.

DERDIK, Edith. Formas de pensar o desenho- desenvolvimento do grafismo infantil. SP, Scipione, 1989.

_____. Desenho da figura humana, SP, Scipione, 1990.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. S P: Martins Fontes, 1991

GOMBRICH, E.H. A história da arte. RJ, Guanabara Koogan, 1993. .

_____. Arte e ilusão. SP: Martins Fontes, 1986. Edusp, 1999. 192p.

KLEE, Paul. Sobre a arte moderna e outros ensaios. RJ, Zahar, 2001.

MAYER, Ralph. Manual do artista. São Paulo, Martins Fontes, 1996.

MORAES, Angélica (org.). Regina Silveira: cartografias da sombra. São Paulo: Fapesp/Edusp, 1996.

NAVES, Rodrigo. A Forma Difícil, São Paulo: Ática, 1997.

OSTROWER, Fayga. Universos da arte. RJ, ed. Campos, 1984.

PANOFSKY, Erwin. O significado nas artes visuais. SP, Perspectiva, 1991.

_____. A perspectiva como forma simbólica. Lisboa: Edições 70, 1993. 131p.

RUDEL, Jean. A técnica do desenho. R J: Zahar, 1979.

SANTAELLA, O que é Semiótica. SP. Brasiliense. 2000

SALLES, Cecília Almeida - Gesto Inacabado. Anna Blume, SP, 1998.

TASSINARI, Alberto. O espaço moderno. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SANTOS NETO, Fernando Augusto. Diário de passagem: uma poética do desenho. Londrina, UEL, 1998.

WÖLFFLIN, Heinrich. Conceitos fundamentais da história da arte. SP, Martins Fontes, 1989.

FTA 03930 – Estética e História da Arte I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Principais manifestações artísticas e arquitetônicas no Ocidente, da Pré-História ao século XVI, Oriente e América Pré-Colombiana. Antecedentes primitivos e remotos, antigas civilizações, classicismo greco-romano, a Idade Média. O nascimento da Idade Moderna: mudanças sociais, políticas, econômicas, culturais e religiosas no Renascimento. Início das vertentes pós-clássicas. Maneirismo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- BAZIN, Germain. História da Arte. Lisboa: Martins Fontes, 1980.
GAUDIO, Attilio. Os Etruscos. São Paulo: Mundo Musical, 1973.
GOMBRICH, E.H. A História da Arte. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.
HAUSER, Arnold. História Social da Literatura e da Arte. São Paulo: Mestre Jou, 1973.
HAUTECOUER, Louis. História Geral da Arte. São Paulo: Melhoramentos, 1967.
JANSON, H.W. História da Arte. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1989.
LEICHT, Hermann. História Universal da Arte. São Paulo: Melhoramentos, 1967.
MONTERADO, Lucas de. História da Arte. São Paulo: São Paulo Editora, 1968.
PISCHEL, Gina. História Universal da Arte: Arquitetura, escultura, Pintura, outras artes. São Paulo: Melhoramentos, 1979.
SALVAT, Juan (dir). História del Arte. Barcelona: Salvat, 1985.
UPJOHN, E. et al. História Mundial da Arte. Lisboa: Bertrand, 1965.
WÖLFFLIN, H. Conceitos Fundamentais da História da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

AID 03931 – Meios e Métodos de Representação Gráfica – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Estudo da história, conceituação e características de diversos meios e métodos de representação gráfica. Aspectos cognitivos, estéticos e socioculturais da representação. Aspectos de expressão, comunicação e significação na representação. Relação entre emissor, canal, mensagem e receptor no processo comunicativo, e o lugar da representação gráfica nesse contexto. Utilização de diferentes materiais e suportes para as diferentes representações.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- CHING, Francis; JUROSZEK, Steven P. Representação gráfica para desenho e projeto. Barcelona: Gustavo Gili, c2001. 345 p.
DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. 2. ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1997. 236p. (História) ISBN 8533605838 (broch.)
GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 8. ed. ampl. e rev. São Paulo: Escrituras, 2008. 135 p.
KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano: contribuição à análise dos elementos da pintura. São Paulo: Martins Fontes, 1997. xxxvi, 206 p. (Coleção A)
MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1997. 350 p. (Coleção a)

FIL 00428 – Introdução à Filosofia – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: O que é Filosofia. As questões centrais da tradição filosófica. Análise filosófica do mundo atual. Filosofia e conhecimento. Filosofia contemporânea. Temas de Filosofia para formação acadêmica específica do Curso.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda e MARTINS, Maria Helena Pires. Filosofando: introdução à filosofia. 2 ed. São Paulo: Moderna, 1993.

OLIVEIRA, Admardo S. et.al. Introdução ao pensamento filosófico. 8 ed. São Paulo: Loyola, 2005.

CHAUÍ, Marilena. Convite à Filosofia. São Paulo: Ática 1988.

CORBISIER, R.C.de A. Introdução à Filosofia. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

CYRINO, Hélio. Filosofia hoje. 5 ed. Campinas: Papirus, 1986.

GILES, T.R. Introdução à filosofia. São Paulo: EPU/ Edusp, 1979.

AID 03935 - Gráfica I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: História e análise da linguagem verbal escrita. História da tipografia. Estudo e análise das diversas famílias tipológicas. Análise de textos, jornais e peças gráficas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico, versão 3.0. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. SP: Cosac Naify, 2006.

MEGGS, Philip e PURVIS, Alston. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

POYNOR, Rick. Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010.

SAMARA, T. Guia de tipografia: manual prático para o uso de tipos no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011.

ART 03933 – Desenho Artístico II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Elementos estruturais do desenho: ponto, linha, plano e textura, com ênfase no tratamento das superfícies. A textura e suas possibilidades construtivas no desenho. Motivos: vegetação, paisagens e objetos de estrutura complexa. Materiais: nanquim, dermatograph e contê, nas cores sépia, sangüínea e preto.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

Colnago, A. & Brandão, J. Tintas. Materiais de arte. Vitória: Edufes, 2003.

Edwards, B. Drawing oh the artistic within. 1986.

Gómez, J. J. M. Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra, 2002.

_____. El manual de dibujo. Madrid: Cátedra, 2003.

Kaupelis, R. Experimental drawing. NY: Watson-Guption Publications, 1980.

Mayer, R. Manual do artista. SP: Martins Fontes, 2002.

Rugendas; Taunay & Florence, H. Expedição Langsdorff ao Brasil. RJ: Editora Alumbramento/Livroarte Editora, 1988.

Tofani, A.; Rodinó, S. & Sciolla, G. El dibujo. Formas, técnicas, significados. Torino: Amilcare Pizzi Editore, 1991.

Wick, R. Pedagogia da Bauhaus. SP: Martins Fontes, 1989.

Wieslawa, W. Współczesny rysunek polski. Warszawa: Auriga, 1982.

Wucius, W. Princípios de forma e desenho. SP: Martins Fontes, 2001.

FTA 03932 – Estética e História da Arte II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Panorama da arte e arquitetura na Europa e Américas, do século XVII ao XX: Barroco, Rococó, Neoclassicismo, Romantismo, Realismo, Impressionismo e Art Nouveau. Principais expressões da Vanguarda até a II Guerra Mundial. As vertentes pós-modernas, a transvanguarda e a chamada “Geração 80”. Análise de cada vertente, enfocando os contextos culturais, ideológicos e materiais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ARGAN, G. Arte Moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

AZEVEDO, A. C. do Amaral. Dicionário de Nomes, Termos e Conceitos Históricos. Rio de Janeiro: Fronteira,

BAUHAUS, Nova arquitetura - W-Gropius. São Paulo: Perspectiva, 1977.

BAZIN, G. História da Arte. Lisboa: Martins Fontes, 1980.

BENEVOLO, L. História da Arquitetura Moderna. São Paulo: Perspectiva.

CHIPP, H. (org.). Teorias da Arte Moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

DENVIR, B. O Fauvismo e o Expressionismo. Barcelona: Labor, 1976.

_____. O Impressionismo. Barcelona: Labor, 1976.

FRANÇA, J. A. História da Artes Ocidente 1780-1980. Lisboa: Livros Horizonte, 1987.

FUSCO, R. História da Arte Contemporânea. Lisboa: Presença, 1988.

GOMBRICH, E.H. A História da Arte. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

HAUSER, A. História Social da Literatura e da Arte. São Paulo: Mestre Jou, 1992.

HAUTECOEUR, L. História Geral da Arte. São Paulo: Melhoramentos, 1967.

JANSON, H. História da Arte. Lisboa: Fundação C. Gulbenkian, 1989.

LAMBERT, R. A Arte no Século XX. Rio de Janeiro: Zahar, 1984.

LEGÉR, F. Funções da Pintura. São Paulo: Difel.

MADSEN, S. T. “Art-Nouveau”. Porto: Editora Inova, 1967.

MACKIN TOSCH, A. O Simbolismo e o Art-Nouveau. Barcelona: Labor, 1975.

NASCH, J. O Cubismo, o Futurismo e o Construtivismo. Barcelona: Labor, 1976.

PIJOAN, J. e outros. História da Arte. São Paulo: Salvat, 1978.

READ, H. História da Pintura Moderna. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

STANGOS, N. (org.). Conceitos da Arte Moderna. Rio de Janeiro: Zahar, 1991.

UPJOHN, E. e outros. História Mundial da Arte. Lisboa: Livraria Bertrand, 1965.

ART 03934 – Cor – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Natureza da cor: cor luz e cor tinta. Cor, tom, matiz e valor. Classificação das cores: primárias, secundárias e terciárias; quentes, frias e neutras; análogas e opostas. Construção da cor: cores queimadas e degradadas; saturadas e aguadas. Gradações e cinzas cromáticas. Harmonização: escalas cromáticas e combinações de tons.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DONIS, D. A Sintaxe da linguagem visual. S.P. Martins, 1991
GOETHER, J.M. Doutrina das Cores. S.P. Nova Alexandria.
PEDROSA, Israel. Da cor a cor inexistente. R.J. SENAC Nacional. 1997
PEDROSA, Israel, universo da cor. R.J. SENAC Nacional. 2003
PERAZZO, Luiz Fernando. Elementos da Cor. R.J. SENAC Nacional. 1999

CSO 00184 – Introdução à Antropologia – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Introdução ao objeto e aos métodos da antropologia e abordagem preliminar dos seus temas básicos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

LINTON, R. Cultura e personalidade in O homem: uma introdução à antropologia. São Paulo: M. Fontes, 1981.
MORIN, Edgar . O enigma do homem . Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
VAREALA SANTOS, M. H.; ROLLO LUCAS, A. M. Antropologia, paisagens, selvagens e sábios . Lisboa: Ed. Porto, 1987.

LET 03252 – Língua Portuguesa – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Noções Básicas e introdutórias para o exercício da escrita. Estudo comparativo e produção de diferentes tipos de texto: textos poéticos e textos científicos; texto descritivo, narrativo e dissertativo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

Abreu, Antônia Suárez. Curso de redação. São Paulo, Ática, 1989.
Barros, Jaime. Encontros de Redação. São Paulo, Moderna, 1989.
Bechara, Evanildo. Moderna Gramática Portuguesa. São Paulo, Nacional, 1987.
Bernardo, Gustavo. Redação Inquieta. Rio de Janeiro. Globo, 1985.
Câmara Jr, Joaquim Mattoso. Expressão oral e escrita. Rio de Janeiro, J. Ozon, 1985.
Cunha, Celso & Cintra, Luís F. Lindley. Nova Gramática do português contemporâneo. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1985.
Fávero, Leonor Lopes e Koch, Ingedore G. Villaça. Lingüística textual: introdução. São Paulo, Cortez, 1983.
Fiorin. José Luiz. Elementos de análise do discurso. São Paulo, Contexto, USP.
Fiorin. José Luiz & Savioli, Francisco Platão. Para entender o texto: leitura e redação. São Paulo, Ática, 1990.
Garcia, Othon M. Comunicação em prosa moderna. Rio de Janeiro, Getúlio Vargas, 1984.
Luft, Celso Pedro. Língua e liberdade: por uma nova concepção da língua materna e seu ensino. Porto Alegre. LPM, 1985.

AID 03937 – Gráfica II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Introdução à diagramação. Diagramação de textos para peças gráficas. Tipos e processos de impressão. Lay-out manual e eletrônico. Arte final. Produção Gráfica.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- BIERUT, Michael (Et al.). Textos clássicos do design gráfico. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. xix, 311 p.
- HASLAM, Andrew. O livro e o designer II: como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2007. 256 p.
- SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2007. 207 p.
- SAMARA, Timothy. Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 239 p.
- DOMINGUES, Ana Sabino (Et al.). EcoDesign - Processos de impressão ecológicos e económicos. Faculdade de Belas Artes de Lisboa, 2005-2006. Disponível no site: <http://www.unscratchable.info/files/ecodesignfbaul.pdf>

ART 03939 – Plástica A – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Estudo do plano. Elementos básicos da forma. Transformação do plano em bidimensionais. Modulação e proporção. Criação de padrão para repetição.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- ACKERMAN, Diane. Uma história natural dos sentidos. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertran Brasil, 1996.
- AGUIAR, Flávio et al. O Olhar. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- FISCHER, Ernest. A Necessidade da Arte. 9ª ed. Rio de Janeiro; Zahar, 1983.
- GULLAR, Ferreira. Argumentação contra a morte da arte. Rio de Janeiro: Revan, 1993
- LANGER, Suzanne. Sentimento e Forma. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- OSTRAWER, Fayga. Universos da Arte. 7ª ed. Rio de Janeiro. Campus, 1991.
- _____. Criatividade e Processos de Criação. 12ª ed. São Paulo: Vozes, 1997.
- MERLEAU - PONTY, M. O Visível e o Invisível. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- _____. Fenomenologia da Percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- ROLNIK, Suely. Uma insólita viagem à subjetividade. In: LINS, Daniel. Cultura e subjetividade. São Paulo: Papyrus, 1997.
- _____. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 2001
- KANDINSKI, Wassily. Ponto, linha e plano. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1990.

AID 03936 – Projeto II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Desenvolvimento de projeto de Design Informacional centrado no usuário. Design da Informação: Conceituação, contextualização na área do design; atualização de abrangência e uso; Percepção visual; Sistemas de informação; Aspectos sintáticos; semânticos e pragmáticos. Desenvolvimento de projeto em situação real com interlocutor e finalização para experimentação e uso.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- BONSIEPE, Gui. Metodologia experimental: desenho industrial. Brasília: CNPq, 1984. Número de Chamada: 745 M593

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1997. 350 p. (Coleção a) ISBN 9788533606357 (broch.)

TUFTE, Edward R. Beautiful evidence. Cheshire, Connecticut: Graphics Press, 2006. 213 p. ISBN 9780961392178 (broch.)

VISOCKY O'GRADY, Jennifer; VISOCKY O'GRADY, Kenneth. The information design handbook. Cincinnati, Ohio: How Books, 2008. 224 p. ISBN 9781600610486 (broch.)

WOLLNER, Alexandre; PIGNATARI, Décio; WEYNE, Goebel. Visual design 50 years =: design visual 50 anos. São Paulo: Cosac & Naify, 2003. 336 p. ISBN 8575031430 (enc.)

AID 02288 – Fotografia I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Aspectos da história da fotografia. Abordagens teóricas, artísticas e conceituais. Linguagens fotográficas e leitura de imagens. Técnicas básicas: manejo de câmeras e controle da luz. Captação, produção, armazenamento e distribuição de imagens fotográficas. Possibilidades expressivas..

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ADAMS, Ansel. A cópia. São Paulo: SENAC, 2000.

_____ O negativo. São Paulo: SENAC, 2000.

GURAN, Milton. Linguagem fotográfica e informação. Rio de Janeiro: Rio Fundo, 1992.

LANGFORD, Michael. Fotografia básica. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

LIMA, Ivan. A fotografia é a sua linguagem. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1988.

TRIGO, Thales. O equipamento fotográfico. São Paulo: SENAC, 1998.

AID 03938 – Computação Gráfica I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Origens da computação gráfica. Sistemas gráficos em duas dimensões (2D). Cor. Funções e aplicações da Computação Gráfica. Imagens matriciais e vetoriais. Síntese, Análise e Processamento de Imagens para a mídia impressa. Recursos para entrada e saída de informações: equipamentos e técnicas. Aplicações da Computação Gráfica em projetos para a mídia impressa.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BRETON, Philippe. História da informática. São Paulo, Unesp, 1991.

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

LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo, Instituto Piaget, 1995.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola. 1998.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34. (Coleção TRANS). 1999.

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo, Edusp, 1996.

RATTNER, H. Informática e Sociedade. São Paulo, Editora Unesp/Brasiliense, 1993

AID 03942 – Gráfica III – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Análise e estudo de materiais para produção baseado em peças previamente apresentadas: fotografia, retícula, estudos de papéis, encadernação, tinta, novas tecnologias etc.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

MEDEIROS, Sandra. Elementos para compreender o Design Gráfico. Vitória: Ímã Casa Editora, 2002.

HESKETT, John. Desenho industrial. Brasília: Ed. Unb/José Olympio, 1998.

HOLLIS, Richard. Design Gráfico – Uma história concisa. SP: Editora, 1998.

LÖBACH, Bernd. Design Industrial – Bases para a configuração dos produtos industriais. SP: Hucitec, 1998.

MARTINS, Wilson. A palavra escrita. SP; Ed. Ática, 1996.

MUNARI, Bruno. Arte como ofício. Lisboa: Editora 70, 1975.

GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação. SP: Anna Blume, 2000.

AID 03940 – Projeto III – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Criação da Imagem Corporativa. Criação de Manual de Uso, manual institucional. Identidade Visual: marca, malha de construção, construção geométrica da marca, positivo, negativo, redução e ampliação, cor institucional e auxiliar, tipografia institucional, pattern, possibilidades gráficas de diferentes assinaturas. Relação de assinaturas com textos, marcas e títulos. Aplicação institucional: papel de carta, continuação, envelope, cartão de visitas. Aplicações promocionais: camisetas, folders, frota de veículos, bottons, displays etc.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BERWANGER, Ana Claudia. As entrelinhas do desenho tipográfico: a imagem da letra e a construção da identidade. Dissertação de mestrado. São Paulo: Puc-Sp, 2003.

_____. Os Caminhos da Semiose na Marca da Editora Companhia das Letras. CD rom do 1o Encontro de Semiótica aplicada ao Design. Puc-Rio: 2003.

_____. Design gráfico, identidade visual e semiótica: algumas aproximações. CD rom do 1o Encontro de Semiótica aplicada ao Design. Puc-Rio: 2003.

CHAVES, N e BELLUCIA, R. La marca corporativa: gestión y diseño de símbolos y logotipos. Buenos Aires: Paidós, 2011.

CHAVES, N. La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: G Gili, 2005.

MUNHOZ, Daniella Michelen. Manual de identidade visual: [guia para construção]. Teresópolis, RJ: 2AB, 2009.

MULLER, Jens. Lufthansa and graphic design. Ed. Prestel, 2011.

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. Teresópolis, RJ: 2AB, 2009.

AID 02289 – Fotografia II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Projetos orientados em fotografia. Parâmetros técnicos da imagem fotográfica: da captação a apresentação. Abordagens teóricas, artísticas e conceituais.

Experimentação técnica, conceitual e expressiva. Experiências laboratoriais de produção fotográfica.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ADAMS, Ansel. A cópia. São Paulo: SENAC, 2000.

_____. O negativo. São Paulo: SENAC, 2000.

GURAN, Milton. Linguagem fotográfica e informação. Rio de Janeiro: Rio Fundo, 1992.

LANGFORD, Michael. Fotografia básica. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

LIMA, Ivan. A fotografia é a sua linguagem. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1988.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. Rio de Janeiro: Léo Christiano, 1999.

TRIGO, Thales. O equipamento fotográfico. São Paulo: SENAC, 1998.

AID 3941- Computação Gráfica II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Sistemas gráficos em três dimensões (3D). Síntese, Análise e Processamento de Imagens para as mídias eletrônicas e digitais. Animação. Aplicações da Computação Gráfica em projetos para as mídias eletrônicas e digitais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BRETON, Philippe. História da informática. São Paulo, Unesp, 1991.

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

LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo, Instituto Piaget, 1995.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola. 1998.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34. (Coleção TRANS). 1999.

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo, Edusp, 1996.

RATTNER, H. Informática e Sociedade. São Paulo, Editora Unesp/Brasiliense, 1993

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BELLANTONI, Jeff & WOOLMAN, Matt. Type in motion: Innovation in digital graphics. New York: Rizzoli, 2001.

BONSIEPPE, Gui. Design: Do material ao digital. Florianópolis: IEL-LBDI/FIESC, 1997.

GARRETT, Jasse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. AIGA, 2002

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

MOGGRIDGE, Bill. Designing Interactions. Cambridge: MIT Press, 2007.

MOGGRIDGE, Bill. Designing Media. Cambridge: MIT Press, 2011.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvone & SHARP, Helen. Design de Interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

FTA 03585 - Geometria Gráfica I – Carga Horária: 90 horas

EMENTA: Projeção. Sistema de projeção. Homologia. Noções de axionometria. Sistema Diédrico de Monge: elementos fundamentais. Operações (métodos) auxiliares.

Poliedros, curvas e superfícies: circunferência, hélice, helicóides, cones, cilindros, esfera.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

COSTA, Mário Duarte & COSTA, Alcy P. deA. Vieira. Geometria Gráfica Tridimensional – ponto, reta e plano. Recife: UFPE Editora Universitária, 1988, 1989.

MACHADO, Ardevan. Geometria Descritiva. 25ª ed. Ver. São Paulo/ Rio de Janeiro, McGraw – Hill do Brasil, 1983.

NEIZEL, Ernest. Desenho Técnico Para Construção Civil. São Paulo, Editora Pedagógica Universitária & EDUSP, 1974, volume 1 (Coleção Desenho Técnico).

PINHEIRO, Virgílio Athayde. Noções de Geometria Descritiva. 4ª ed. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico S.A., 1976, Volume 1

_____. Noções de Geometria Descritiva. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico S.A., 1971.

RODRIGUES, Álvaro J. Geometria Descritiva, 3ª ed. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico LTDA, 1960.

AID 03943 – Projeto IV – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Criação e produção de peças gráficas: embalagens (tema obrigatório), folders, cartazes, folhetos, calendários, capas de discos, capas de livros, outdoors, relatórios anuais, projetos gráficos de livros e revistas. Implicações ambientais das escolhas gráficas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DORFLES, Gillo. Introdução ao Desenho Industrial. Coleção Arte e Comunicação n. 49. Lisboa, Ed. 70, 1990.

MESTRINER, Fábio. Design de Embalagem - Curso Básico. SP, Makron Editora, 2001.

MACLUHAN, Herbert Marshall. A Galáxia de Gutenberg. SP, Ed. Cultrix, 1967.

CARRAMILLO, Mário N. Produção Gráfica II - Papel, Tinta, Impressão e Acabamento. SP, Global Editora, 1997.

SCHULMANN, Denis. O Desenho Industrial. Campinas. Ed. Papyrus, 1994.

FTA 03944 – Desenho Técnico – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Morfologia geométrica. Aplicações gráficas: Retas (perpendicularismo; paralelismo; divisão e proporções gráficas); ângulos (divisão e transporte); circunferência: (divisão de Bion e Rinaldini); tangentes, polígonos. Normalização ABNT. Sistemas de projeções. Vistas ortográficas. Perspectiva isométrica e Cavaleira. Cortes e seções.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BACHMANN, A.; FORBERG R. Desenho técnico. Porto Alegre; Editora Globo, 13. ed., 1977

BRAGA, Theodoro. Problemas Usuais de Desenho Geométrico Linear: manuais LEP, Edições LEP Ltda, São Paulo; 226p.

CARVALHO, Benjamin de A. Desenho Geométrico. Rio de Janeiro: do Livro Técnico, 1985, 332p.

DUMONT, Irmão Isidoro. Geometria Elementar. Coleção F.T.D., São Paulo: Livraria Paulo de Azevedo & Cia.

FRENCH, Thomas E. Desenho Técnico. 17. Ed., Porto Alegre, Editora Globo, 1977, 5 volumes.

GIONGO, Afonso rocha. Curso de Desenho Geométrico. Rio de Janeiro: do Livro Técnico, 1995, 98p.

LACOURT, Helena. Desenho Geométrico. Rio de Janeiro: Edições Antares, 13 ed., 2.v., 1985.

LOPES, Elizabeth Teixeira; KANEGLAE, Cecília Fujiko. Desenho Geométrico: Planejamento de Supervisão Pedagógica. Editora Scipione Ltda., 3. ed., 4 v., 1984

MARMO, Carlos; MARMO Nicolau. Desenho Geométrico. São Paulo: editora Moderna Ltda., 1976

NORMAS TÉCNICAS ABNT – Norma Geral de Desenho

PENTEADO, José de Arruda. Curso de Desenho geométrico. São Paulo: SP Editora, 10. ed., 1972, 376p.

PINHEIRO, Virgílio Athayde. Geometrografia 1. Rio de Janeiro: Gráfica Editora Bahiense, 1974.

RIVERA, Félix O. et al. Traçados do desenho Geométrico. Rio Grande do Sul: Editora da Fundação Universidade Rio Grande do Sul, 1986, 386p.

SOUZA JÚNIOR, Hugo Andrade de. Desenho geométrico. São Paulo: Editora Pioneira, 2. ed., 1978

STECK, José Francisco. Como dar Movimentos ao Desenho. Rio de Janeiro: Editora Erroprint Ltda.

AID 3945 – História da Tecnologia e do Desenho Industrial – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: História do desenho industrial. Os sistemas de produção e os objetos. Corporações, manufaturas e o sistema mecanizado. Tecnologia: história e sociedade. Os movimentos estéticos; arte aplicada e Bauhaus. Novos sistemas de produção e as novas concepções estéticas dos objetos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CIPINIUK, Alberto. A ideologia comercial do século XVIII e a transição dos estilos. in COUTO, Rita M. de S. Formas do Design. Por uma metodologia inter-disciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

DE MASI, Domenico. A Emoção e a regra: grupos criativos na Europa de 1850 a 1950. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.

DENIS, Rafael Cardoso. Introdução à história do design. São Paulo: Edgar Blucher, 2000.

_____. História do design: uma ergonomia do tempo. in Anais do P&D Design 98. v. 1.

DROSTE, Magdalena. Bauhaus. Koln: Taschen.

GELERTNER, David. A beleza das máquinas: a elegância e o cerne da tecnologia. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

HOBBSAWN, Eric. A era dos extremos: o breve século XX. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LEVY, Pierre. As Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 34 Letras, 1993.

NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB.

ROCHE, Daniel. história das coisas banais: nascimento do consumo - séculos XVII a XIX. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SALE, Kirkpatrick. Inimigos do futuro: a guerra dos luditas contra a revolução industrial e o desemprego. São Paulo: Record, 1999.

SANTOS, Maria Cecília L. dos. Móvel moderno no Brasil. São Paulo: Edusp, 1995.

SOUZA, Pedro Luis P. Notas para uma história do design. Rio de Janeiro: 2AB, 1988.

VILLAS-BOAS, André. *Utopia e disciplina*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

CSO 00176 – Sociologia Geral – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: As condições históricas do surgimento da sociologia. A revolução industrial, a revolução francesa e a situação intelectual. A Sociologia como ciência. O objeto da sociologia, a identidade sujeito-objeto, a diversidade de abordagens, as abordagens como sistematização de visões de mundo, os princípios de integração e contradição. As principais abordagens da Sociologia Moderna.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BENJAMIM, Walter. “A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução”. In Walter Benjamin, Max Horkheimer, Theodor W. Adorno e J. Habermas. Textos escolhidos. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Os pensadores).

CASTRO, Ana Maria & DIAS, Edmundo F. (org.) Sociologia. Durkheim, Weber, Marx e Parsons. Rio de Janeiro: Eldorado.

COHN, Gabriel. Sociologia. Para ler os clássicos. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos. 1977.

DURKHEIM, Emile. As regras do método sociológico. São Paulo: Companhia Editora Nacional. 1982

_____. A divisão do trabalho social. São Paulo: Martins Fontes. Lisboa: Editora Presença: 1977.

_____. A divisão social do trabalho, as regras do método sociológico, o suicídio; o suicídio, as formas elementares da vida religiosa. São Paulo: Abril Cultural, 1978 (Os pensadores).

FORACCHI, Marialice M. & MARTINS, José de Souza (orgs.). Sociologia e Sociedade. Leituras de Introdução à Sociologia. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1978.

GIDDENS, Anthony. Sociologia: ma breve porém crítica introdução Rio de Janeiro: Zahar. 1984.

MARX, Karl. Sociologia. (organizado por Octavio Ianni). São Paulo: Ática, 1984.

_____. “Manuscritos econômico-filosóficos”. In K. Marx, Manuscritos econômico-filosóficos e outros textos escolhidos. São Paulo: Abril Cultural, 1974. (Os pensadores).

_____. “Salário, preço e lucro”. In K. Marx e F. Engels. Textos (v.3) São Paulo: Edições Sociais. 1977.

QUINTANEIRO, T., BARBOSA, M. L. O. , OLIVEIRA, M. G. Um toque de clássicos. Durkheim, Marx e Weber. Belo Horizonte, Editora UFMG, 1999.

RIDENTI, Marcelo. Política para quê? São Paulo: Atual, 1992.

WEBER, Max. A ética protestante e o espírito do capitalismo. Brasília: Editora da UNB, 1998

_____. Economia e sociedade. Brasília: Editora da UNB, 1998.

_____. “A ética protestante e o espírito do capitalismo”. In WEBER. Textos selecionados. São Paulo, Abril Cultural, 1980.

AID 03946 – Projeto V – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Design ambiental, sinalização e ambientação. Comunicação para orientação e compreensão do espaço. O espaço como superposição de imagens: imagem arquitetônica, imagem simbólica, imagem da memória, imagem da ação do homem. Implicações ambientais das escolhas projetuais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CALORI, Chris. Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007

GIBSON, David. The wayfinding handbook: information design for public places. New York: Princeton Architectural Press, 2009.

PINHEIRO, Mauro; FERREIRA, Vítor Angelo; RESENDE, Rodrigo; WANICK, Renato; SILVA, Elton Vinícius. Sinalização e ambientação da Pró-Reitoria de Graduação da Universidade Federal do Espírito Santo. In: Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D Design), 7., 2006, Curitiba. Disponível em <http://www.feiramoderna.net/2006/08/09/sinalizacao-prograd/>

UEBELE, Andreas. Signage systems & information graphics: a professional sourcebook. London: Thames & Hudson, 2009.

FTA 03948 – Comunicação e Informação – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: A educação do olhar. Utilização da imagem como recurso epistemológico. Articulação do pensamento visual a partir do pensamento verbal. Comunicação e arte.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas: Papirus, 1995.

BAIRON, Sérgio. Multimídia. São Paulo: Global, 1995.

BELLOUR, Raymond. Entre-imagens. Campinas: Papirus, 1997.

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e poética: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

COSTA, Mário. O sublime tecnológico. São Paulo: Experimento, 1995.

DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

FLUSSER, Vilém. O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEMONS, André. “Mídia Locativa e Territórios Informacionais”. In: Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir (Lucia Santaella & Priscila Arantes, orgs.). São Paulo: Educ, 2008, pp. 207-230. Disponível em [www.facom.ufba.br] em 30/10/2012.

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário. São Paulo: EDUSP, 1996.

PARENTE, André. O virtual e o hipertextual. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PEDROSA, Mário. Forma e percepção estética. São Paulo: EDUSP, 1996.

PLAZA, Júlio. Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: HUCITEC, 1998.

FTA 03592 – Geometria Gráfica II – Carga Horária: 90 horas

EMENTA: Estudo da perspectiva linear cônica: elementos fundamentais; formas planas; formas tridimensionais. Método das Visuais e dominantes; Métodos de pontos medidores – um, dois e três pontos de fuga. Estudo Geométrico dos reflexos; perspectiva de edificações - arte final.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- CHIESA, Gino. Elementos Racionais para uso prático. São Paulo, Hermes Livraria Editora Ltda.
- DORIA, Clion. Perspectiva e Sombras – Exercícios e Problemas. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico, 1965.
- DOYLE, Michael E. Color Drawing. New York: van nostrand Reinhold, 1981
- F.T.D. Coleção. Noções de Perspectiva Exata. Livraria São Paulo de Azevedo.
- FORSETH, Kevin. Projetos em Arquitetura. São Paulo, Hemus Livraria Editora.
- FRANCO, Jaldir Miguel; MARTINS, Paulo Edi Rivero; SESSA, Franco. DESARQ. Desenho Arquitetônico. Rio Grande do Sul. GG Edições Técnicas; São Paulo: Livraria Biônica LTDA.
- GILL, Robert W. Desenho para apresentação de Projetos. RJ: Ediouro, 1981.
- MONTENEGRO, Gildo A. A perspectiva dos Profissionais. São Paulo: Edgard Blücher, 1983.
- SCHAARQACHTER. Perspectiva para arquitetura. México, Ediciones G. Gilli, 1985
- WHITE, Gwen. Perspectiva para Artistas, Arquitetônicos e Desenhadores. Portugal, Editora Presença. Brasil, Livraria.

AID 03947 – Vídeo I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Linguagem e estética do vídeo; videoarte; imagem audiovisual: enquadramento, composição, planos, ângulos e movimentos de câmara; edição; experimentação em vídeo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- DUBOIS, Philippe. Cinema, Vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- MACHADO, Arlindo. Pré-Cinemas & Pós-Cinemas. Campinas – SP: Papyrus, 1997.
- _____. A Televisão Levada a Sério. São Paulo: Ed. senac, 2000.
- MACHADO, Arlindo (org.). Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú-Cultural, 2003.
- MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. São Paulo: Ed. senac, 2008.

AID 03949 – Multimídia I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Origens e fundamentos da Multimídia. Dispositivos de Informação e Comunicação. Conceituação de interatividade, hipertexto, hipermídia, imersão, narrativa, convergência de mídias e transmídia. Cibercultura. Inteligência coletiva. Aprendizagem em Ambientes Virtuais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- Cage, John. "O Futuro Da Música". In: Ferreira, Gloria E Cotrim, Cecília (Orgs). Escritos De Artistas, Anos 60/70. Rio De Janeiro: Jorge Zahar, 2006, P. 330-347.
- Basbaum, Ricardo. "Migração Das Palavras Para A Imagem". In: Gávea - Revista De História Da Arte E Arquitetura, Rio De Janeiro, Nº 13, Setembro, 1995.
- Bourriaud, Nicolas. Estética Relacional. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- _____. Pós-Produção. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- Didi-Huberman, Georges. Diante Da Imagem. São Paulo: Editora 34, 2004.
- Grau, Oliver. Arte Virtual. Da Ilusão À Imersão. São Paulo: Edunesp / Senac-Sp, 2007.
- Lévy, Pierre. As Tecnologias Da Inteligência. São Paulo: Editora 34, 1995.
- _____. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- Murray, Janet H. Hamlet No Holodeck. São Paulo: Edunesp, 2001.
- Plaza, Júlio. "Arte E Interatividade: Autor-Obra-Recepção". In: Concinitas - Revista Do Instituto De Artes Da Uerj. Rio De Janeiro: Uerj/Art. Vol. 4, Nº 4, Março 2003.

AID 03950 – Ergonomia – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Introdução à ergonomia: aspectos históricos e conceituais; Ergonomia física, cognitiva e organizacional. A cognição humana e suas implicações para os sistemas ergonômicos. Dimensões étnico-raciais do projeto ergonômico. Métodos e técnicas de avaliação ergonômica.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- DREYFUSS, Henry. As medidas do Homem e da Mulher. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 8. ed. ampl. e rev. São Paulo: Escrituras, 2008.
- IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. (PDF - 100mb)
- NORMAN, Donald A. Design Emocional – Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. São Paulo: Rocco, 2008.
- _____. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- PIAGET, Jean. Seis estudos de psicologia. São Paulo: Forense Universitária, 2003.
- SALERNO, Mario Sergio. Análise ergonômica do trabalho e projeto organizacional: uma discussão comparada. Prod. [online]. 1999, vol.9, n.spe, pp. 45-60. ISSN 0103-6513.
- INHELDER, B. e CELLÉRIER, G. (Orgs). O percurso das descobertas das crianças. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.
- ANDERSON, John R. Psicologia Cognitiva e suas implicações experimentais. São Paulo: LTC, 2004.
- VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FTA 0395 – Semiótica da Imagem – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Introdução à Semiótica Peirciana; Classificação da Linguagem Visual; Apresentação das Correntes Européia e Russa; Apresentação dos sistemas Intersemióticos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BRAIDA, Frederico. A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas. Rio de Janeiro: PUC-Rio – Programa de Pós-Graduação em Design, 2012.

NÖTH, Winfried. Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce. SP, Annablume, 1995.

_____. A Semiótica no século XX. SP, Annablume, 1996.

PEREZ, Clotilde. Signos da marca: expressividade e sensorialidade. SP, Thomson and Learning, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. O que é Semiótica. SP, Brasiliense, 1986.

_____. A assinatura das coisas. RJ, Imago, 1992.

_____. A percepção: uma teoria semiótica. SP, Experimento, 1993.

_____. Estética - de Platão à Peirce. SP, Experimento, 1994.

_____. Teoria geral dos Signos: Semiose e autogeração. SP, Ed. Ática, 1995.

_____. Produção de Linguagem e Ideologia. 2 ed., rev. e ampl., SP, Cortez, 1996.

_____. Imagem: cognição, semiótica, mídia. SP, Iluminuras, 1998.

_____. Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal. SP, Iluminuras, 2001

_____. Semiótica Aplicada. SP, Thomson and Learning, 2002.

AID 03952 – Vídeo II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Projeto de curta-metragem; pré-produção, produção e pós-produção.

CAMPOS, Flávio de. Roteiro de Cinema e Televisão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

COMPARATO, Doc. Da Criação ao Roteiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

MARQUEZ, Gabriel Garcia. Como Contar um Conto. Niterói, RJ: Casa Jorge Editorial, 2004.

MOLETTA, Alex. Criação de Curta-Metragem em Vídeo Digital. São Paulo: Summus, 2009.

VANOYE, Francis & GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a Análise Fílmica. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

AID 03953 – Multimídia II – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Paradigmas de projeto em meios digitais. Design de Interação. Design de Interfaces. Sociabilidade, Usabilidade e Acessibilidade. Experiência do Usuário. Computação móvel. Computação ubíqua. Inteligência ambiental. Afetividade computacional.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

PREECE, Jennifer, ROGERS, Yvonne, SHARP, Helen. Design de Interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005
GARRETT, Jasse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. AIGA, 2002
MOGGRIDGE, Bill. Designing Interactions. Cambridge: MIT Press, 2007
MOGGRIDGE, Bill. Designing Media. Cambridge: MIT Press, 2011

AID 03954 – Projeto de Graduação I – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Diagnóstico da observação participativa num meio físico-social fora dos muros da universidade; identificação da situação a ser trabalhada. Levantamento de dados. Conceituação. Desenvolvimento formal, técnico e funcional. Experimentação. Observação de uso.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

COELHO, Luiz Antônio (org.) Design Método. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006.
DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (org.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.
GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2002.
LAKATOS, Eva Maria; Marconi, Marina de Andrade. Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.
LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Porto Alegre: Artmed, 1999.. 337 [3]p.
MARCONI, Marina de Andrade; Lakatos, Eva Maria. Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. BIBLIOTECA CENTRAL. Normalização de referências: NBR 6023:2002. Universidade Federal do Espírito Santo, Biblioteca Central. Vitória, ES: A Biblioteca, 2006.
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. BIBLIOTECA CENTRAL. Normalização e apresentação de trabalhos científicos e acadêmicos. Universidade Federal do Espírito Santo, Biblioteca Central. Vitória, ES: A Biblioteca, 2006.

AID 03956 – Projeto Supervisionado – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Desenvolvimento de um projeto de programação visual no qual o aluno deverá fazer um exercício prático ligado a uma realidade social no setor público ou privado. Esse projeto terá supervisão do professor da disciplina em encontros semanais onde haverá orientação e avaliação do trabalho desenvolvido.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ARGAN, Giulio Carlo. Projeto e destino. São Paulo: Ática, 2000.
BONSIEPE, Gui. Teoria y practica del Diseño Industrial: elementos para una manualística critica. Barcellona: G. Gilli, 1978.

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2005. Tradução André Stolarski.

CHAVES, Norberto. La imagem corporativa. Barcelona: Gustavo Gilli, 1988.

DORFLES, Gillo. Introdução ao desenho industrial. Lisboa: Edições 70, 1990.

FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

LOBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo, Edgard Blucher, 2001. 206 p. 1a ed.

MATA, Roberto da. Relativizando: uma introdução à antropologia social. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1984.

PAPANEK, Victor. Design for the real world: human ecology and social change. 2ª edição. Chicago: Academic Chicago Publishers, 2000.

SPIEKERMANN, Erik; GINGER, E. M.. Stop Stealing Sheep and find out how type works. California: Adobe Press, 1993.

TUFTE, Edward R. Envisioning information. Cheshire: Graphics Press, 1990.

TUFTE, Edward R. The visual display of quantitative information. 2nd ed. - Cheshire, Connecticut : Graphics Press, 2001.

TUFTE, Edward R. Visual explanations : images and quantities, evidence and narrative. Cheshire, Connecticut: Graphic Press, 1997.

AID 03955 – Da matéria à forma – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: Estudos e exercícios em torno das qualidades sensoriais dos materiais como subsídio para investigações e produções de caráter poético.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia de visão criadora. São Paulo: Pioneira. 1974.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DORFLES, Gillo. O desenho Industrial e a sua estética. Lisboa: Presença, 1978.

LOROI-GOURHAN, André. O gesto e a palavra 2 - memória e retornos. Lisboa: Edições 70.

JONES, Owen. The grammar of ornament. New York: Dover Publications, 1987.

KRANZ, Stewart; FISHER, Robert. The design continuum: An approach understanding visual forms. New York: Reinhold Publishing Corporation, 1966.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

AID 03958 – Marketing e Design – Carga Horária: 60 horas

EMENTA: O Produto no Mercado. Planejamento e técnicas para projeto. Técnicas de avaliação e elaboração de projetos. O marketing e a sustentabilidade. Projeto, produto, serviço e marketing discutidos a partir da sustentabilidade.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BORJA DE MOZOTA, Brigitte; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. Gestão do design: usando o design para construir : valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. xii, 343 p.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. Administração de marketing. 14. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2013. xxvi, 765 p.

KOTLER, Philip. Marketing de A a Z: 80 conceitos que todo profissional precisa saber. 7. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003. 251 p

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Edusp, 2002. 366 p.

STRUNCK, Gilberto. Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores. 3. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Rio Books, 2007. 160 p.

AID 03957 – Projeto de Graduação II – Carga Horária: 90 horas

EMENTA: Diagnóstico da observação participativa num meio físico-social fora dos muros da universidade; identificação da situação a ser trabalhada. Levantamento de dados. Conceituação. Desenvolvimento formal, técnico e funcional. Experimentação. Observação de uso.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

COELHO, Luiz Antônio (org.) Design Método. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (org.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2002.

LAKATOS, Eva Maria; Marconi, Marina de Andrade. Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Porto Alegre: Artmed, 1999.. 337 [3]p.

MARCONI, Marina de Andrade; Lakatos, Eva Maria. Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. BIBLIOTECA CENTRAL. Normalização de referências: NBR 6023:2002. Universidade Federal do Espírito Santo, Biblioteca Central. Vitória, ES: A Biblioteca, 2006.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. BIBLIOTECA CENTRAL. Normalização e apresentação de trabalhos científicos e acadêmicos. Universidade Federal do Espírito Santo, Biblioteca Central. Vitória, ES: A Biblioteca, 2006.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de (org.). Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2 AB Ed./PUC-Rio, 1999.

DE MORAES, Dijon. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

EL MARGHANI, Viviane Gaspar Ribas. Modelo de processo de design. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.

FACCA, Cláudia Alquezar. O designer como pesquisador: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.

VASCONCELOS, Luis; Teofilo, Vania; Bem, Rafael; Amaral, Pietro; Neves, André. Um modelo de classificação para metodologias de design. In: 9 Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, 2010, São Paulo. 9 P&D Design 2010. São Paulo: Blucher, 2010.

VILELA, Andréa de Paula Xavier; Ribeiro, Juliana Pontes; Neto, Euclides Guimarães. Metodologia de pesquisa e Projeto em Design: uma experiência dialógica entre as artes, o design gráfico e o design de moda. In: 10 P&D - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2012, São Luís, Maranhão. Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Luís: Edufma, 2012.

7.3 Regulamento do Estágio Não Obrigatório

As Normas de Estágio da Universidade se encontram em processo de revisão, tendo sido constituída, pela Câmara de Graduação da Pró-Reitoria de Graduação, uma comissão com esta finalidade. O Colegiado do Curso de Desenho Industrial irá aguardar a regulamentação das atividades de estágio pela Universidade, para então estabelecer o seu Regulamento sobre a matéria.

7.4 Regulamento do Trabalho de Conclusão do Curso

Refere-se a um trabalho monográfico acadêmico relacionado a uma prática do aluno no campo de conhecimento da Programação Visual, com a orientação de um professor do Curso, em tema de interesse social de livre escolha do estudante. O Trabalho deverá ser elaborado individualmente, com a possibilidade de formação de equipes apenas para subsidiar a execução das etapas práticas do trabalho, quando houver.

Em Projeto de Graduação I é realizada a pesquisa teórica, a reflexão sobre o objeto de estudo e planejamento do trabalho, a ser avaliado por uma banca de qualificação. Em Projeto de Graduação II é feito o desenvolvimento do trabalho propriamente dito, cujo *corpus*, com a concordância do professor orientador, será avaliado por uma banca de acordo com as normas da Universidade.

Anacb

7.5 Atividades Complementares

O perfil do profissional de design é o de um indivíduo preparado para criar formas de interação entre as pessoas, objetos e o meio ambiente, através de produtos e sistemas. Assim sendo, sua formação pode ser complementada através de atividades extra-classes focalizadas no desenvolvimento de um espírito inquisidor e empreendedor. O Curso de Design deve, portanto, privilegiar e promover o conhecimento adquirido pelos estudantes através de experiências extraclasse, por meio das Atividades Complementares.

O Colegiado do Curso não se encontra capacitado, neste momento, para gerenciar o estabelecimento de Atividades Complementares em regime obrigatório e com aumento da carga horária total do Curso. Deste modo, na estrutura curricular do Curso, fica estabelecido que o aluno poderá converter até 30% da carga horária a ser cumprida por meio de disciplinas optativas (120 horas) através da comprovação de Atividades Complementares, cuja Tabela de pontuação está em estudo e deverá ser aprovada pelo Colegiado.

8. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

8.1 Diagnóstico do Curso

Ao completar quinze anos de existência, o Curso de Design da UFES se encontra num momento de consolidação de suas conquistas. O quadro abaixo apresenta o aumento do número de alunos matriculados por semestre e crescente número de formandos.

Ano	Total de alunos	Formados 1º Sem.	Formados 2º Sem.
1998	22		
1999	132		
2000	241		
2001	345		
2002	462		
2003	553	1	1
2004	630	5	18
2005	677	5	31
2006	685	7	34
2007	701	14	22

2008	718	32	10
2009	739	4	22
2010	722	17	6
2011	748	30	9
2012	749	7	19
2013	692	33	19
2014	618		
Total de egressos		363	

FONTE: SIE/Pró-Reitoria de Graduação

O corpo docente do Departamento de Desenho Industrial é composto por 13 professores que trabalham em regime de 40 horas semanais em dedicação exclusiva e um em regime de 20h. São nove doutores e cinco mestres. Há previsão de defesa de duas teses de doutorado no primeiro semestre de 2015. Mais de 40% dos professores possuem experiência profissional em suas áreas.

O Departamento abriga atualmente os seguintes Grupos de Pesquisa: *NIPP - Núcleo de Imagem, Produção e Pesquisa; LDI - Laboratório de Design Instrucional; LadHT – Laboratório de Design: História e Tipografia; LabPC – Laboratório de Psicologia da Computação; Loop – Laboratório e Observatório de Ontologias Projetuais; ProDesignUFES – Laboratório de Projetos de Design; NITI/Fotocélula.*

O Curso promove, anualmente, o evento “S Design”, uma semana de atividades que reúne palestras e workshops ministradas por profissionais de renome nacional, sob a coordenação de professores e estudantes. O evento permite aos alunos do Curso o contato com experiências e aspectos da realidade da profissão, e atrai espectadores de outras Instituições da Grande Vitória.

Os estudantes do Curso têm demonstrado grande poder de mobilização, tanto por meio do Centro Acadêmico e da agência-júnior PHOCUS, quanto através da iniciativa de outros grupos. Têm se destacado nos Encontros Nacionais de Estudantes de Design – tendo sediado o Encontro Regional de 2006; e participam ativamente das discussões relativas ao ensino de Design, principalmente as realizadas sob a égide do fórum “Megafônicas”, que são mesas de discussão realizadas por estudantes de todo o Brasil sobre Educação e Design. Nos últimos dois anos vários alunos e ex-alunos tiveram seus projetos de design premiados em concursos nacionais e regionais.

O processo de avaliação do Curso se dá através da avaliação docente, por meio de formulário respondido pelos alunos ao fim de cada semestre; pela Comissão de Avaliação do Departamento de Desenho Industrial, em fase implantação; e pelas discussões realizadas nos Departamentos, no Colegiado e no Conselho Departamental do Centro de Artes.

8.2 Infraestrutura

O Curso de Design é sediado no Centro de Artes da UFES, onde são realizadas a maior parte das atividades. A distribuição dos prédios do Centro de Artes, chamados de CEMUNI (Célula Modular Universitária) propicia a integração dos diversos laboratórios, cursos e departamentos, permitindo um mínimo deslocamento do público para a realização de suas atividades; ao mesmo tempo em que preserva a identidade de cada setor. Tão importantes quanto as instalações de uso institucional, como salas de aula e laboratórios, é o ambiente de constante estímulo à criação e ao trabalho colaborativo.

As atividades do Curso de Design estão assim distribuídas:

CEMUNI I – Gabinete da Direção do Centro e Laboratório Geral de Informática, utilizado nas disciplinas de Computação Gráfica e Multimídia, e local de livre acesso à Internet e uso de computadores por alunos, professores e funcionários;

CEMUNI II – Ateliês das disciplinas de Desenho, Cor, Plástica e Gravura (metal, serigrafia, xilogravura e litografia);

CEMUNI III – Ateliês das disciplinas de Geometria Gráfica e Desenho Técnico;

CEMUNI IV – É a sede do Curso de Design. Possui as salas da Coordenação do Curso e da Chefia do Departamento, com atendimento ao público durante todo o dia; Auditório do Centro de Artes, com capacidade para 150 pessoas; Laboratórios de Fotografia e Edição de Vídeo, com Estúdios para retratos e produtos; Laboratórios de Gráfica e de Imagem Digital (em etapas finais de implantação, com equipamentos iniciais já recebidos, solicitação de equipamentos adicionais e em fase de adequação dos espaços); Sala de guarda e empréstimo de equipamentos de fotografia, vídeo e informática, usados por alunos e professores em atividades de aula e experimentação;

Ateliês de Cerâmica e de Estamparia; Sala da PHOCUS, agência-júnior dos alunos de Design; Sala do Centro Acadêmico do Curso; Salas dos núcleos de pesquisa NIPP, LadHT, LabPC, Loop, NITI/Fotocélula; e salas de aula. Todas as dependências do CEMUNI IV possuem cabeamento de rede, em fase final de implantação;

CEMUNI V – Disciplinas de Teoria e História da Arte e de Formação musical;

PRÉDIO DE AUDIOVISUAL – Prédio recém-construído para abrigar os estúdios de TV, vídeo e fotografia, salas de edição e de equipamentos, salas de produção e auxiliares.

GALPÃO – Oficinas de projetos tridimensionais, marcenaria e escultura.

GALERIA DE ARTE E PESQUISA DO CENTRO DE ARTES – Com o seu espaço recentemente reformado, a Galeria tem curadoria de uma comissão formada por professores do Centro, voltada a exibição dos trabalhos dos alunos e a realização de exposições de caráter experimental. Abrigou, no mês de maio de 2008, a versão brasileira do projeto “entre duas costas”, realização do Curso de Artes Plásticas da UFES em conjunto com a Universidade de Granada, na Espanha.

Além da infraestrutura do Centro de Artes, os estudantes, funcionários e professores contam com as instalações da Universidade, como a Biblioteca, o Restaurante universitário, o Centro de Educação Física, O Centro de Vivência, Cine Metrópolis e Teatro Universitário.

9. Atendimento às Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Design

O Curso de Design – habilitação Programação Visual da UFES foi criado em 1998, e os estudos para a sua criação acompanharam os debates acerca do ensino de Design que culminaram com a aprovação das Diretrizes Curriculares para os Cursos de Design em 2004, por meio da Resolução nº 5 da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação (ANEXO).

O atendimento às Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) se mostra evidente neste projeto de modo especial nos seguintes pontos:

- Elementos do Projeto Pedagógico: § 1º do Art. 2º - itens I a VI, IX, XI e XII das DCN – guiou a elaboração do projeto como um todo;
- Perfil do profissional – página 9: Art. 4º das DCN;
- Organização Curricular – página 10: Art. 5º e Art. 6º;
- Atividades Complementares – página 43: Art. 8º;
- Trabalho de Conclusão de Curso – página 43: Art. 9º;
- Acompanhamento e avaliação – página 44: Art. 10º.

10. Uso de tecnologias de informação e comunicação

O design gráfico é hoje em dia, mais do que nunca, uma atividade totalmente envolvida com as tecnologias de informação e comunicação. No que se refere a equipamentos computacionais a evolução se dá em velocidade vertiginosa, justamente por ser onde está a fronteira entre os sistemas e ferramentas do passado se confrontam com as novas formas de trabalho, lazer e interação entre as pessoas.

Por mais que os investimentos que vem sendo feitos pelo Departamento de Desenho Industrial e pelo Centro de Artes procurem adequar a infraestrutura tecnológica ao alcance dos conhecimentos desenvolvidos no Curso, os recursos ainda são insuficientes.

Nossos professores e alunos, porém, têm conseguido atuar nas linhas de frente do panorama digital contemporâneo, onde um parque tecnológico a altura de suas pretensões é um objetivo a ser alcançado. Há equipes envolvidas no trabalho em design de material didático multimídia, de interfaces para jogos de computador e *webdesign*.

Vitória, 01 de setembro de 2014.

Colegiado do Curso de Design