



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino				
Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras			
Curso: Design				
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)				
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021				
Docente responsável: Letícia Pedruzzi Fonseca				
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4734265A1				
Disciplina: História do Design	Código: DDI15181			
Pré-requisito: --	Carga Horária Semestral: 60H			
Créditos:	Distribuição da Carga Horária Semestral			
	Teórica	Exercício	Laboratório	
	45	15	--	
Ementa: Design e cultura material. Movimentos precursores, história e relação do design com o contexto socioeconômico e cultural. Principais escolas de design. Tecnologias computacionais e o futuro do design. História e cultura afro-brasileira, africana e indígena. Design no Brasil.				
Objetivos				
Apresentar ao aluno os seguintes elementos: <ul style="list-style-type: none">- A cultura material antes do design- Revolução Industrial e industrialização- Movimentos artísticos que influenciaram a configuração da cultura material- Bauhaus e Escola de Ulm- A institucionalização do design no Brasil- Pós-modernismo- Novas tecnologias e a era da informação- Cultura afro-brasileira, africana e indígena: história e produções da cultura material.				
Metodologia (explicitar a forma de desenvolvimento da disciplina, os recursos utilizados)				
A disciplina será ministrada em 13 semanas, com encontros síncronos semanais de 1 a 2 horas e 30 minutos, com exceção das aulas de orientação, quando a turma será dividida em grupos de horários e o compromisso síncrono de cada aluno será definido. Estão previstas atividades assíncronas que complementam a carga horária da disciplina e variam de 2 a 4 horas semanais. Nos momentos síncronos teremos aulas expositivas dialogadas, debates, apresentações de seminários e de exercícios propostos. Já as atividades assíncronas preveem leituras de artigos e consumo de material audiovisual para que os estudantes acessem conteúdos que fazem parte do planejamento da disciplina. Para todas as atividades assíncronas haverá um exercício correspondente para que o aluno estude e reflita				



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

sobre o material disponibilizado. As atividades assíncronas propostas valerão nota e também serão utilizadas para computar a participação do aluno na disciplina. O ambiente virtual utilizado como apoio à disciplina é o google classroom. Todos os materiais sugeridos aos alunos estão disponíveis na sala de aula virtual, bem como os exercícios propostos com os arquivos a serem utilizados para as entregas (google doc e google apresentações). Os encontros síncronos serão realizados pelo google meet e o link para acesso às aulas estará disponível na sala de aula virtual.

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Exercícios

- 1.** Resenha crítica 1 – documentário (peso 0,5)
- 2.** Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Comunicação Visual Moderna (peso 0,5)
- 3.** Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Imagem e Fotografia (peso 0,5)
- 4.** Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Design e Reformismo Social (peso 0,5)
- 5.** Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Consumo e espetáculo (peso 0,5)
- 6.** Estudo dirigido Bauhaus (peso 1)
- 7.** Exercício repertório visual Bauhaus (peso 0,5)
- 8.** Resenha crítica documentário Wollner (0,5)
- 9.** Estudo dirigido Design e pós-modernidade (peso 0,5)
- 10.** Exercício repertório visual design pós-moderno (peso 0,5)
- 11.** Resenha crítica documentário Casaca, o reco reco de cabeça esculpida (peso 0,5)
- 12.** Resenha crítica Ofício paneleiras de Goiabeiras – Iphan (peso 0,5)
- 13.** Exercício repertório visual – cultura ES (peso 0,5)
- 14.** Seminário (peso 3)

A cada um dos exercícios será atribuída uma nota (de 0 a 10) e a nota final será calculada de acordo com o peso pré-definido de cada atividade.

No google classroom, as atividades estarão divididas por semana, com detalhamento e indicação sobre o que ocorrerá nos momentos síncronos ou assíncronos, bem como o tempo definido para a realização de cada exercício.

Seminário

Temas e materiais de pesquisa disponíveis no classroom (peso 3 na média final da disciplina)

O tempo de apresentação nas aulas 12 e 13 serão definidos de acordo com a quantidade de seminários a serem apresentados.

Será facultado aos estudantes a opção de realização dos seminários de forma individual, em duplas ou em trios.

Critérios de Avaliação:

- Fichamento do(s) texto(s) da pesquisa (peso 1,5)**

Ficha catalográfica: cabeçalho com informações sobre o texto.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Estrutura obrigatória para cada tópico ou subcapítulo do texto:

- objetivos,
- principais argumentos e/ou informações,
- trechos importantes,
- painel de imagens.

Objetivos: destacar qual é o objetivo de cada tópico ou subcapítulo. Qual é a intenção do autor com o texto? O que ele quer mostrar/explicar/construir?

Principais argumentos e/ou informações: identifique os principais argumentos do autor para atingir o objetivo do texto. Ou quais são as principais informações e novidades que o texto apresenta.

Trechos importantes (opcional): se quiser copiar alguns trechos importantes, indicar o número da página.

Painel de imagens: incluir imagens que ilustrem a leitura. Inserir legenda e link com a fonte de cada imagem apresentada.

- Produção do material de apoio para a apresentação dos seminários (peso 1)

Os estudantes terão liberdade na escolha do formato do material de apoio para a apresentação dos seminários: slides, vídeos, animações, sites, podcast + painel de imagens, dentre outras possibilidades.

- O material de apoio deve refletir a pesquisa
- Apresentar recursos visuais compatíveis para a compreensão do tema

- Apresentação no momento síncrono (peso 0,5)

- Clareza e organização das informações
- Fomentar debate e comentários sobre as principais questões da temática

Bibliografia básica

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Blucher, 2008. (Disponível no Sistema Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521215424>).

FORTY, Adrian. **Objeto de desejo – design e sociedade desde 1750.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MEGGS, Philip. **História do design gráfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

Bibliografia complementar

CARDOSO, Rafael (Org.). **O Design brasileiro antes do design:** aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005. 358 p. ISBN 8575034286 (broch.)

COELHO, Luiz Antonio L. (Org) (Org.). **Conceitos-chave em design.** Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Idéias, 2011. 270 p. ISBN 9788560284085 (broch.).

CONDURU, Roberto. **Arte afro-brasileira.** Belo Horizonte: C/Arte, 2007. 126 p. (Série historiando a arte brasileira. coleção didática). ISBN 9788576540472 (broch.).

FAVRE, Henri. **A civilização inca.** Rio de Janeiro: J. Zahar, c1987. 106p. ISBN 8585061758 (broch.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- GENDROP, Paul. **A civilização Maia.** Rio de Janeiro: Zahar, 1987. 111 p. ISBN 8585061766 (broch.).
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico:** do invisível ao ilegível. 2. ed. atual. e rev. São Paulo: Rosari, 2008. 118 p. (Coleção textos design) ISBN 9788588343573 (broch.)
- HESKETT, John. **Desenho industrial.** 3. ed. - Rio de Janeiro: J. Olympio, 2006. 227 p. ISBN 8503006073 (broch.)
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico:** uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248 p. (História) ISBN 8533613423 (broch.)
- MACIEL, Cleber da Silva; OLIVEIRA, Osvaldo Martins de (Org.). **Negros no Espírito Santo.** 2. ed. Vitória, ES: Arquivo Público do Estado do Espírito Santo, 2016. 278, [4] p. (Coleção Canaã; 22). ISBN 9788598928203 (broch.).
- MELO, Chico Homem de; LEITE, João de Souza; STOLARSKI, André; RODRIGUES, Jorge Caê. **O Design gráfico brasileiro:** anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006. 302 p. ISBN 8575035215 (broch.)
- MORAES, Dijon de. **ANALISE DO DESIGN BRASILEIRO:** entre mimese e mestiçagem. São Paulo: E. Blücher, 2006. 290 p. ISBN 8521203772 (broch) (Disponível no Sistema Minha Biblioteca:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521215028>)
- NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil:** origens e instalação. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007. 134 p. (Série design). ISBN 9788586695025 (broch.).
- OLIVEIRA, Jurema José de (Org.). **Africanidades e brasiliidades:** culturas e territorialidades. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015. 198 p. ISBN 9788581990286 (broch.).
- RIBEIRO, Berta G. **O artesao tradicional e seu papel na sociedade contemporanea. The traditional artisan and his role in contemporary society.** -. Rio de Janeiro: FUNARTE/Instituto Nacional do Folclore, 1983.
- SOUSTELLE, Jacques. **A civilização asteca.** Rio de Janeiro: J. Zahar, c1987. 107p. ISBN 858506174X (broch.)
-
- Referências digitais Earte**
-
- Arte visual dos Povos Tiriyo e Kaxuyana:** padrões de uma estética ameríndia / Denise Fajardo Grupioni; índios Tiriyo e Kaxuyana (ilustrações). – São Paulo: Iepé, 2009. Disponível em:
<https://www.institutoipe.org.br/infoteca/livros/arte-visual-dos-povos-tiriyo-e-kaxuyana/> Acesso em: 28/8/2020.
- BORGES, Adélia. Ronaldo Barbosa: 40 anos de arte e design** / Adélia Borges, Élida Gagete, 1. Ed. Vitória: Studio Ronaldo Barbosa, 2017.
- CARDOSO, Fernanda de A. Design Gráfico Vernacular: Identidade e Patrimônio Cultural. In: Design e/é Patrimônio. Centro Carioca de Design, 2012. Disponível em:
http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/6442866/4172718/Miolo_DesigneePatrimonio_2.pdf Acesso em 18/08/2020.
- CAUDURO, Flávio V. Design e pós-modernidade. **Revista Famecos**, número 40, p. 113-116, 2009. Disponível em:
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiNnsnZ5_rqAhVcGLkGHXp3BfgQFjAAegQIAxAB&url=https%3A%2F%2Frevistaseletronicas.pucrs.br%2Foj%2Findex.php%2Frevistafamecos%2Farticle%2Fdownload%2F6326%2F4602&usg=AOvVaw2xSNOsxAeHRYEQEHUC6Ta Acesso em: 29/08/2020.
- CAVALCANTE, Ana Luisa B. Lustosa; ROSSATO, Jaqueline ; PEREIRA, Francisco A. Fialho; PERASSI, Richard Luis de Souza. A iconografia em comunidades indígenas. **Projética**, Londrina, v.4, n.2, p. 09-28, Jul/Dez. 2013. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/viewFile/16043/14237> Acesso em: 28/8/2020.
- DIAS, Victória Carolina P. Lopes. O pré-design nas panelas de pedra sabão de Minas Gerais. Pp. 253 a 272. In: **Histórias do Design em Minas Gerais** / Marcos da Costa Braga, Marcelina das Graças de Almeida, Maria Regina Álvares Correia Dias (organizadores). – Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2017. Disponível em:
<http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/127-historias-do-design-em-minas-gerais> Acesso em: 28/8/2020.
- FACTUM, Ana Beatriz Simon. História do Design no Brasil: contribuição negra. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 18, número 2, p.1002-1017, 2010. Disponível em:



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/54> Acesso em: 28/8/2020.

FACTUM, Ana Beatriz Simon. **Joalheria escrava baiana**: a construção histórica do design de jóias brasileiro / Ana Beatriz Simon Factum. São Paulo, 2009. 335 p. : il. Tese (Doutorado - Área de Concentração: Design e Arquitetura) - FAUUSP. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-13012010-154213/publico/JOALHERIAESCRAVABAIANABIASIMON01.pdf> Acesso em: 28/8/2020.

GUIMARÃES, Vinicius F. da S.; LESSA, Washington Dias. Tipografia pintada no Centro do Rio de Janeiro. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 21, número 1, p. 1-22, 2013. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/108> Acesso em: 29/8/2020.

LEITE, João de Souza. **Aloisio Magalhães. Noventa anos do designer a serviço do país**. Revista Continente. 31/10/2017. Disponível em: <https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/203/aloisio-magalhaes> Acesso em: 27/08/2020.

LESSA, Gerson. **Goyana S. A.**: cultura material, design e mitologias. 2014. 306f. Tese (Doutorado) – UFRJ/EBA, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2014.

MAGALHÃES, Aloísio. **O que o desenho industrial pode fazer pelo país?** Por uma nova conceituação e uma ética do desenho industrial no Brasil. Disponível em: http://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2013/04/O-que-o-desenho-industrial-pode-fazer-pelo-pais_aloisio8a13.pdf Acesso em: 27/08/2020.

MORAES, Didier Dias de. O design de Eugênio Hirsch para livros didáticos da Companhia Editora Nacional. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 26, número 1, p. 132-153, 2018. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/132> Acesso em: 29/8/2020.

NASCIMENTO, Luís R., NEVES, Aniceh F., SILVA, José Carlos P. O design diferencial de Aloísio Magalhães. Revista Arcos Design, Rio de Janeiro, vol. 5, número 2, p. 26-49, 2010. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/17421> Acesso em: 29/8/2020.

RIBEIRO, Sônia M. A.; LOURENÇO, Carolina A. Bauhaus: uma pedagogia para o design. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 20, número 1, p. 1-24, 2012. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/87> Acesso em: 29/8/2020.

SAFAR, Giselle H., ALMEIDA, Marcelina. Protagonismo feminino no design – um resgate histórico em andamento. In: **Cadernos de Estudos Avançados em Design**: Design e História / organização: Dijon de Moraes, Regina Alvares Dias, Rosemary Bom Conselho. 1. Ed. Barbacena, MG: EdUEMG, 2014. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/81-cadernos-de-estudos-avancados-em-design-historia-vol-9> Acesso em: 28/8/2020.

SAFAR, Giselle H. Os projetos de sinalização e mobiliário urbanos para Belo Horizonte na década de 1970. PP. 139 a 161. In: **Histórias do Design em Minas Gerais** / Marcos da Costa Braga, Marcelina das Graças de Almeida, Maria Regina Alvares Correia Dias (organizadores). – Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2017. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/127-historias-do-design-em-minas-gerais> Acesso em: 29/8/2020.

SANTOS, Alessandro Valerio dos. **Pioneiros do design brasileiro no projeto de automóveis**. 2012. 113f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

STEPHAN, Auresnede P. As mulheres e o design no Brasil. In: **Caderno atempo: histórias em arte e design** / Marcelina das Marcelina das Graças Almeida, Edson José Carpintero Rezende, Giselle Hissa Safar, Roxane Sidney Resende Mendonça (organizadores). Barbacena: EdUEMG, 2015. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/88-caderno-a-tempo-historia-em-arte-e-design-vol-2> Acesso em: 28/8/2020.

SOUZA, Andre F. B.; ALVES, André A. de A. Projetos para o desenvolvimento brasileiro no Nordeste: Celso Furtado, Lina Bo Bardi, a ARTENE e a Escola de Desenho Industrial e Artesanato do MAMB, 1958-1964. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 26, número 2, p. 78-98, 2018. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/623> Acesso em: 29/8/2020.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Karl Heinz Bergmiller**: um designer brasileiro [livro eletrônico]. São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9788521218944-440/list#undefined>



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Acesso em: 28/8/2020.

VELTHEM, Lucia Hussak van; LINKE, Iori Leonel van Velthem. **Livro da Arte Gráfica Wayana e Aparai: Waiana anon imelikut pampila – Aparai zonony imenuru papeh** / Lucia Hussak van Velthem e Iori Leonel van Velthem Linke (organizadores). Rio de Janeiro : Museu do Índio – FUNAI / IEPÉ, 2010. Disponível em: <https://www.institutoiepe.org.br/infoteca/livros/arte-grafica-wayana-aparai/> Acesso em: 28/8/2020.

Aula 1: Apresentação da disciplina. O que é design. O papel da História do Design 18/6

Atividades síncronas (2h):

Apresentação do plano de aula e da sala virtual disponível no classroom.

Aula expositiva dialogada sobre o que é design e a importância de conhecerem a história do design.

Atividades assíncronas (3h):

Sessão com documentário (1h)

Exercício: resenha Crítica (1h)

Aula gravada sobre Revolução Industrial e industrialização (37 min)

Anotações para debate em aula (23 mi)

Aula 2: Revolução Industrial e industrialização. 25/6

Atividades síncronas: (1h)

- Pontuar e fomentar discussão sobre o conteúdo visto na videoaula sobre Revolução Industrial e industrialização.

Proposta de resumo esquemático da aula para avaliação dos alunos e sugestões de inserções.

Atividades assíncronas (3h):

Aulas gravadas sobre:

Comunicação visual moderna (45 min)

A imagem e a fotografia (14 min)

Exercício: realizar um resumo esquemático para cada vídeo e postar no google classroom (2 horas).

Aula 3: Design e comunicação: desenvolvimento tecnológico e novas mídias no século XIX. 2/7

Atividades síncronas (2h):

- Aula expositiva sobre o design na intimidade e na multidão.

- Pontuar e fomentar discussão sobre o conteúdo visto nos vídeos das aulas assíncronas e na aula expositiva síncrona.

Atividades assíncronas (3h):

Aulas gravadas sobre:

- Design e reformismo social (31 min)

- Consumo e espetáculo (29 min)

Exercício: realizar um resumo esquemático para cada vídeo e postar no classroom (2 horas).



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 4: Design, indústria e o consumidor moderno, 1850-1930. 9/7

Atividades síncronas (2h):

- Aula expositiva sobre o advento da produção em massa.
- Pontuar e fomentar discussão sobre o conteúdo visto nos vídeos das aulas assíncronas e na aula expositiva síncrona.

Atividades assíncronas (4h): texto sobre pedagogia Bauhaus (Estudos em Design) + materiais extras sobre Bauhaus

Leitura do artigo (1 hora): RIBEIRO, Sônia M. A.; LOURENÇO, Carolina A. Bauhaus: uma pedagogia para o design. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 20, número 1, p. 1-24, 2012.

<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/87>

Exercício: realizar estudo dirigido do artigo (2 horas)

Exercício repertório visual: cada aluno deve produzir uma coletânea de imagens referentes à Bauhaus no “google apresentações”. Inserir uma imagem por slide e uma breve descrição. 10 imagens no mínimo. (1 hora)

Aula 5: Design e teoria na primeira era modernista, 1900-1945. 16/7

Atividades síncronas (2h):

- Pontuar questões importantes sobre a história da Bauhaus e debater sobre o conteúdo do artigo recomendado.
- Cada estudante fará uma breve apresentação de uma das imagens escolhidas para compor a coletânea de imagens da Bauhaus.

Atividades assíncronas (3h):

- Assistir o documentário Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil. Playlist com 6 vídeos (total de 1 hora e 15 minutos).
- **Exercício:** realização de resenha crítica sobre o documentário (1h45 minutos)

Aula 6: Tradição modernista e o ensino. 23/7

Atividades síncronas (2h):

- Vídeo “A escola de design de Ulm” (6min)
- Aula expositiva e dialogada sobre a tradição modernista e o ensino do design.
- Debater pontos do documentário sobre “Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil”

Atividades assíncronas (3h):

Leitura do artigo: CAUDURO, Flávio V. Design e pós-modernidade. **Revista Famecos**, número 40, p. 113-116, 2009 (30 minutos).

Exercício: realizar estudo dirigido do artigo (1h30min)

Exercício repertório visual: cada aluno deve selecionar três imagens referentes a projetos pós-modernos e inserir no “google apresentações”. Inserir uma imagem por slide e uma breve descrição. Dica: consultar os materiais complementares sobre pós-modernismo no classroom (1 hora)

Aula 7: Pós-modernismo. Novas tecnologias e a era da informação. 30/7

Atividades síncronas (2h):



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Aula expositiva sobre pós-modernismo, novas tecnologias e a era da informação.
- Pontuar questões importantes sobre a aula e debater sobre o conteúdo do artigo recomendado.
- Cada estudante fará uma breve apresentação de uma das imagens escolhidas para compor o exercício com os projetos pós-modernos.

Atividades assíncronas (4h)

Exercício: realizar fichamento do texto do seminário. Roteiro já disponibilizado para a execução do exercício, no google classroom.

Aula 8: Orientação dos seminários individuais ou em duplas. 6/8

Atividades síncronas (1h):

Orientação sobre o fichamento do texto do seminário.

O aluno deve mostrar os materiais adicionais selecionados para a pesquisa.

O aluno deve indicar o formato escolhido para desenvolver o material de apoio à apresentação.

Serão agendados os horários dos grupos previamente.

Atividades assíncronas (4h)

Exercício: realizar ajustes necessários e finalizar o fichamento do(s) texto(s) do seminário (1 hora).

Sessão com documentário *Casaca, o reco reco de cabeça esculpida* (25min).

Sessão com documentário produzido pelo Iphan: *Ofício paneleiras de Goiabeiras* (20min).

Exercícios: resenhas críticas sobre os documentários (1h45 min).

Exercício: Selecionar um artefato relacionado às manifestações culturais presentes no Espírito Santo. Pode ser uma imagem e uma breve descrição da produção e/ou do uso. - Podem usar o Atlas do Folclore como referência: registra inúmeras fotografias de diversas manifestações que demandam instrumentos musicais, vestimentas, acessórios, dentre outros. - Postar a atividade no arquivo apresentações disponível no google classroom, usar no máximo 3 slides e preparar uma fala de 3 minutos para a aula síncrona da semana 10 (1 hora).

Aula 9: Design no Espírito Santo 13/8

Atividades síncronas (2h):

Debate sobre a importância de conhecer as manifestações culturais do Espírito Santo e a cultura material relacionada.

Os instrumentos do Congo. A panela de barro. E outros artefatos que compõem a nossa cultura material.

Apresentações dos artefatos pesquisados pelos alunos – 3 minutos para cada um.

Atividades assíncronas (4h):

Realizar a produção da apresentação do seminário.

Aula 10: Orientação dos seminários individuais ou em duplas. 20/8

Atividades síncronas (1):

Orientação a partir da produção dos arquivos a serem utilizados na apresentação do seminário.

Serão agendados os horários dos grupos previamente.

Atividades assíncronas (3h):



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações da aula 10. Finalizar o desenvolvimento do material para apresentação do seminário.

Aula 11: Orientação final dos seminários individuais ou em duplas 27/8

Atividades síncronas (1h):

Orientação final. Apresentar os arquivos finalizados para os seminários: fichamento + material de apoio para a apresentação

Atividades assíncronas (2h):

- Realizar ajustes finais, se forem necessários. Postar no classroom o fichamento do texto + o recurso a ser utilizado na apresentação (1 hora).
- Leituras dos fichamentos e consulta aos materiais das apresentações dos seminários postados no mural do classroom. Realizar anotações e registrar comentários em tópicos para participação na aula 12, quando ocorrerão as apresentações síncronas (1 hora).

Aula 12: Apresentação e debate sobre os seminários 3/9

Atividades síncronas (2h30):

Apresentação dos seminários e debates.

O tempo será definido a partir da quantidade de apresentações a serem realizadas.

Atividades assíncronas (1h):

- Leituras dos fichamentos e consulta aos materiais das apresentações dos seminários postados no mural do classroom. Realizar anotações e registrar comentários em tópicos para participação na aula 13, quando ocorrerão as apresentações síncronas.

Aula 13: Apresentação e debate sobre os seminários e fechamento da disciplina. 10/9

Atividades síncronas (2h30):

Apresentação dos seminários e debates.

O tempo será definido a partir da quantidade de apresentações a serem realizadas.

Fechamento da disciplina.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino				
Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras			
Curso: Design				
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)				
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021				
Docente responsável: Letícia Pedruzzi Fonseca				
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4734265A1				
Disciplina: História da tecnologia e do desenho industrial	Código: AID03945			
Pré-requisito: --	Carga Horária Semestral: 60H			
Créditos:	Distribuição da Carga Horária Semestral			
	Teórica	Exercício	Laboratório	
	45	15	--	
Ementa: História do Desenho Industrial. Os sistemas de produção e os objetos: corporações, manufaturas, sistema mecanizado. Tecnologia: história e sociedade. Os movimentos estéticos. Arte aplicada e Bauhaus. Os novos sistemas de produção e as novas concepções estéticas dos objetos.				
Objetivos				
Apresentar ao aluno os seguintes elementos: <ul style="list-style-type: none">- A cultura material antes do design- Revolução Industrial e industrialização- Movimentos artísticos que influenciaram a configuração da cultura material- Bauhaus e Escola de Ulm- A institucionalização do design no Brasil- Pós-modernismo- Novas tecnologias e a era da informação- Cultura afro-brasileira, africana e indígena: história e produções da cultura material.				
Metodologia (explicitar a forma de desenvolvimento da disciplina, os recursos utilizados)				
A disciplina será ministrada em 13 semanas, com encontros síncronos semanais de 1 a 2 horas e 30 minutos, com exceção das aulas de orientação, quando a turma será dividida em grupos de horários e o compromisso síncrono de cada aluno será definido. Estão previstas atividades assíncronas que complementam a carga horária da disciplina e variam de 2 a 4 horas semanais. Nos momentos síncronos teremos aulas expositivas dialogadas, debates, apresentações de seminários e de exercícios propostos. Já as atividades assíncronas preveem leituras de artigos e consumo de material audiovisual para que os estudantes acessem conteúdos que fazem parte do planejamento da disciplina. Para todas as atividades assíncronas haverá um exercício correspondente para que o aluno estude e reflita				



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

sobre o material disponibilizado. As atividades assíncronas propostas valerão nota e também serão utilizadas para computar a participação do aluno na disciplina. O ambiente virtual utilizado como apoio à disciplina é o google classroom. Todos os materiais sugeridos aos alunos estão disponíveis na sala de aula virtual, bem como os exercícios propostos com os arquivos a serem utilizados para as entregas (google doc e google apresentações). Os encontros síncronos serão realizados pelo google meet e o link para acesso às aulas estará disponível na sala de aula virtual.

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Exercícios

1. Resenha crítica 1 – documentário (peso 0,5)
2. Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Comunicação Visual Moderna (peso 0,5)
3. Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Imagem e Fotografia (peso 0,5)
4. Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Design e Reformismo Social (peso 0,5)
5. Resumo esquemático a partir da videoaula sobre Consumo e espetáculo (peso 0,5)
6. Estudo dirigido Bauhaus (peso 1)
7. Exercício repertório visual Bauhaus (peso 0,5)
8. Resenha crítica documentário Wollner (0,5)
9. Estudo dirigido Design e pós-modernidade (peso 0,5)
10. Exercício repertório visual design pós-moderno (peso 0,5)
11. Resenha crítica documentário Casaca, o reco reco de cabeça esculpida (peso 0,5)
12. Resenha crítica Ofício paneleiras de Goiabeiras – Iphan (peso 0,5)
13. Exercício repertório visual – cultura ES (peso 0,5)
14. Seminário (peso 3)

A cada um dos exercícios será atribuída uma nota (de 0 a 10) e a nota final será calculada de acordo com o peso pré-definido de cada atividade.

No google classroom, as atividades estarão divididas por semana, com detalhamento e indicação sobre o que ocorrerá nos momentos síncronos ou assíncronos, bem como o tempo definido para a realização de cada exercício.

Seminário

Temas e materiais de pesquisa disponíveis no classroom (peso 3 na média final da disciplina)

O tempo de apresentação nas aulas 12 e 13 serão definidos de acordo com a quantidade de seminários a serem apresentados.

Será facultado aos estudantes a opção de realização dos seminários de forma individual, em duplas ou em trios.

Critérios de Avaliação:

- Fichamento do(s) texto(s) da pesquisa (peso 1,5)

Ficha catalográfica: cabeçalho com informações sobre o texto.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Estrutura obrigatória para cada tópico ou subcapítulo do texto:

- objetivos,
- principais argumentos e/ou informações,
- trechos importantes,
- painel de imagens.

Objetivos: destacar qual é o objetivo de cada tópico ou subcapítulo. Qual é a intenção do autor com o texto? O que ele quer mostrar/expliar/construir?

Principais argumentos e/ou informações: identifique os principais argumentos do autor para atingir o objetivo do texto. Ou quais são as principais informações e novidades que o texto apresenta.

Trechos importantes (opcional): se quiser copiar alguns trechos importantes, indicar o número da página.

Painel de imagens: incluir imagens que ilustrem a leitura. Inserir legenda e link com a fonte de cada imagem apresentada.

- Produção do material de apoio para a apresentação dos seminários (peso 1)

Os estudantes terão liberdade na escolha do formato do material de apoio para a apresentação dos seminários: slides, vídeos, animações, sites, podcast + painel de imagens, dentre outras possibilidades.

- O material de apoio deve refletir a pesquisa
- Apresentar recursos visuais compatíveis para a compreensão do tema

- Apresentação no momento síncrono (peso 0,5)

- Clareza e organização das informações
- Fomentar debate e comentários sobre as principais questões da temática

Bibliografia básica

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008. (Disponível no Sistema Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521215424>).

FORTY, Adrian. **Objeto de desejo – design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MEGGS, Philip. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

Bibliografia complementar

CARDOSO, Rafael (Org.). **O Design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. 358 p. ISBN 8575034286 (broch.)

COELHO, Luiz Antonio L. (Org.) (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Idéias, 2011. 270 p. ISBN 9788560284085 (broch.).

CONDURU, Roberto. **Arte afro-brasileira**. Belo Horizonte: C/Arte, 2007. 126 p. (Série historiando a arte brasileira. coleção didática). ISBN 9788576540472 (broch.).

FAVRE, Henri. **A civilização inca**. Rio de Janeiro: J. Zahar, c1987. 106p. ISBN 8585061758 (broch.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- GENDROP, Paul. **A civilização Maia.** Rio de Janeiro: Zahar, 1987. 111 p. ISBN 8585061766 (broch.).
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico:** do invisível ao ilegível. 2. ed. atual. e rev. São Paulo: Rosari, 2008. 118 p. (Coleção textos design) ISBN 9788588343573 (broch.)
- HESKETT, John. **Desenho industrial.** 3. ed. - Rio de Janeiro: J. Olympio, 2006. 227 p. ISBN 8503006073 (broch.)
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico:** uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248 p. (História) ISBN 8533613423 (broch.)
- MACIEL, Cleber da Silva; OLIVEIRA, Osvaldo Martins de (Org.). **Negros no Espírito Santo.** 2. ed. Vitória, ES: Arquivo Público do Estado do Espírito Santo, 2016. 278, [4] p. (Coleção Canaã; 22). ISBN 9788598928203 (broch.).
- MELO, Chico Homem de; LEITE, João de Souza; STOLARSKI, André; RODRIGUES, Jorge Caê. **O Design gráfico brasileiro:** anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006. 302 p. ISBN 8575035215 (broch.)
- MORAES, Dijon de. **ANALISE DO DESIGN BRASILEIRO:** entre mimese e mestiçagem. São Paulo: E. Blücher, 2006. 290 p. ISBN 8521203772 (broch) (Disponível no Sistema Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521215028>)
- NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil:** origens e instalação. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007. 134 p. (Série design). ISBN 9788586695025 (broch.).
- OLIVEIRA, Jurema José de (Org.). **Africanidades e brasiliidades:** culturas e territorialidades. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015. 198 p. ISBN 9788581990286 (broch.).
- RIBEIRO, Berta G. **O artesao tradicional e seu papel na sociedade contemporanea. The traditional artisan and his role in contemporary society.** -. Rio de Janeiro: FUNARTE/Instituto Nacional do Folclore, 1983.
- SOUSTELLE, Jacques. **A civilização asteca.** Rio de Janeiro: J. Zahar, c1987. 107p. ISBN 858506174X (broch.)

Referências digitais Earte

- Arte visual dos Povos Tirió e Kaxuyana:** padrões de uma estética ameríndia / Denise Fajardo Grupioni; índios Tirió e Kaxuyana (ilustrações). – São Paulo: Iepé, 2009. Disponível em: <https://www.institutoipe.org.br/infoteca/livros/arte-visual-dos-povos-tiriyo-e-kaxuyana/> Acesso em: 28/8/2020.
- BORGES, Adélia. **Ronaldo Barbosa: 40 anos de arte e design** / Adélia Borges, Élida Gagete, 1. Ed. Vitória: Studio Ronaldo Barbosa, 2017.
- CARDOSO, Fernanda de A. Design Gráfico Vernacular: Identidade e Patrimônio Cultural. In: Design e/é Patrimônio. Centro Carioca de Design, 2012. Disponível em: http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/6442866/4172718/Miolo_DesigneePatrimonio_2.pdf Acesso em 18/08/2020.
- CAUDURO, Flávio V. Design e pós-modernidade. **Revista Famecos**, número 40, p. 113-116, 2009. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiNnsnZ5_rqAhVcGLkGHXp3BfgQFjAAegQIAxAB&url=https%3A%2F%2Frevistaseletronicas.pucrs.br%2Ffojs%2Findex.php%2Frevistafamecos%2Farticle%2Fdownload%2F6326%2F4602&usg=AOvVaw2xSNOsxAeHRYEQEHUC6Ta Acesso em: 29/08/2020.
- CAVALCANTE, Ana Luisa B. Lustosa; ROSSATO, Jaqueline ; PEREIRA, Francisco A. Fialho; PERASSI, Richard Luis de Souza. A iconografia em comunidades indígenas. **Projética**, Londrina, v.4, n.2, p. 09-28, Jul/Dez. 2013. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/viewFile/16043/14237> Acesso em: 28/8/2020.
- DIAS, Victória Carolina P. Lopes. O pré-design nas panelas de pedra sabão de Minas Gerais. Pp. 253 a 272. In: **Histórias do Design em Minas Gerais** / Marcos da Costa Braga, Marcelina das Graças de Almeida, Maria Regina Álvares Correia Dias (organizadores). – Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2017. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/127-historias-do-design-em-minas-gerais> Acesso em: 28/8/2020.
- FACTUM, Ana Beatriz Simon. História do Design no Brasil: contribuição negra. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 18, número 2, p.1002-1017, 2010. Disponível em:



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/54> Acesso em: 28/8/2020.

FACTUM, Ana Beatriz Simon. **Joalheria escrava baiana**: a construção histórica do design de jóias brasileiro / Ana Beatriz Simon Factum. São Paulo, 2009. 335 p. : il. Tese (Doutorado - Área de Concentração: Design e Arquitetura) - FAUUSP. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-13012010-154213/publico/JOALHERIAESCRAVABAIANABIASIMON01.pdf> Acesso em: 28/8/2020.

GUIMARÃES, Vinicius F. da S.; LESSA, Washington Dias. Tipografia pintada no Centro do Rio de Janeiro. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 21, número 1, p. 1-22, 2013. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/108> Acesso em: 29/8/2020.

LEITE, João de Souza. **Aloisio Magalhães. Noventa anos do designer a serviço do país**. Revista Continente. 31/10/2017. Disponível em: <https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/203/aloisio-magalhaes> Acesso em: 27/08/2020.

LESSA, Gerson. **Goyana S. A.**: cultura material, design e mitologias. 2014. 306f. Tese (Doutorado) – UFRJ/EBA, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2014.

MAGALHÃES, Aloísio. **O que o desenho industrial pode fazer pelo país?** Por uma nova conceituação e uma ética do desenho industrial no Brasil. Disponível em: http://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2013/04/O-que-o-desenho-industrial-pode-fazer-pelo-pais_aloisio8a13.pdf Acesso em: 27/08/2020.

MORAES, Didier Dias de. O design de Eugênio Hirsch para livros didáticos da Companhia Editora Nacional. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 26, número 1, p. 132-153, 2018. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/132> Acesso em: 29/8/2020.

NASCIMENTO, Luís R., NEVES, Aniceh F., SILVA, José Carlos P. O design diferencial de Aloísio Magalhães. Revista Arcos Design, Rio de Janeiro, vol. 5, número 2, p. 26-49, 2010. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/17421> Acesso em: 29/8/2020.

RIBEIRO, Sônia M. A.; LOURENÇO, Carolina A. Bauhaus: uma pedagogia para o design. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 20, número 1, p. 1-24, 2012. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/87> Acesso em: 29/8/2020.

SAFAR, Giselle H., ALMEIDA, Marcelina. Protagonismo feminino no design – um resgate histórico em andamento. In: **Cadernos de Estudos Avançados em Design**: Design e História / organização: Dijon de Moraes, Regina Alvares Dias, Rosemary Bom Conselho. 1. Ed. Barbacena, MG: EdUEMG, 2014. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/81-cadernos-de-estudos-avancados-em-design-historia-vol-9> Acesso em: 28/8/2020.

SAFAR, Giselle H. Os projetos de sinalização e mobiliário urbanos para Belo Horizonte na década de 1970. PP. 139 a 161. In: **Histórias do Design em Minas Gerais** / Marcos da Costa Braga, Marcelina das Graças de Almeida, Maria Regina Álvares Correia Dias (organizadores). – Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2017. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/127-historias-do-design-em-minas-gerais> Acesso em: 29/8/2020.

SANTOS, Alessandro Valerio dos. **Pioneiros do design brasileiro no projeto de automóveis**. 2012. 113f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

STEPHAN, Auresnede P. As mulheres e o design no Brasil. In: **Caderno atempo: histórias em arte e design** / Marcelina das Marcelina das Graças Almeida, Edson José Carpintero Rezende, Giselle Hissa Safar, Roxane Sidney Resende Mendonça (organizadores). Barbacena: EdUEMG, 2015. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/88-caderno-a-tempo-historia-em-arte-e-design-vol-2> Acesso em: 28/8/2020.

SOUZA, Andre F. B.; ALVES, André A. de A. Projetos para o desenvolvimento brasileiro no Nordeste: Celso Furtado, Lina Bo Bardi, a ARTENE e a Escola de Desenho Industrial e Artesanato do MAMB, 1958-1964. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 26, número 2, p. 78-98, 2018. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/623> Acesso em: 29/8/2020.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Karl Heinz Bergmiller**: um designer brasileiro [livro eletrônico]. São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9788521218944-440/list#undefined>



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Acesso em: 28/8/2020.

VELTHEM, Lucia Hussak van; LINKE, Iori Leonel van Velthem. **Livro da Arte Gráfica Wayana e Aparai: Waiana anon imelikut pampila – Aparai zonony imenuru papeh** / Lucia Hussak van Velthem e Iori Leonel van Velthem Linke (organizadores). Rio de Janeiro : Museu do Índio – FUNAI / IEPÉ, 2010. Disponível em: <https://www.institutoiepe.org.br/infoteca/livros/arte-grafica-wayana-aparai/> Acesso em: 28/8/2020.

Aula 1: Apresentação da disciplina. O que é design. O papel da História do Design 18/6

Atividades síncronas (2h):

Apresentação do plano de aula e da sala virtual disponível no classroom.

Aula expositiva dialogada sobre o que é design e a importância de conhecerem a história do design.

Atividades assíncronas (3h):

Sessão com documentário (1h)

Exercício: resenha Crítica (1h)

Aula gravada sobre Revolução Industrial e industrialização (37 min)

Anotações para debate em aula (23 mi)

Aula 2: Revolução Industrial e industrialização. 25/6

Atividades síncronas: (1h)

- Pontuar e fomentar discussão sobre o conteúdo visto na videoaula sobre Revolução Industrial e industrialização.

Proposta de resumo esquemático da aula para avaliação dos alunos e sugestões de inserções.

Atividades assíncronas (3h):

Aulas gravadas sobre:

Comunicação visual moderna (45 min)

A imagem e a fotografia (14 min)

Exercício: realizar um resumo esquemático para cada vídeo e postar no google classroom (2 horas).

Aula 3: Design e comunicação: desenvolvimento tecnológico e novas mídias no século XIX. 2/7

Atividades síncronas (2h):

- Aula expositiva sobre o design na intimidade e na multidão.

- Pontuar e fomentar discussão sobre o conteúdo visto nos vídeos das aulas assíncronas e na aula expositiva síncrona.

Atividades assíncronas (3h):

Aulas gravadas sobre:

- Design e reformismo social (31 min)

- Consumo e espetáculo (29 min)

Exercício: realizar um resumo esquemático para cada vídeo e postar no classroom (2 horas).



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 4: Design, indústria e o consumidor moderno, 1850-1930. 9/7

Atividades síncronas (2h):

- Aula expositiva sobre o advento da produção em massa.
- Pontuar e fomentar discussão sobre o conteúdo visto nos vídeos das aulas assíncronas e na aula expositiva síncrona.

Atividades assíncronas (4h): texto sobre pedagogia Bauhaus (Estudos em Design) + materiais extras sobre Bauhaus

Leitura do artigo (1 hora): RIBEIRO, Sônia M. A.; LOURENÇO, Carolina A. Bauhaus: uma pedagogia para o design. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, vol. 20, número 1, p. 1-24, 2012.

<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/87>

Exercício: realizar estudo dirigido do artigo (2 horas)

Exercício repertório visual: cada aluno deve produzir uma coletânea de imagens referentes à Bauhaus no “google apresentações”. Inserir uma imagem por slide e uma breve descrição. 10 imagens no mínimo. (1 hora)

Aula 5: Design e teoria na primeira era modernista, 1900-1945. 16/7

Atividades síncronas (2h):

- Pontuar questões importantes sobre a história da Bauhaus e debater sobre o conteúdo do artigo recomendado.
- Cada estudante fará uma breve apresentação de uma das imagens escolhidas para compor a coletânea de imagens da Bauhaus.

Atividades assíncronas (3h):

- Assistir o documentário Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil. Playlist com 6 vídeos (total de 1 hora e 15 minutos).
- **Exercício:** realização de resenha crítica sobre o documentário (1h45 minutos)

Aula 6: Tradição modernista e o ensino. 23/7

Atividades síncronas (2h):

- Vídeo “A escola de design de Ulm” (6min)
- Aula expositiva e dialogada sobre a tradição modernista e o ensino do design.
- Debater pontos do documentário sobre “Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil”

Atividades assíncronas (3h):

Leitura do artigo: CAUDURO, Flávio V. Design e pós-modernidade. **Revista Famecos**, número 40, p. 113-116, 2009 (30 minutos).

Exercício: realizar estudo dirigido do artigo (1h30min)

Exercício repertório visual: cada aluno deve selecionar três imagens referentes a projetos pós-modernos e inserir no “google apresentações”. Inserir uma imagem por slide e uma breve descrição. Dica: consultar os materiais complementares sobre pós-modernismo no classroom (1 hora)

Aula 7: Pós-modernismo. Novas tecnologias e a era da informação. 30/7

Atividades síncronas (2h):



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Aula expositiva sobre pós-modernismo, novas tecnologias e a era da informação.
- Pontuar questões importantes sobre a aula e debater sobre o conteúdo do artigo recomendado.
- Cada estudante fará uma breve apresentação de uma das imagens escolhidas para compor o exercício com os projetos pós-modernos.

Atividades assíncronas (4h)

Exercício: realizar fichamento do texto do seminário. Roteiro já disponibilizado para a execução do exercício, no google classroom.

Aula 8: Orientação dos seminários individuais ou em duplas. 6/8

Atividades síncronas (1h):

Orientação sobre o fichamento do texto do seminário.

O aluno deve mostrar os materiais adicionais selecionados para a pesquisa.

O aluno deve indicar o formato escolhido para desenvolver o material de apoio à apresentação.

Serão agendados os horários dos grupos previamente.

Atividades assíncronas (4h)

Exercício: realizar ajustes necessários e finalizar o fichamento do(s) texto(s) do seminário (1 hora).

Sessão com documentário *Casaca, o reco reco de cabeça esculpida* (25min).

Sessão com documentário produzido pelo Iphan: *Ofício paneleiras de Goiabeiras* (20min).

Exercícios: resenhas críticas sobre os documentários (1h45 min).

Exercício: Selecionar um artefato relacionado às manifestações culturais presentes no Espírito Santo. Pode ser uma imagem e uma breve descrição da produção e/ou do uso. - Podem usar o Atlas do Folclore como referência: registra inúmeras fotografias de diversas manifestações que demandam instrumentos musicais, vestimentas, acessórios, dentre outros. - Postar a atividade no arquivo apresentações disponível no google classroom, usar no máximo 3 slides e preparar uma fala de 3 minutos para a aula síncrona da semana 10 (1 hora).

Aula 9: Design no Espírito Santo 13/8

Atividades síncronas (2h):

Debate sobre a importância de conhecer as manifestações culturais do Espírito Santo e a cultura material relacionada.

Os instrumentos do Congo. A panela de barro. E outros artefatos que compõem a nossa cultura material.

Apresentações dos artefatos pesquisados pelos alunos – 3 minutos para cada um.

Atividades assíncronas (4h):

Realizar a produção da apresentação do seminário.

Aula 10: Orientação dos seminários individuais ou em duplas. 20/8

Atividades síncronas (1):

Orientação a partir da produção dos arquivos a serem utilizados na apresentação do seminário.

Serão agendados os horários dos grupos previamente.

Atividades assíncronas (3h):



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações da aula 10. Finalizar o desenvolvimento do material para apresentação do seminário.

Aula 11: Orientação final dos seminários individuais ou em duplas 27/8

Atividades síncronas (1h):

Orientação final. Apresentar os arquivos finalizados para os seminários: fichamento + material de apoio para a apresentação

Atividades assíncronas (2h):

- Realizar ajustes finais, se forem necessários. Postar no classroom o fichamento do texto + o recurso a ser utilizado na apresentação (1 hora).
- Leituras dos fichamentos e consulta aos materiais das apresentações dos seminários postados no mural do classroom. Realizar anotações e registrar comentários em tópicos para participação na aula 12, quando ocorrerão as apresentações síncronas (1 hora).

Aula 12: Apresentação e debate sobre os seminários 3/9

Atividades síncronas (2h30):

Apresentação dos seminários e debates.

O tempo será definido a partir da quantidade de apresentações a serem realizadas.

Atividades assíncronas (1h):

- Leituras dos fichamentos e consulta aos materiais das apresentações dos seminários postados no mural do classroom. Realizar anotações e registrar comentários em tópicos para participação na aula 13, quando ocorrerão as apresentações síncronas.

Aula 13: Apresentação e debate sobre os seminários e fechamento da disciplina. 10/9

Atividades síncronas (2h30):

Apresentação dos seminários e debates.

O tempo será definido a partir da quantidade de apresentações a serem realizadas.

Fechamento da disciplina.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino				
Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras			
Curso: Design				
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)				
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021				
Docente responsável: Letícia Pedruzzi Fonseca				
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4734265A1				
Disciplina: Memória Gráfica Brasileira	Código: DDI15591			
Pré-requisito: 900h de carga horária vencida	Carga Horária Semestral: 60H			
Créditos:	Distribuição da Carga Horária Semestral			
	Teórica	Exercício	Laboratório	
	45	15	--	
Ementa: Conceituação do campo da memória gráfica brasileira. Memória, história, cultura material, artefatos gráficos, efêmeros, história do design e identidade brasileira. Estudos de caso.				
Objetivos				
Apresentar aos estudantes temas pertinentes à memória gráfica brasileira: história da impressa, aspectos culturais, econômicos, políticos e tecnológicos da produção gráfica nacional. Apresentar e discutir estudos sobre práticas projetuais em diferentes épocas e regiões. Analisar espécimes provenientes de produções gráficas regionais.				
Metodologia (explicitar a forma de desenvolvimento da disciplina, os recursos utilizados)				
A disciplina será ministrada em 13 semanas, com encontros síncronos semanais de 2 a 3 horas, com exceção das aulas de orientação, quando a turma será dividida em grupos de horários e o compromisso síncrono de cada aluno será definido. Estão previstas atividades assíncronas que complementam a carga horária da disciplina e variam de 2 a 5 horas semanais. Nos momentos síncronos teremos aulas expositivas dialogadas, debates, apresentações de seminários e de exercícios propostos. Já as atividades assíncronas preveem leituras de artigos e consumo de material audiovisual para que os estudantes acessem conteúdos que fazem parte do planejamento da disciplina. Para todas as atividades assíncronas haverá um exercício correspondente para que o aluno estude e reflita sobre o material disponibilizado. As atividades assíncronas propostas valerão nota e serão utilizadas para computar a participação do aluno na disciplina. O ambiente virtual utilizado como apoio à disciplina é o google classroom. Todos os materiais sugeridos aos alunos estão disponíveis na sala de aula virtual, bem como os exercícios propostos com os arquivos a serem utilizados para as entregas (google docs e google apresentações). Os encontros síncronos serão realizados pelo google meet e o link para acesso às aulas estará disponível na sala de aula virtual.				



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Exercícios

1. Resenhas críticas dos vídeos propostos (peso 0,5)
2. Exercício repertório visual – acervo BBM (peso 1)
3. Resumo esquemático a partir da palestra Modernidade em preto e branco (peso 1)
4. Exercício repertório visual – acervo Hemeroteca Digital Brasileira (peso 1)
5. Resumo esquemático a partir do documentário sobre indústria fonográfica brasileira (peso 1)
6. Resenhas críticas dos vídeos propostos (peso 0,5)
7. Resumo esquemático a partir do seminário Cultura Viva: memória, patrimônio, inovação e design (peso 1)
8. Pesquisa de projetos inspirados na memória gráfica brasileira (1)
9. Projeto de artefato inspirado em manifestações da memória gráfica brasileira (peso 1)
10. Seminário (peso 2)

A cada um dos exercícios será atribuída uma nota (de 0 a 10) e a nota final será calculada de acordo com o peso pré-definido de cada atividade.

No google classroom, as atividades estarão divididas por semana, com detalhamento e indicação sobre o que ocorrerá nos momentos síncronos ou assíncronos, bem como o tempo definido para a realização de cada exercício.

Seminário

Temas e materiais de pesquisa disponíveis no classroom (peso 2 na média final da disciplina)

O tempo de apresentação na aula 13 será definido de acordo com a quantidade de seminários a serem apresentados.

Será facultado aos estudantes a opção de realização dos seminários de forma individual, em duplas ou em trios.

Critérios de Avaliação:

- Produção do material de apoio para a apresentação dos seminários (peso 1,5)

Os estudantes terão liberdade na escolha do formato do material de apoio para a apresentação dos seminários: slides, vídeos, animações, sites, podcast + painel de imagens, dentre outras possibilidades.

- O material de apoio deve refletir a pesquisa
- Apresentar recursos visuais compatíveis para a compreensão do tema

- Apresentação no momento síncrono (peso 0,5)

- Clareza e organização das informações
- Fomentar debate e comentários sobre as principais questões da temática

Bibliografia básica

CARDOSO, Rafael, org. **Impresso no Brasil, 1808-1930:** destaque da história gráfica no acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Verso Brasil, 2009.

FARIAS, Priscila; BRAGA, Marcos da Costa. **Dez ensaios sobre memória gráfica.** São Paulo: Blucher, 2018. (disponível no portal Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521213697>)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

MELO, Chico Homem de (org.); COIMBRA, Elaine Ramos (org). **Linha do tempo do design gráfico no Brasil.** São Paulo: Cosas Naify, 2011.

Bibliografia complementar

ANDRADE, Joaquim Marçal Ferreira de. **História da fotorreportagem no Brasil:** a fotografia na imprensa do Rio de Janeiro de 1839 a 1900. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

CARDOSO, org. **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960.** São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CAVALCANTE, Sebastião Antunes. **Ilustração e artes gráficas:** periódicos da Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco {1875–1939} / Sebastião Antunes Cavalcante, Silvio Romero Botelho Campello. São Paulo: Blucher, 2014. (disponível no portal Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521208709>)

CONSOLO, Cecília (org.). **Anatomia do Design:** uma análise do design brasileiro. São Paulo: Blucher, 2009. (disponível no portal Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521217664>)

FINIZOLA, Fátima. **Abridores de letras de Pernambuco:** um mapeamento da gráfica popular / Fátima Finizola, Solange Coutinho, Damião Santana. - São Paulo: Blucher, 2013. (disponível no portal Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521207979>)

LIMA, Guilherme Cunha. **O Gráfico Amador: as origens da moderna tipografia brasileira.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MARTINS, Ana Luiza. **Revistas em Revista:** imprensa e práticas culturais em tempos de República. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Fapesp, 2008.

MARTINS, Ana Luiza; DE LUCA, Tania Regina (Org.). **História da imprensa no Brasil.** São Paulo, SP: Contexto, 2008. 303 p. ISBN 9788572444026 (broch.).

MELO, Chico Homem de; LEITE, João de Souza; STOLARSKI, André; RODRIGUES, Jorge Caê. **O Design gráfico brasileiro:** anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006. 302 p. ISBN 8575035215 (broch.).

Referências digitais Earte

ALCANTARA, Rita de Cássia da Costa. **Kósmos, um resgate para a história do design gráfico brasileiro.** 2008. 161 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9139> Acesso em: 6 jun. 2021.

AZEVEDO, Dúnya Pinto de. **A reinvenção de um jornal:** o design gráfico nas capas do Correio Braziliense. 2007. 109 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9136> Acesso em: 6 jun. 2021.

BARROS, Helena de; LESSA, Washington Dias; LIMA, Edna Cunha; LIMA, Guilherme Cunha. Rótulos cromolitográficos brasileiros: efêmeros, memória gráfica, cultura material e identidade nacional | Brazilian chromolithographic labels: ephemera, graphic memory, material culture and national identity. **InfoDesign - Revista Brasileira De Design Da Informação**, 13(3), 199–213, 2016. <https://doi.org/10.51358/id.v13i3.504>

BARROS, Helena. **Ao encontro da cor:** primeiros impressos coloridos brasileiros de caráter lúdico (1880-1945). In: Dossiê da Biblioteca Nacional. Disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br/dossies/ao-encontro-da-cor-os-primeiros-impressos-coloridos-brasileiros-de-carater-ludico-1880-1945/apresentacao-introducao-ao-encontro-da-cor/> Acesso em: 20/5/2021.

BARROS, Helena de. **Em busca da cor:** construção cromática e linguagem gráfica de rótulos cromolitográficos do Arquivo Nacional e da Biblioteca Nacional (1876-1919). 2018. 354 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9063> Acesso em: 6 jun. 2021.

BATISTA, Carla Cristina Vasconcelos. **Memória gráfica de Manaus – AM:** impressos efêmeros do Teatro



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Amazonas (1940). 2015. 172f. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/38014>
Acesso em: 6 jun. 2021.

BIBLIOTECA BRASILIANA GUITA E JOSÉ MINDLIN. Acervo digital. Disponível em:
<https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/1> Acesso em: 6 jun. 2021.

CAMPELLO, Sílvio B., ARAGÃO, Isabella (orgs.). **Imagens comerciais de Pernambuco:** ensaios sobre os efêmeros da Guaianases. Recife: Néctar, 2011. Disponível em:
<https://issuu.com/silviobarretocampello/docs/icpreduzido> Acesso em: 6/6/2021.

CAMPOS, Joaquim de Salles Redig de. **Fundamentos do Design de Aloísio Magalhães:** Design BR 1970. 2007. 187 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9087> Acesso em: 6 jun. 2021.

CARDOSO, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Arcos**, Rio de Janeiro, vol. 1, número único, p. 14-39, 1998.

CAVALCANTE, Sebastião Antunes. **O design de Manoel Bandeira:** aspectos da memória gráfica de Pernambuco. Recife, 2012. 142 f. Dissertação (mestrado) - UFPE, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-graduação em Design, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11597> Acesso em: 6 jun. 2021.

COSTA, Guilherme Ribeiro Tardin. **O design das cédulas brasileiras do cruzeiro ao real (1970-2010).** 2011. 175 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9122> Acesso em: 6 jun. 2021.

FONSECA, Letícia Pedruzzi. Memória Gráfica Brasileira. **Chapon: Cadernos de Design/Centro de Artes/UFPel**, v.1, n. 2, pp.6-24, 2021.

FONSECA, Letícia Pedruzzi. **Uma revolução gráfica:** Julião Machado e as revistas ilustradas no Brasil, 1895-1898. São Paulo: Blucher, 2016. ISBN: 9788580391978, DOI 10.5151/9788580391978 Disponível em:
<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/uma-revolucao-grafica-juliao-machado-e-as-revistas-ilustradas-no-brasil-312/list#undefined> Acesso em: 6 jun. 2021.

FONSECA NETO, Almir Mirabeau da. **A paisagem gráfica de Orlando da Costa Ferreira:** reconstruindo a memória do design através da imagem e da letra. 2018. 199 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9038> Acesso em: 6 jun. 2021.

FONSECA NETO, Almir Mirabeau da. **Latt-Mayer, um estudo de caso:** tecnologia na história do design gráfico brasileiro. 2010. 157 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9096> Acesso em: 6 jun. 2021.

FREITAS, Roberta Almeida de. **Klaxon, Base, Noigrandes:** o design das revistas brasileiras de vanguarda. 2010. 160 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9103> Acesso em: 6 jun. 2021.

ESPÍNDOLA Agra Junior, Jarbas; CAMPELLO, Silvio. **Memória gráfica pernambucana:** indústria e comércio através dos impressos litográficos comerciais recifenses [1930 1965]. 2011. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

GONÇALVES, Thayz Guimarães. **A Sociedade dos Cem Bibliófilos do Brasil e a Gráfica de Artes:** Um empreendimento editorial artístico nos anos 1942 a 1969. 2018. 159 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em:
<http://152.92.4.120:8080/handle/1/9033> Acesso em: 6 jun. 2021.

HEMEROTECA DIGITAL BRASILEIRA. Disponível em: <https://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/> Acesso em: 27 mai. 2021.

HETTENHAUSEN, Fernando Augusto Peixoto. **O Design no Circo Voador (1982 1992):** os artefatos e as condições de sua realização. 2018. 181 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9065> Acesso em: 6 jun. 2021.

ICONOGRAFIA DAS CARROCERIAS DE CAMINHÃO DE PERNAMBUCO. Disponível em: <https://designvernacular.com.br/carrocerias/> Acesso em: 6 jun. 2021.

LABVISUAL. Laboratório de Pesquisa em Design Visual. Disponível em: <<http://labvisual.fau.usp.br/projetos.php>> Acesso em 2 jun. 2021.

LADHT. Laboratório de Design: História e Tipografia. Disponível em: <http://ladht.ufes.br> Acesso em 6 jun. 2021.

LAROCCA, Gianna Gobbo. **Catálogos de cinema:** o discurso gráfico nas mostras de cinema do CCBB-RJ. 2015. 171 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9152> Acesso em: 6 jun. 2021.

LETRAS QUE FLUTUAM. Disponível em: <https://www.letrasqflutuam.com.br/> Acesso em: 6 jun. 2021.

LIMA, Edna Lúcia Oliveira da Cunha; LESCHKO, Nadia Miranda; DAMAZIO, Vera Maria Marsicano; ANDRADE, Joaquim Marçal Ferreira de; "MEMÓRIA GRÁFICA BRASILEIRA: NOTÍCIAS DE UM CAMPO EM CONSTRUÇÃO", p. 791-802. In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design** [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/designpro-ped-00795

MARTINS, Fernanda de Oliveira. **Impresso no Pará: 1820-1910.** A memória gráfica como composição do espírito de época. 2017. 757 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/9055> Acesso em: 6 jun. 2021.

MARTINS, Fernanda. **Letras que flutuam:** o abridor de letra e a tipografia vitoriana. 2008. 89 f. Monografia (Pós-graduação Latu Senso - Especialização em Semiótica e Cultura Visual). Universidade Federal do Pará, Belém, 2008. Disponível em: https://issuu.com/fernandamartins/docs/lettras_que_flutuam2 Acesso em: 6 jun. 2021.

MEMÓRIA GRÁFICA DE PELOTAS. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/memoriagraficadepelotas/projeto/>> Acesso em 1 jul. 2019.

NUNES, João Fernando Igansi (org.). **Histograma Pelotense:** Memória Gráfica de Pelotas: um século de design, de 1890 a 1990: resultados parciais. Pelotas: Ed. UFPel, 2016. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/memoriagraficadepelotas/noticias/> Acesso em: 6 jun. 2021.

NUNES, João Fernando Igansi; BANDEIRA, Ana da Rosa; SEHN, Thaís Cristina Martino (orgs.). **Histograma Pelotense II:** artes gráficas e acervos na América Latina. Pelotas: Ed. UFPel, 2020. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/6666> Acesso em: 6 jun. 2021.

PAES, Renata. **Memória gráfica da arquitetura de Olinda.** 2017. 80 f. Monografia. Universidade Federal de Pernambuco – Campus Acadêmico do Agreste, Caruaru, 2017. Disponível em: https://educacaoterritorio.org.br/wp-content/uploads/2018/01/catalogo_arquivo_final_revisado.pdf Acesso em: 6 jun. 2021.

PIAIA, Jade Samara. **Memória Gráfica em museus de arte: Pinacoteca do Estado de São Paulo.** 2017. 281f. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, 2017. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/333239> Acesso em: 6 jun. 2021.

REIS, Shayenne Resende. Um olhar do design gráfico sobre memória, efêmeros e afeto: delineando a memória gráfica brasileira. In: De Jesus, S. (Org.). **Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual:** arquivos, memórias, afetos. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.

REVISTAS CURITIBANAS: 1900-1920. Disponível em: <http://www.revistascuritibanas.ufpr.br/> Acesso em: 6 jun. 2021.

SILVA JUNIOR, Amaury Fernandes da. **Uma etnografia do dinheiro:** os projetos gráficos de papel-moeda no Brasil após 1960. 2008. 352 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://152.92.4.120:8080/handle/1/8347> Acesso em: 6 jun. 2021.

VALLE, Francisco Beltrão do. **As relações entre Design e o Armorial de Suassuna.** 2008. 144 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em:



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

<http://152.92.4.120:8080/handle/1/9148> Acesso em 6 jun. 2021.

VASCONCELOS, Camila Brito de. **Memória gráfica brasileira**: a percepção dos sistemas simbólicos e linguagens visuais dos ladrilhos hidráulicos em patrimônios religiosos tombados pelo IPHAN na cidade do Recife. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/13199> Acesso em 6 jun. 2021.

Aula 1: Apresentação da disciplina. Memória Gráfica Brasileira. 15/6

Atividades síncronas (2h30):

- Apresentação do plano de aula e da sala virtual disponível no classroom.
- Aula expositiva dialogada sobre Memória Gráfica Brasileira – conceituação e aproximação com o campo.

Atividades assíncronas (1h30):

- Sessão com 3 vídeos curtos (30min)
- **Exercício:** resenha Crítica (1h)

Aula 2: Impressos efêmeros 22/6

Atividades síncronas (2h):

- Debate sobre o conteúdo das atividades assíncronas.
- Exibição sobre a exposição “Papéis Efêmeros: memórias gráficas do cotidiano” – 8 min.
- Aula expositiva sobre impressos efêmeros.

Atividades assíncronas (2h):

- **Exercício:** navegar no site de <https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/1>

Acessar o acervo digital de almanaque, folhetos, imagens, livros e mapas, visualizar os materiais e ler suas descrições. Escolher 1 exemplar de cada categoria para montar uma apresentação observando os recursos gráficos utilizados nos impressos. Em aula cada um vai apresentar e comentar dois materiais pesquisados.

Aula 3: Impressos efêmeros 29/6

Atividades síncronas (2h):

- Apresentações dos materiais gráficos pesquisados no acervo da BBM, destacando os recursos gráficos utilizados nos impressos selecionados.

Atividades assíncronas (2h):

- Assistir o seminário Modernidade em Preto e Branco, sobre as revistas modernas brasileiras, de Rafael Cardoso (30 min).
- **Exercício:** Produção de resumo esquemático (1h30)

Aula 4: Primórdios da imprensa brasileira 6/7

Atividades síncronas (2h):

- Aula expositiva sobre periódicos.

Atividades assíncronas (2h):

- **Exercício:** Acessar acervos de jornais e revistas na Hemeroteca Digital Brasileira. Escolher 2 jornais e 2 revistas de diferentes épocas para montar uma apresentação da pesquisa. Em aula, cada um apresentará um jornal e/ou uma revista para a turma.

Aula 5: Periódicos 13/7

Atividades síncronas (2h):

- Apresentações dos jornais e revistas pesquisados na Hemeroteca Digital Brasileira.

Atividades assíncronas (2h):

- Assistir o documentário “Design Gráfico - A indústria fonográfica brasileira – Arte 1” (52min)
- **Exercício:** realização de resumo esquemático sobre o documentário (1h08 minutos)

Aula 6: Capas de discos + Memória Gráfica Capixaba 20/7

Atividades síncronas (2h):

- Debate sobre o documentário da atividade assíncrona.
- Aula expositiva sobre pesquisas da Memória Gráfica Capixaba

Atividades assíncronas (3h):



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Assistir:

- Palestra "O type design como instrumento de registro da gráfica popular" (37 min);
- Entrevista "Design gráfico expandido: conceituações e visões da prática com Fernanda Martins - parte [3/3]" (18 min);
- Documentário "Letras que Flutuam Mapeamento dos Abridores de Letras da Amazônia, 2014" (10 min).
- Total de 1h05.
- **Exercício:** realização de resenhas críticas sobre os materiais (1h55 minutos)

Aula 7: Popular, regional, vernacular 27/7

Atividades síncronas (2h):

- Aula expositiva e dialogada sobre o ofício dos abridores de letras e sua produção (pesquisas no RJ, PE e PA).
- Debate sobre os materiais das atividades assíncronas.
- Divisão de grupos e temas para os seminários.

Atividades assíncronas (2h):

- Palestra "Cultura Viva: Memória, Patrimônio, Inovação e Design" sobre a pesquisa acerca dos ladrilhos hidráulicos (57 min).
- **Exercício:** realização de resumo esquemático sobre o documentário (1h03 minutos).

Aula 8: Popular, regional, vernacular 3/8

Atividades síncronas (2h):

- Debate sobre o conteúdo da atividade assíncrona e complementação com imagens de projetos de pesquisas sobre ladrilhos, cogobós, azulejos e gradis.
- Aula expositiva sobre o Gráfico Amador.

Atividades assíncronas (4h):

- Leitura dos capítulos CARDOSO, Rafael. Design e Memória (pp. 86-113) e FINIZOLA, Fátima. Popular, regional, vernacular. (pp. 116-137) In: CONSOLÓ, Cecília. **Anatomia do design:** uma análise do design gráfico brasileiro. São Paulo: Blucher, 2009. <disponível no portal Minha Biblioteca: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521217664>> (2 horas)
- Os capítulo apresentam uma série de exemplos de projetos inspirados e/ou relacionados à MGB.
- **Exercício:** Pesquisar projetos inspirados em elementos da cultura material brasileira e preparar apresentação com 10 exemplos diferentes. (2 horas)

Aula 9: Projetos inspirados na MGB 10/8

Atividades síncronas (2h):

- Apresentações das pesquisas sobre projetos inspirados na MGB.

Atividades assíncronas (3h):

- **Exercício:** Projetar artefato inspirado em manifestações da memória gráfica brasileira.

Aula 10: Projetos inspirados pelas manifestações da MGB 17/8

Atividades síncronas (2h):

- Apresentações dos projetos autorais: comentar sobre as referências utilizadas e sobre o artefato construído.
- Combinar horários para as orientações dos seminários nas aulas 11 e 12.

Atividades assíncronas (3h):

- **Exercício:** Roteiro de apresentação do seminário e construção de slides.

Aula 11: Orientações dos seminários 24/8

Atividades síncronas (1h):

Orientação a partir da produção do roteiro de apresentação do seminário e construção de slides.

Atividades assíncronas (5h):

- **Exercício:** Produzir apresentações e editar vídeo, se for o caso.
- para participação na aula 12, quando ocorrerão as apresentações síncronas (1 hora).

Aula 12: Orientações dos seminários 31/8

Atividades síncronas (1h):

Orientação do arquivo final a ser utilizado como base para as apresentações.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Atividades assíncronas (5h):

- **Exercício:** Finalizar apresentações e editar vídeo, se for o caso.

Aula 13: Apresentações e debates sobre os seminários e fechamento da disciplina. 14/9

Atividades síncronas (3h):

- Apresentação dos seminários e debates.
- Fechamento da disciplina.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I da Instrução Normativa 001/2017 da Prograd

Plano de Ensino			
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras	
Curso: Design			
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)			
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021			
Docente responsável: Andreia Chiari Lins			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/8500994614485241			
Disciplina: COMPOSIÇÃO		Código: DDI15175	
Pré-requisito: ---		Carga Horária Semestral: 60	
Créditos:	Distribuição da Carga Horária Semestral		
	Teórica	Exercício	Laboratório
	30	0	30
Ementa: Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto. Os modos de compor imagens ao longo da história e suas características. Aspectos conceituais, técnicos e estéticos de composição visual. Os suportes das imagens e suas características de visualização. Composição: enquadramento, contrastes, ritmo, equilíbrio, planos, direção, movimento etc.			
Objetivos Específicos: <ol style="list-style-type: none">I. Apresentar e caracterizar a produção de imagem como processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.II. Compreender o processo da produção da imagem da ideia ao objeto imagético.III. Compreender o desenvolvimento de aspectos de composição na história da produção humana de imagens.IV. Conhecer e expressar-se com as terminologias adequadas aos tipos de composição imagética (incluindo-se planos e ângulos de captação de imagem e, suportes para a expressão da imagem).V. Desenvolver estudos e projetos de composição imagética.			



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I da Instrução Normativa 001/2017 da Prograd

Conteúdo Programático

Unidade I - Ser humano: percepção, memória e ato de compor imagens: Processo criativo e processos compositivos. **(20h)** **Objetivos I, II e V**

Unidade II - Sistemas e elementos composição, e suas relações. **(40h)**

Objetivos III, IV e V

Metodologia

A disciplina será ministrada em 16 semanas / 60 hs.

Os objetivos I e II serão desenvolvidos com base na metodologia de sala de aula invertida utilizando-se de vídeos, leituras, pesquisas em atividades síncronas e assíncronas para produção de mapa conceitual ilustrado.

Os objetivos III e IV serão desenvolvidos com metodologia de aprendizagem baseada em projetos que formarão um portfólio.

A sala virtual da disciplina será organizada com materiais diversos, organizados para que os(as) estudantes possam, individualmente e/ou em grupo, de forma colaborativa, desenvolver as atividades e projetos propostos.

Toda semana haverá encontro síncrono a partir do primeiro horário da disciplina. As aulas síncronas iniciam no dia da semana definido pelo Departamento de Desenho Industrial, no horário inicial da aula. Todas as aulas síncronas semanais terão no mínimo 1 hora de duração e no máximo 4 horas. As aulas síncronas têm o objetivo de apresentar conteúdos e atividades, dirimir dúvidas, dar encaminhamentos e apresentar os resultados dos projetos. Os assuntos serão abordados de modo a interrelacionar os temas propostos na ementa, as experiências e vivências dos(as) estudantes, produções e períodos do campo das artes, design e comunicação, em diferentes períodos da história. Serão abordadas metodologias de organização, criação e planejamento para o desenvolvimento das atividades propostas, tais como: 5S, 5H2W, Brainstorm, mapa conceitual, entre outros .

O escopo dos projetos e critérios de avaliação serão disponibilizados e apresentados à turma sempre ao término de um projeto desenvolvido.

Recursos de ensino:

- Como Sala Ambiente utilizaremos o Classroom no Gsuite Ufes:
<https://workspace.google.com/dashboard>
Composição – T02ee – Quinta – 14h-18 (outros períodos Design)
Composição – T01ee – Sexta – 14h-18 (1º período Design)
- Uso *GSuite for education* da Ufes <http://drive.ufes.br>.
- Encontros síncronos serão realizados pelo **Google Meet**. Os(as) estudantes devem fazer uso do **Login Único da Ufes**.
- Dúvidas podem ser encaminhadas para o email: andreia.lins@ufes.br ou postadas no Classroom da disciplina.
- Os trabalhos serão encaminhados pelo Classroom da disciplina.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I da Instrução Normativa 001/2017 da Prograd

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Ao longo do semestre acontecerão de 6 a 10 projetos. A nota da disciplina será a média entre todas as atividades. Cada atividade será avaliada com nota entre 0 a 10. Os projetos poderão ser apresentados separadamente, ou em conjunto, entretanto, a nota será por projeto.

Na sala virtual o(a) estudante encontrará na sala virtual: o escopo dos projetos e os critérios de avaliação. Todos os projetos serão apresentados à turma sempre ao término de um projeto finalizado.

Prova Final: Entrega do mapa conceitual e portfólio revisados e completos.

Bibliografia básica

1. LUPTON, Ellen. Novos Fundamentos do Design. São Paulo : Cosac Naify, 2008.
2. FABRES, Paola. O Design Gráfico Contemporâneo e suas Linguagens Visuais. Porto Alegre: Uniritter, 2011.
3. WONG, Wucius. Princípio de Forma e desenho. São Paulo : Martins Fontes, 2001.

Bibliografia complementar

1. ELAN, Kimberly. Geometria do design: estudos sobre proporção e composição. São Paulo : Cosac Naif, 2010.
2. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo : Martins Fontes, 2003.
3. ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo : Pioneira, 2000.
4. PARENTE, Andre. Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual. São Paulo : Editora 34, 2004.
5. PRAKËL, David. Composição. São Paulo : Bookman Cia. Editora Ltda. 2012.

Cronograma (*)

1. Semana 1 – 17 e 18/06 - **Unidade I** – 4 horas
Apresentação da disciplina. Discussões do contexto da disciplina na relação com o indivíduo e a sociedade. Apresentação das atividades da Unidade I.
2. Semana 2 – 24 e 25/06 - **Unidade I** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
3. Semana 3 – 01 e 02/07 - **Unidade I** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
4. Semana 4 – 08 e 09/07 - **Unidade I** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I da Instrução Normativa 001/2017 da Prograd

5. Semana 5 – 15 e 16/07 - **Unidade I** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
6. Semana 6 – 22 e 23/07 - **Unidade I** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
7. Semana 7 – 29 e 30/07 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
8. Semana 8 – 05 e 06/08 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
9. Semana 9 – 12 e 13/08 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
10. Semana 10 – 19 e 20/08 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
11. Semana 11 – 26 e 27/08 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
12. Semana 12 – 02 e 03/09 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
13. Semana 13 – 09 e 10/09 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
14. Semana 14 – 16 e 17/09 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
15. Semana 15 – 23 e 24/09 - **Unidade II** – 4 horas
Aspectos conceituais, fisiológicos e culturais da imagem. A imagem e o processo cognitivo humano: percepção, memória e produto.
16. Semana 16 – 30 e 01/10 (se necessário)
17. Semana 17 – 07 e 08/10 (se necessário)
18. 16 ou 17/10/2020 - **Prova final**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I da Instrução Normativa 001/2017 da Prograd

(*) as horas assíncronas serão distribuídos nas atividades a depender das dinâmicas da turma e projetos propostos.

Vitória, 21 de junho de 2021.

Andreia Chiari Lins



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino – Computação Gráfica I

Universidade Federal do Espírito Santo	CAMPUS: Goiabeiras					
CURSO: Design						
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL: Departamento de Desenho Industrial (DDI)						
DATA DE APROVAÇÃO (ART. Nº 91): 21/06/2021						
DOCENTE RESPONSÁVEL: Daniel Dutra Gomes						
QUALIFICAÇÃO: lattes.cnpq.br/5366964374721078 www.danieldutra.com.br						
DISCIPLINA: Computação Gráfica I (EARTE)		CÓDIGO: AID03938				
PRÉ-REQUISITO:		CH SEMESTRAL: 60H				
CRÉDITOS: 2	DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA SEMESTRAL					
	TEÓRICA: 15	EXERCÍCIO: 45	LABORATÓRIO: 0			

EMENTA

Origem da computação gráfica. Sistemas gráficos em duas e três dimensões (2D e 3D). Princípios básicos de funcionamento. Componentes e características. Níveis de complexidade. Funções. Resolução da imagem. Recursos para entrada e saída de informações: equipamentos e técnicas. Aplicações da Computação Gráfica.

OBJETIVOS

Os alunos participantes desta disciplina irão aprender recursos e procedimentos básicos para manipulação de softwares essenciais para a prática do design gráfico com os seguintes objetivos:

- Compreender a aplicação das ferramentas e processos de computação gráfica na prática de projeto;
- Conhecer os principais recursos e funcionalidades dos aplicativos Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Adobe InDesign;
- Aprender a integrar arquivos processos e recursos dos diferentes aplicativos em projetos com demandas variadas, em mídias impressas e digitais;
- Desenvolver projetos de baixa e média complexidade utilizando princípios e técnicas da computação gráfica.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Adobe Illustrator

- O BÁSICO – Introdução; Novo Documento; Interface do Software; Formas; Linha; Ferramentas de Seleção; Preenchimento e Contorno; *Line Tool*.
- TEXTO – Criar texto; Painel Caractere, Parágrafo e *Glyphs*; Painel *OpenType*; *Variable Fonts*.
- CORES – CMYK; RGB; HEXADECIMAL; Guia de Cores; Gradientes; *Swatches*; Pantone.
- RECURSOS E PROCEDIMENTOS ÚTEIS – *Artboards*; Camadas; Mover; Copiar; Colar; Conta-gotas; Redimensionar objetos; Criar Grupos; Guias; Alinhar e Distribuir; Rotacionar; Salvar e Exportar.
- RECURSOS E PROCEDIMENTOS AVANÇADOS – Selecionar semelhantes; Cantos arredondados; Rasterizar e Expandir; Máscara; *Pathfinder*; Efeitos;

Adobe Photoshop

- O BÁSICO – Introdução; Novo Documento; Interface do Software; Mover; Letreiro; Laço; Conta-Gotas; Carimbo; Pincel; Borracha; Seleção.
- AJUSTES DE IMAGEM ESSENCIAIS – Modo de Cor; Tamanho da Imagem; Tamanho da Tela de Pintura; Brilho e Contraste; Níveis; Matiz e Saturação; Cor Seletiva.
- RECURSOS E PROCEDIMENTOS ÚTEIS – Zoom; Guias; Alinhar e Distribuir; Rotacionar; Cor; Tipo; Salvar e Exportar.
- RECURSOS E PROCEDIMENTOS AVANÇADOS – Opções de mesclagem: sombra projetada, sobreposição de cor, sombra e brilho interno, chanfro e entalhe; Filtros: desfoque, ruído, nitidez e dissolver; Selecionar assunto; Máscara; Objeto Vinculado;

Adobe InDesign

- O BÁSICO – Introdução; Novo Documento; Interface do Software; Ferramentas de Seleção; Preenchimento e Contorno; Unidades e incrementos; *Grades*.
- CORES – CMYK; RGB; HEXADECIMAL; Guia de Cores; Gradientes; *Swatches*; Pantone.
- AJUSTES DE PÁGINA ESSENCIAIS – Inserir página; Margens e colunas; Página-mestre; Paginação.
- AJUSTES DE TEXTOS ESSENCIAIS – Criar texto; Painel Caractere; Painel Parágrafo; Painel *Glyphs*; Painel *OpenType*; *Variable Fonts*; Estilo de caractere; Estilo de parágrafo.
- RECURSOS ÚTEIS – Camadas; Pranchetas; Mover; Copiar; Colar; Redimensionar objetos; Criar Grupos; Zoom; Guias; Alinhar e Distribuir; Rotacionar; Salvar e Exportar.
- RECURSOS E PROCEDIMENTOS AVANÇADOS – Efeitos; Objeto Vinculado.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

METODOLOGIA

A disciplina será ministrada em **16 semanas**, com **encontros síncronos** semanais de 1 hora e 30 minutos a 3 horas, e **atividades assíncronas** que complementam a carga horária da disciplina. Nas aulas de orientação, os alunos serão distribuídos em grupos de horários para o compromisso síncrono.

Nos ENCONTROS SÍNCRONOS teremos aulas expositivas sobre os principais recursos e funcionalidades de aplicativos de computação gráfica, bem como apresentações de exercícios propostos. Já as ATIVIDADES ASSÍNCRONAS preveem exercícios práticos com demandas variadas para projetos de baixa e média complexidade em mídias impressas e digitais. As atividades assíncronas propostas valerão nota e também serão utilizadas para computar a participação do aluno na disciplina.

O ambiente virtual utilizado como apoio à disciplina é o Google Classroom. Todos os materiais sugeridos aos alunos estão disponíveis na sala de aula virtual, bem como os exercícios propostos com os arquivos a serem utilizados para as entregas (Google Drive). Os encontros síncronos serão realizados pelo Google Meet e o link para acesso às aulas estará disponível na sala de aula virtual.

CRITÉRIOS/PROCESSO DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A cada uma das atividades de avaliação será atribuída uma nota (de 0 a 10) e a nota final será calculada de acordo com o peso pré-definido de cada item.

No Google Classroom, as atividades estarão divididas por semana, com detalhamento e indicação sobre o que ocorrerá nos momentos síncronos ou assíncronos.

EXERCÍCIOS PRÁTICOS EM GRUPO

- **Arquivos de Identidade Visual** (peso 0,5) – Organizar, manipular e exportar arquivos de assinatura de identidade visual em Policromia, Escala de Cinza, Alto Contraste e PANTONE, nas extensões .ai, .eps, e .png. Software utilizado: Adobe Illustrator.
- **Imagen de Perfil para Redes Sociais** (peso 0,5) – Organizar, editar e exportar imagem para perfil em redes sociais como Facebook, Instagram, LinkedIn em RGB, nas extensões .jpg, png e .psd. Formato 1080x1080. Software utilizado: Adobe Photoshop.
- **Papel Timbrado** (peso 1,0) – Elaborar layout para papel timbrado e exportar arquivos para uso digital (.png) e para impressão (.pdf). Formato A4. Impressão frente. Marcas de corte. Software utilizado: Adobe Illustrator e Microsoft Word.
- **Cartão de Visita** (peso 1,0) – Elaborar layouts para cartão de visita e exportar arquivos para impressão (.pdf X1A). Formato: 90x50mm. Sangria: 5mm. Impressão frente e verso. Marcas de corte e registro. Considerar possibilidades de acabamento como verniz localizado e hotstamping. Software utilizado: Adobe Illustrator.
- **Imagens para Redes Sociais** (Peso 1,5) – Elaborar layouts para três publicações para feed em redes sociais como o Instagram e exportar arquivos (.png, .jpg e .psd). Formato: 1080x1080px ou 1080x1350px ou 1600x1080px. Considerar uso de objeto vinculado. Softwares utilizados: Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- **Imagens para Redes Sociais** (Peso 1,5) – Elaborar layouts para cinco a dez publicações para stories em redes sociais como o Instagram e exportar arquivos (.png e .jpg). Formato: 1080x1920px. Considerar uso de objeto vinculado. Softwares utilizados: Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.
- **Pasta de Arquivos** (peso 2,0) – Elaborar layouts para pasta de arquivos e exportar arquivos para impressão (.pdf X1A) e para faca. Formato fechado: 220x320mm. Sangria 5mm. Impressão frente e verso. Marcas de corte, dobra e registro. Software utilizado: Adobe Illustrator.
- **Portfólio de Projetos** (Peso 3,0) – Organizar, editar e exportar portfólio de projetos pessoal ou para outro designer/artista visual (.pdf para web e pacote .indd). Observar o uso de página-mestre, estilos de parágrafo e objetos vinculados. Formato sugerido: 1920x1080px. Número de páginas: 10-15. Softwares utilizados: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Adobe InDesign.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BRETON, Philippe. História da informática. São Paulo, Unesp, 1991.
- BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. São Paulo: Blücher, 2015.
- FARIAS, Priscila. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro, 2AB, 1998.
- LÉVY, Pierre. As Tecnologias Da Inteligência. São Paulo: Editora 34, 1995.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 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
- ROYO, Javier. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2008.

LINKS ÚTEIS

- Adobe Color. Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel>. Acesso em: 20 de março 2021.
- Adobe Fonts. Disponível em: <https://fonts.adobe.com>. Acesso em: 20 de março 2021.
- Blog da Adobe. Disponível em: <https://blog.adobe.com>. Acesso em: 20 de março 2021.
- Canal da Adobe Creative Cloud no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/AdobeCreativeCloud/>. Acesso em: 20 de março 2021.
- Designer Marcelo Kimura no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCOUcKUAdycLPoIDgLLxkHQg>. Acesso em: 20 de março 2021.
- Designer Marcelo Kimura no Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/marcelokimuradesign>. Acesso em: 20 de março 2021.
- MyFonts by Monotype. Disponível em: <https://www.myfonts.com>. Acesso em: 20 de março 2021.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

CRONOGRAMA DA DISCIPLINA

AULA 01 – APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA (16/06)

Atividades síncronas: 4h

- Apresentação do Plano de Ensino e da Sala Virtual disponível no Google Classroom (30min)
- Definição dos Grupos de Trabalho para execução dos exercícios práticos da disciplina (30min)
- Aula expositiva dialogada sobre a origem da computação gráfica, princípios básicos, componentes e características (3h).

AULA 02 – ADOBE ILLUSTRATOR – RECURSOS E PROCEDIMENTOS BÁSICOS (23/06)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre as funcionalidades do aplicativo Adobe Illustrator, procedimentos úteis de manipulação de forma, texto e cores (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 01 – Arquivos de Identidade Visual (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 01 – Arquivos de Identidade Visual (2h).

AULA 03 – ADOBE PHOTOSHOP – RECURSOS E PROCEDIMENTOS BÁSICOS (30/06)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre as funcionalidades do aplicativo Adobe Photoshop, procedimentos úteis de manipulação de imagem, texto e cores (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 02 – Imagem de Perfil para Redes Sociais (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 02 – Imagem de Perfil para Redes Sociais (2h).

AULA 04 – ADOBE ILLUSTRATOR – PROCEDIMENTOS AVANÇADOS (07/07)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre procedimentos avançados do app. Adobe Illustrator (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 03 – Papel Timbrado (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 03 – Papel Timbrado (2h).

AULA 05 – ADOBE ILLUSTRATOR – PROCEDIMENTOS AVANÇADOS (14/07)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre procedimentos avançados do app. Adobe Illustrator (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 04 – Cartão de Visita (30min).



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 04 – Cartão de Visita (2h).

AULA 06 – ADOBE PHOTOSHOP – PROCEDIMENTOS AVANÇADOS (21/07)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre procedimentos avançados do app. Adobe Photoshop (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 05 – Imagens para Redes Sociais Parte I (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 05 – Imagens para Redes Sociais Parte I (2h)

AULA 07 – ADOBE PHOTOSHOP – PROCEDIMENTOS AVANÇADOS (28/07)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre procedimentos avançados do app. Adobe Photoshop (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 06 – Imagens para Redes Sociais Parte II (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 05 – Imagens para Redes Sociais Parte II (2h)

AULA 08 – ADOBE ILLUSTRATOR – PROCEDIMENTOS AVANÇADOS (04/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre procedimentos avançados do app. Adobe Illustrator (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 07 – Pasta de Arquivos (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 07 – Pasta de Arquivos (2h).

AULA 09 – ADOBE INDESIGN – RECURSOS E PROCEDIMENTOS BÁSICOS (11/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre as funcionalidades do aplicativo Adobe InDesign, procedimentos úteis de manipulação de texto e página (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (2h)

AULA 10 – ADOBE INDESIGN – RECURSOS E PROCEDIMENTOS BÁSICOS (18/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre as funcionalidades do aplicativo Adobe InDesign, procedimentos



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

úteis de manipulação de texto e página (1h30min).

- Apresentação do exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (2h)

AULA 11 – ADOBE INDESIGN – RECURSOS E PROCEDIMENTOS BÁSICOS (25/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre procedimentos avançados do app. Adobe InDesign (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (2h)

AULA 12 – ADOBE INDESIGN – RECURSOS E PROCEDIMENTOS BÁSICOS (01/09)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre procedimentos avançados do app. Adobe InDesign (1h30min).
- Apresentação do exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Exercício prático 08 – Portfólio de Projetos (2h)

08 de setembro – Aniversário de Vitória (Feriado Municipal)

AULA 13 – ORIENTAÇÃO DOS EXERCÍCIOS PRÁTICOS (15/09)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.

AULA 14 – ORIENTAÇÃO DOS EXERCÍCIOS PRÁTICOS (22/09)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.
- Finalizar os arquivos (3h30min).
- Postar no Classroom até o dia 28/09.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

AULA 15 – FECHAMENTO DA DISCIPLINA (29/09)

Atividades síncronas: 2h

- Entrega dos exercícios práticos da disciplina
- Discussão dos resultados
- Fechamento da disciplina

PROVA FINAL (06/10)

Avaliação final para os alunos que obtiveram nota final abaixo de 7,0 na média dos exercícios práticos entregues ao longo do semestre.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino – Marketing & Design

Universidade Federal do Espírito Santo	CAMPUS: Goiabeiras					
CURSO: Design						
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL: Departamento de Desenho Industrial (DDI)						
DATA DE APROVAÇÃO (ART. Nº 91): 21/06/2021						
DOCENTE RESPONSÁVEL: Daniel Dutra Gomes						
QUALIFICAÇÃO: lattes.cnpq.br/5366964374721078 www.danieldutra.com.br						
DISCIPLINA: Marketing & Design (EARTE)	CÓDIGO: AID03958					
PRÉ-REQUISITO:	CH SEMESTRAL: 60H					
CRÉDITOS: 2	DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA SEMESTRAL					
	TEÓRICA: 15	EXERCÍCIO: 45	LABORATÓRIO: 0			
EMENTA O produto no mercado. Planejamento e técnicas para projeto. Técnicas de avaliação e elaboração de projetos. Projeto, produto, serviço e marketing.						
OBJETIVOS Esta disciplina tratará dos fundamentos e técnicas que envolvem o escopo do marketing. Os alunos participantes desta disciplina desenvolverão suas habilidades de pensamento analítico, crítico e criativo com os seguintes objetivos:						
<ul style="list-style-type: none">• Compreender os fundamentos do marketing e suas implicações em projetos de marca, produtos e serviços;• Conceituar estratégias de identificação e diferenciação de produto, reconhecendo suas respectivas pertinências e formas de aplicação em diferentes contextos;• Segmentar os consumidores e identificar o público-alvo;• Analisar e compreender as preferências dos clientes e comportamento de compra;• Traduzir a estratégia de marketing em táticas aplicáveis aos novos e tradicionais pontos de contato, construindo e alavancando o valor da marca;• Compreender o processo de planejamento estratégico e a elaboração de seus documentos correlatos, bem como suas aplicações dos mesmos no exercício profissional do designer.						



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Desmistificando o Marketing

- A importância do Marketing
- O escopo do Marketing
- Orientações em Marketing
- As transformações do conceito do Marketing
- O início dos estudos em Marketing

2. Conceitos centrais em Marketing

- Necessidades, desejos e demandas
- Mercados-alvo, posicionamento e segmentação
- Ofertas e marcas
- Canais de Marketing
- Mídia paga, conteúdo próprio e mídia orgânica
- Impressões e engajamento
- Valor e satisfação
- Cadeia de suprimento
- Concorrência

3. As novas realidades do Marketing

- Mudanças de poder para os consumidores conectados
- As influentes subculturas digitais
- Quando as marcas se tornam humanas
- Marketing de conteúdo
- 4 Ps x 4 As do Marketing

4. Construção de marcas fortes

- Fundamentos essenciais em gestão de marcas
- Segmentação de mercados consumidores
- A busca pelo posicionamento da marca
- Branding Equity
- Design de Identidade de Marca

5. Marketing e Design na prática

- Marketing e Gestão do Design
- Planos de Marketing
- Atividades de Marketing e Design



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

METODOLOGIA

A disciplina será ministrada em **16 semanas**, com **encontros síncronos** semanais de 1 hora e 30 minutos a 3 horas, e **atividades assíncronas** que complementam a carga horária da disciplina. Nas aulas de orientação, os alunos serão distribuídos em grupos de horários para o compromisso síncrono.

Nos ENCONTROS SÍNCRONOS teremos aulas expositivas sobre os principais recursos e funcionalidades de aplicativos de computação gráfica, bem como apresentações de exercícios propostos. Já as ATIVIDADES ASSÍNCRONAS preveem exercícios práticos com demandas variadas para projetos de baixa e média complexidade em mídias impressas e digitais. As atividades assíncronas propostas valerão nota e também serão utilizadas para computar a participação do aluno na disciplina.

O ambiente virtual utilizado como apoio à disciplina é o Google Classroom. Todos os materiais sugeridos aos alunos estão disponíveis na sala de aula virtual, bem como os exercícios propostos com os arquivos a serem utilizados para as entregas (Google Drive). Os encontros síncronos serão realizados pelo Google Meet e o link para acesso às aulas estará disponível na sala de aula virtual.

CRITÉRIOS/PROCESSO DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A cada uma das atividades de avaliação será atribuída uma nota (de 0 a 10) e a nota final será calculada de acordo com o peso pré-definido de cada item.

No Google Classroom, as atividades estarão divididas por semana, com detalhamento e indicação sobre o que ocorrerá nos momentos síncronos ou assíncronos.

SEMINÁRIO 'AS NOVAS REALIDADES DO MARKETING' (10 pontos, peso 1,0)

Ao longo das aulas expositivas, serão debatidas tendências fundamentais responsáveis pelas transformações recentes no Marketing. Os alunos serão organizados em grupos e receberão um texto base que deverá ser utilizado como temática central do seminário.

Na apresentação, eles terão que identificar e apresentar os principais argumentos do autor do texto, incluindo estudos de casos que refletem a leitura. Os estudantes terão liberdade na escolha do formato do material de apoio (4,0 pt.) para a apresentação dos seminários: slides, vídeos, animações, sites, painel de imagens, dentre outras possibilidades. Além do material de apoio, será avaliada a oratória, clareza e organização das informações (3,0 pt.)

Também deverá ser entregue um relatório (3,0 pt.).

PROJETO PRÁTICO 1 (10 pontos, peso 2,0)

Os alunos receberão um briefing com o desafio de estruturar um plano de marketing para o próximo ano de uma empresa capixaba. Organizados em grupos, eles terão que realizar uma análise de mercado, considerando, público-alvo, tendências, concorrência, mix de produtos; e, além disso, um plano tático, escolhendo entre quatro caminhos possíveis.

1. Segmentar e subtrair o público-alvo do produto. Avaliar e apresentar as implicações que essa decisão terá no novo lançamento do produto.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

2. Segmentar um novo público-alvo para o produto. Avaliar e apresentar as implicações que essa decisão terá no novo lançamento do produto.
3. Lançar um produto da mesma categoria para o público-alvo da marca. Avaliar e apresentar as implicações que essa decisão terá no novo lançamento do produto.
4. Lançar um produto de outra categoria para o público-alvo da marca. Avaliar e apresentar as implicações que essa decisão terá no novo lançamento do produto.

Serão avaliados: qualidade informacional do plano de marketing (2,0 pt.), coerência do plano tático com os argumentos apresentados (2,0), conceito da campanha (3,0), diretrizes visuais (3,0).

PROJETO PRÁTICO 2 (10 pontos, peso 2,0)

Os alunos receberão um plano de marketing para o lançamento de um novo produto no mercado.

Organizados em grupos, eles terão que apresentar o detalhamento dessa campanha de lançamento.

Serão avaliados: alinhamento com a estratégia do plano de marketing (2,0 pt.), conceito da campanha (3,0 pt.), diretrizes visuais (3,0 pt.) e plano de ativação (2,0 pt).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 5.0: technology for humanity. New Jersey: John Wiley & Sons, 2021.

GODIN, Seth. Permission Marketing: turning strangers into friends and friends into costumers. New York: Simon & Schuster, 1999.

NEUMEIER, Marty. The brand gap: o abismo da marca: como construir a ponte entre estratégia e design. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

OLIVEIRA, Sérgio Luis Ignácio. Desmistificando o Marketing. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

SINEK, Simon. Por quê? Como grandes líderes inspiram ação. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

LINKS ÚTEIS

AMBROSIO, Vicente. Plano de marketing passo a passo. Rio de Janeiro: Reichmann & Affonso Ed., 1999.

GODIN, Seth. A Vaca Roxa: como transformar sua empresa. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 4.0: do tradicional ao digital. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

NEUMEIER, Marty. Zag: a estratégia número 1 das marcas de sucesso. Porto Alegre: Bookman, 2009.

OGDEN, James R. Comunicação integrada de marketing: modelo prático para um plano criativo e inovador. São Paulo: Prentice Hall, 2002.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. *Business model generation: inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários*. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2011.

RIES, Al; TROUT, Jack. *As 22 Consagradas Leis do Marketing – como transformar seus produtos ou serviços em uma marca mundial*. São Paulo, SP: Pearson, 1993.

RIES, Al; TROUT, Jack. *Posicionamento: a batalha por sua mente*. São Paulo: Pearson, 2005.

SMITH, W. R. (1956). Product Differentiation and Marketing Segmentation as alternative marketing strategies. Reprint from *Marketing Management*, 4(3), p.63-65, Winter 1995.

CRONOGRAMA DA DISCIPLINA

AULA 01 – APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA (17/06)

Atividades síncronas: 4h

- Apresentação do Plano de Ensino e da Sala Virtual disponível no Google Classroom (30min)
- Definição dos Grupos de Trabalho para execução dos seminários e projetos práticos da disciplina (30min)
- Aula expositiva dialogada sobre a importância do Marketing, escopo do Marketing, orientações em Marketing e as transformações do conceito ao longo do tempo (3h).

AULA 02 – AS NOVAS REALIDADES DO MARKETING (24/06)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre as novas realidades do Marketing (1h30min).
- Apresentação da proposta para o seminário (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Iniciar execução dos seminários (2h).

AULA 03 – ORIENTAÇÃO DOS SEMINÁRIOS (01/07)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos seminários. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 3h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.
- Finalizar os arquivos (3h30min).
- Postar no Classroom até o dia 08/07.

AULA 04 – APRESENTAÇÃO DOS SEMINÁRIOS (08/07)

Atividades síncronas: 4h

- Apresentação dos seminários, fomento de discussão e debate entre a turma.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

AULA 05 – CONCEITOS CENTRAIS EM MARKETING (15/07)

Atividades síncronas: 4h

- Aula expositiva dialogada sobre conceitos centrais em marketing: necessidades, desejos e demandas; mercados-alvo, posicionamento e segmentação; ofertas e marcas (4h).

AULA 06 – CONCEITOS CENTRAIS EM MARKETING (22/07)

Atividades síncronas: 4h

- Aula expositiva dialogada sobre conceitos centrais em marketing: canais de marketing; mídia paga, conteúdo próprio e mídia orgânica; impressões e engajamento; valor e satisfação; cadeia de suprimento; concorrência (4h).

AULA 07 – FUNDAMENTOS DO MARKETING EM GESTÃO DE MARCAS (29/07)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre fundamentos essenciais em gestão de marcas, definições em branding, o conceito de *Branding Equity*: lembrança e imagem de marca, proeminência de marca, desempenho de marca, imagens de marca, julgamentos de marca, sentimentos de marca e ressonância da marca. (2h)

Atividades assíncronas: 2h

- Leituras complementares (2h).

AULA 08 – SEGMENTAÇÃO DE MERCADOS CONSUMIDORES (05/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre segmentação de mercados consumidores, considerando aspectos geográficos, demográficos, psicográficos e comportamentais (2h).

Atividades assíncronas: 2h

- Leituras complementares (2h).

AULA 09 – A BUSCA PELO POSICIONAMENTO DE MARCA (12/08)

Atividades síncronas: 3h

- Aula expositiva dialogada sobre a busca pelo posicionamento de marca, identificação de pontos de diferença e pontos de paridade, *frameworks* e *storytelling* (2h).
- Apresentação da proposta do projeto prático 01.

Atividades assíncronas: 1h

- Iniciar execução do projeto prático 01.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

AULA 10 – ORIENTAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO 01 (19/08)

Atividades síncronas: 2h

- Orientação do projeto prático 01. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.

AULA 11 – ORIENTAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO 01 (26/08)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação do projeto prático 01. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)
- Postar no Classroom até o dia 23/09.

Atividades assíncronas: 3h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores e finalizar os arquivos (3h30min).
- Postar no Classroom até o dia 02/09.

AULA 12 – APRESENTAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO 01 (02/09)

Atividades síncronas: 4h

- Apresentação do projeto prático 01, com discussão dos resultados (3h30min).
- Apresentação da proposta do projeto prático 02 (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Iniciar execução do projeto prático 02.

AULA 13 – ORIENTAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO 02 (09/09)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação do projeto prático 02. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.

AULA 14 – ORIENTAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO 02 (16/09)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 3h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores e finalizar os arquivos (3h30min).
- Postar no Classroom até o dia 23/09.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

AULA 15 – APRESENTAÇÃO DO PROJETO PRÁTICO 02 E FECHAMENTO DA DISCIPLINA (23/09)

Atividades síncronas: 2h

- Apresentação do projeto prático 02, com discussão dos resultados.
- Fechamento da disciplina

PROVA FINAL (30/10)

Avaliação final para os alunos que obtiveram nota final abaixo de 7,0 na média dos exercícios práticos entregues ao longo do semestre.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino – Multimídia I

Universidade Federal do Espírito Santo	CAMPUS: Goiabeiras					
CURSO: Design						
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL: Departamento de Desenho Industrial (DDI)						
DATA DE APROVAÇÃO (ART. Nº 91): 21/06/2021						
DOCENTE RESPONSÁVEL: Daniel Dutra Gomes						
QUALIFICAÇÃO: lattes.cnpq.br/5366964374721078 www.danieldutra.com.br						
DISCIPLINA: Multimídia I (EARTE)		CÓDIGO: AID03947				
PRÉ-REQUISITO: AID 03947		CH SEMESTRAL: 60H				
CRÉDITOS: 2	DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA SEMESTRAL					
	TEÓRICA: 15	EXERCÍCIO: 45	LABORATÓRIO: 0			
EMENTA A linguagem dos multimeios: conceituação; o uso conjugado de diversos meios e sua análise; recursos operacionais.						
OBJETIVOS Esta disciplina tratará desta modalidade de comunicação que produz mensagens interativas, utilizando textos, sons e imagens. Além disso, o aluno deverá desenvolver um projeto multimídia, explorando suas amplas possibilidades de expressão e comunicação. Os alunos participantes desta disciplina desenvolverão suas habilidades de pensamento analítico, crítico e criativo com os seguintes objetivos:						
<ul style="list-style-type: none">• Obter uma visão contextual histórica sobre conceitos em multimídia;• Colocar em prática os conhecimentos adquiridos através da criação de um projeto multimídia, explorando a conjugação de diferentes linguagens, expressão e comunicação.						
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO <ul style="list-style-type: none">• Linguagem dos Multimeios: conceitos e perspectiva histórica• Meio Analógico e Meio Digital: diferenças e aproximações• Intermídia e Hipermídia• Interatividade						



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

METODOLOGIA

A disciplina será ministrada em **16 semanas**, com **encontros síncronos** semanais de 1 hora e 30 minutos a 3 horas, e **atividades assíncronas** que complementam a carga horária da disciplina. Nas aulas de orientação, os alunos serão distribuídos em grupos de horários para o compromisso síncrono.

Nos ENCONTROS SÍNCRONOS teremos aulas expositivas dialogadas, debates, apresentações de exercícios propostos. Já as ATIVIDADES ASSÍNCRONAS preveem leituras, exercícios e o projeto final para que os estudantes acessem conteúdos que fazem parte do planejamento da disciplina. Para todas as atividades assíncronas haverá um exercício correspondente para que o aluno estude e reflita sobre o material disponibilizado. As atividades assíncronas propostas valerão nota e também serão utilizadas para computar a participação do aluno na disciplina.

O ambiente virtual utilizado como apoio à disciplina é o Google Classroom. Todos os materiais sugeridos aos alunos estão disponíveis na sala de aula virtual, bem como os exercícios propostos com os arquivos a serem utilizados para as entregas (Google Drive). Os encontros síncronos serão realizados pelo Google Meet e o link para acesso às aulas estará disponível na sala de aula virtual.

CRITÉRIOS/PROCESSO DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A cada uma das atividades de avaliação será atribuída uma nota (de 0 a 10) e a nota final será calculada de acordo com o peso pré-definido de cada item.

No Google Classroom, as atividades estarão divididas por semana, com detalhamento e indicação sobre o que ocorrerá nos momentos síncronos ou assíncronos.

FICHAMENTOS (10 pontos, peso 0,5)

- Fichamento 01 – Cultura Midiática. SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. Capítulo 02. São Paulo: Paulus, 2003. p. 51-60.
- Fichamento 02 – Uma visão heterotópica das mídias digitais. SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. Capítulo 02. São Paulo: Paulus, 2003. p. 61-70.
- Fichamento 03 – Hipermídia | Substratos da Cibercultura. SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. Capítulo 02. São Paulo: Paulus, 2003. p. 92-97.
- Fichamento 04 – Hipertexto. LÉVY, Pierre. As Tecnologias Da Inteligência. São Paulo: Editora 34, 1995. p. 13-16.
- Fichamento 05 – A Interatividade. LÉVY, Pierre. Cibercultura. Capítulo 04. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 77-84.

Estrutura obrigatória para cada fichamento:

- Objetivos – destacar qual é o objetivo de cada tópico ou subcapítulo. Qual é a intenção do autor com o texto? O que ele quer apresentar, explicar, discutir?
- Principais argumentos e/ou informações – indicar os principais argumentos do autor para atingir o objetivo do texto. Ou quais são as principais informações e novidades que o texto apresenta;



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Trechos importantes (opcional) – se preferir, transcreva alguns trechos importantes. Indique o número da página;
- Painel de imagens – incluir imagens que ilustrem a leitura. Inserir legenda e link com a fonte de cada imagem apresentada.

EXERCÍCIO PRÁTICO (10 pontos, peso 3,0)

Em grupos de trabalho, os alunos irão analisar um material instrucional turístico impresso (guia para museu, espaço expositivo, entre outros) e terão que transformá-lo em um objeto digital, considerando aspectos funcionais, gráficos e estéticos.

Já estão definidos os materiais que integrarão os exercícios práticos. Os alunos irão contar com o auxílio de uma ficha com os tópicos detalhados e exemplificados que precisam ser considerados ao longo do projeto.

EXERCÍCIO DE ANÁLISE (10 pontos, peso 2,0)

Em grupos de trabalho, os alunos irão analisar seis jogos eletrônicos, observando suas aproximações e diferenças, considerando aspectos funcionais (conceito, jogabilidade, forma e função), gráficos e estéticos (cor, grid, layout, tipografia, mídias envolvidas), linearidade e/ou não-linearidade narrativa, divulgação online ou off-line e grau de interatividade.

Já estão definidos quatro jogos para serem analisados. Além desses, cada grupo deverá escolher outros dois jogos eletrônicos, totalizando o número de seis jogos analisados por grupo. Os alunos irão contar com o auxílio de uma ficha com os tópicos detalhados e exemplificados.

PROJETO MULTIMÍDIA FINAL (10 pontos, peso 4,0)

Para o projeto multimídia final, os alunos deverão visualizar o seguinte cenário:

“O seu grupo está participando de uma seletiva com a presença de grandes investidores de jogos eletrônicos. Vocês passaram as últimas semanas analisando diversos jogos e visualizaram três oportunidades de melhoria em um dos jogos analisados recentemente. Agora, vocês estarão cara a cara com este grupo de investidores e terão quinze minutos para uma apresentação”.

Os investidores divulgaram os tópicos indispensáveis na apresentação:

- Comente brevemente sobre as características gerais do jogo selecionado para propor melhorias. Não gaste muito tempo falando sobre a jogabilidade, objetivos e narrativa, foque naquilo que irá contribuir para a sua proposta, de fato.
- O seu pitch deve indicar qual ou quais a(s) oportunidade que o seu grupo irá atender, isto é, qual o mercado e a necessidade que o mesmo tem e não é bem atendida atualmente pelo game, de forma bem objetiva e direta. Exemplo: 'Nós iremos resolver o problema...' ou 'Nós identificamos que no jogo não é possível...'. As três oportunidades de melhoria, elas podem tratar de ajustes, modificações ou substituições das seguintes características: 1) Narrativa e Jogabilidade 2) Mídias Envolvidas, 3) Linearidade, 4) Grau de Interatividade.
- A seguir, apresente três soluções que propõe para atender a necessidade/oportunidade, já destacando sua diferenciação. Exemplo: 'Nós identificamos a oportunidade de desenvolver...'. Lembre de inserir imagens que facilitem o entendimento da sua ideia.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Importante! Ao final, argumente como suas ideias irão gerar valor cultural, criativo, intelectual e/ou econômico para jogadores e investidores.
- Respeite o precioso tempo dos investidores: 15 minutos.

Os alunos irão contar com o auxílio de uma ficha com os tópicos detalhados e exemplificados.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BAIRON, Sérgio. Multimídia. São Paulo: Global, 1995.
- BONSIEPE, Gui. A step towards the reinvention of graphic design. *Design Issues*, v. 10, n. 1, p. 47-52, 1994. Disponível em <https://www.jstor.org/stable/1511655>.
- BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. São Paulo: Blucher, 2015.
- LÉVY, Pierre. As Tecnologias Da Inteligência. São Paulo: Editora 34, 1995.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- ROYO, Javier. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- ABRAS, Chadia et al. User-centered design. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications, v. 37, n. 4, p. 445-456, 2004. Disponível em <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.453.906&rep=rep1&type=pdf>.
- 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.
- BOURRIAUD, Nicolas. Pós-Produção. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- 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.
- 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.
- MEIRA, Silvio; NEVES, André (2020). Design como pensamento estratégico. Disponível em: <https://strateegia.blog/design-como-pensamento-estrat-gico-4006f5feb2e946edbf6f317d496b1b91>. Acesso em: 20 de março 2021. TDS Company.
- MEIRA, Silvio; NEVES, André (2020). O mundo figital. Disponível em: <https://strateegia.blog/o-mundo-figital-cd89bac3fbfc4901990e06d210fb45d>. Acesso em: 20 de março 2021. TDS Company.
- MEIRA, Silvio; NEVES, André (2020). Transformação [figital] estratégica. Disponível em:



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

<https://strateegia.blog/transforma-o-figital-estrat-gica-5b86f86b9b6d4c0e88ed0ba0adac786e>. Acesso em: 20 de março 2021. TDS Company.

MEIRA, Silvio; NEVES, André (2020). A escola figital. Disponível em: <https://strateegia.blog/a-escola-figital-10b5377cb73d456ab9cab521aae6e97f>. Acesso em: 20 de março 2021. TDS Company.

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.

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

CRONOGRAMA DA DISCIPLINA

AULA 01 – APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA (17/06)

Atividades síncronas: 4h

- Apresentação do Plano de Ensino e da Sala Virtual disponível no Google Classroom (30min)
- Definição dos Grupos de Trabalho para execução dos exercícios práticos da disciplina (30min)
- Aula expositiva dialogada sobre a linguagem dos multimeios (3h).

AULA 02 – MEIO ANALÓGICO X MEIO DIGITAL – DIFERENÇAS E APROXIMAÇÕES (24/06)

Atividades síncronas: 2h30

- Aula expositiva sobre diferenças e aproximações do meio analógico e o meio digital (1h30min).
- Apresentação da proposta para o exercício prático (30min).

Atividades assíncronas: 1h30

- Iniciar a execução do exercício prático (1h30).

AULA 03 – ERAS CULTURAIS: CULTURA ORAL, CULTURA ESCRITA E CULTURA IMPRESSA (01/07)

Atividades síncronas: 1h30

- Aula expositiva dialogada sobre uma perspectiva histórica da linguagem dos multimeios, a partir das formações das Eras Culturais (1h30).
- Apresentação da proposta para os *fichamentos* (30min).
- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.

AULA 04 – ERAS CULTURAIS: CULTURA DE MASSAS E CULTURA DE MÍDIAS (08/07)

Atividades síncronas: 1h30

- Aula expositiva dialogada sobre uma perspectiva histórica da linguagem dos multimeios, a partir das formações das Eras Culturais (1h30).



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.
- Realizar *fichamento 01*.

AULA 05 – ERAS CULTURAIS: CULTURA DIGITAL (15/07)

Atividades síncronas: 1h30

- Aula expositiva dialogada sobre uma perspectiva histórica da linguagem dos multimeios, a partir das formações das Eras Culturais (1h30).
- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores e finalizar os arquivos.
- Realizar *fichamento 02*.

AULA 06 – APRESENTAÇÃO DO EXERCÍCIO PRÁTICO (22/07)

Atividades síncronas: 4h

- Apresentação do exercício prático.
- Discussão dos resultados.

AULA 07 – ERAS CULTURAIS: CULTURA DIGITAL (29/07)

Atividades síncronas: 1h30

- Aula expositiva dialogada sobre uma perspectiva histórica da linguagem dos multimeios, a partir das formações das Eras Culturais (1h30).

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar *fichamento 03*.

AULA 08 – INTERMÍDIA, HIPERMÍDIA E INTERATIVIDADE (05/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre os conceitos de intermídia e hipermídia (1h30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar *fichamento 04*.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

AULA 09 – JOGOS ELETRÔNICOS E A MULTIMÍDIA (12/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre os jogos eletrônicos e seus aspectos funcionais, gráficos e estéticos (1h30min).
- Apresentação da proposta do *exercício de análise* (30min).
- Entrega final dos *fichamentos* da disciplina.

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar *Exercício de análise* (2h)

AULA 10 – ORIENTAÇÃO DO EXERCÍCIO DE ANÁLISE (19/08)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos exercícios de análise. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.

AULA 11 – JOGOS ELETRÔNICOS E A MULTIMÍDIA (26/08)

Atividades síncronas: 2h

- Aula expositiva dialogada sobre os jogos eletrônicos e seus aspectos interativos, a partir de conceitos multimídia (1h30min).
- Apresentação da proposta do *projeto multimídia final* (30min).

Atividades assíncronas: 2h

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores e finalizar *exercício de análise* (2h)

AULA 12 – ORIENTAÇÃO DO PROJETO MULTIMÍDIA (09/09)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 3h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.

AULA 13 – ORIENTAÇÃO DO PROJETO MULTIMÍDIA (09/09)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Atividades assíncronas: 3h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.

AULA 14 – ORIENTAÇÃO DO PROJETO MULTIMÍDIA (16/09)

Atividades síncronas: 30min

- Orientação dos exercícios práticos. Serão agendados os horários previamente (30min por grupo)

Atividades assíncronas: 3h30

- Realizar correções e ajustes que se fizerem necessários após as orientações das aulas anteriores.
- Finalizar os arquivos (3h30min).
- Postar no Classroom até o dia 23/09.

AULA 15 – FECHAMENTO DA DISCIPLINA (23/09)

Atividades síncronas: 4h

- Apresentação do projeto multimídia final da disciplina
- Discussão dos resultados
- Fechamento da disciplina

PROVA FINAL (30/10)

Avaliação final para os alunos que obtiveram nota final abaixo de 7,0 na média dos exercícios práticos entregues ao longo do semestre.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino			
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras	
Curso: Design			
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)			
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021			
Docente responsável: Thais Vieira			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/1506025548875237			
Disciplina: Projeto IV		Código: AID3943	
Pré-requisito: AID 03940 Projeto III		Carga Horária Semestral: 60	
Créditos: 2	Distribuição da Carga Horária Semestral		
	Teórica	Exercício	Laboratório
	15	45	0
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.			
Objetivos Específicos			
<ul style="list-style-type: none">Conhecer os principais elementos de projeto relacionados ao Design de embalagensExperimentar metodologias voltadas para projetos de Design de embalagens			
Conteúdo Programático			
<ol style="list-style-type: none">1. Evolução histórica2. Usos e funções da embalagem3. Mercado de embalagens4. Materiais e processos5. Embalagens e seus usuários6. Metodologias para projeto de embalagens7. Projeto Estrutural de embalagens8. Projeto Gráfico de embalagens9. Normas e legislações para embalagens10. Produção de Embalagens			
Metodologia			
A disciplina será ministrada tanto síncrona quanto assíncronamente em dezesseis aulas. Cada aula terá uma parte assíncrona em que os conteúdos teóricos serão ministrados por meio dos vídeos produzidos previamente, ou indicados pela professora. Estes serão postados na plataforma <i>Google Classroom</i> semanalmente, para que sejam vistos pelos alunos de acordo com sua disponibilidade. Quanto a parte síncrona da disciplina, haverá encontros semanais para explicação das tarefas da semana seguinte, além de comentários e esclarecimento de dúvidas sobre as tarefas recém entregues, visando aprendizado e aperfeiçoamento.			
Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem			



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

A nota final se dará pela soma dos valores das tarefas semanais, que terão como objetivo consolidar o aprendizado contido nos vídeos de conteúdo da disciplina. Serão 14 tarefas no total sendo que a última terá um peso maior por se tratar da compilação dos resultados das tarefas anteriores, a serem apresentados para a turma. As tarefas deverão ser executadas individualmente ou em grupos de **no máximo** 3 alunos.

A contagem de pontos no *classroom* será feita tendo como base a nota máxima de 100 pontos que será dividida por 10 para ajustar o valor ao resultado a ser lançado no sistema da UFES. Desta maneira para cada uma das 12 tarefas iniciais será atribuída uma nota de até 5 pontos, que será avaliada segundo os critérios que se seguem:

Critérios de avaliação para as 12 tarefas iniciais	Nota
Coerência em relação ao enunciado	2
Qualidade da Apresentação	1
Pontualidade (entrega na antevéspera)	1
Aperfeiçoamento de acordo com orientação	1
Total	5

Para a tarefa 13 será atribuída uma nota de até 10 pontos, sendo avaliada de acordo com critérios da tabela abaixo:

	Critérios de avaliação para a tarefa 13	Nota
apresentação	Coerência do resultado em relação ao enunciado	1
	Apresentação (diagramação relacionada ao projeto final)	1
	Pontualidade (entrega na antevéspera)	1
	Apresentação oral	1
relatório	Descrição das atividades desenvolvidas relacionando-as às etapas do projeto (objetivos, metodologia, cronograma, pesquisas, primeiras ideias e dificuldades encontradas)	1
	Justificativa dos “partidos adotados”	1
	Clareza no conteúdo	1
	Originalidade e complexidade da proposta	1
	Qualidade das pesquisas	1
	Identificação das fontes de referência nas normas de formatação ABNT	1
	Total	10

Para a tarefa final 14 será atribuída uma nota de até 30 pontos, sendo avaliada de acordo com critérios da tabela abaixo:

	Critérios de avaliação para a tarefa 14	Nota
apresentaç	Coerência do resultado em relação ao enunciado	2
	Apresentação (diagramação relacionada ao projeto final)	2
	Pontualidade (entrega na antevéspera)	2
	Aperfeiçoamento de acordo com orientação	2
	Apresentação oral	2



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

relatório	Descrição das atividades desenvolvidas relacionando-as às etapas do projeto (objetivos, metodologia, cronograma, pesquisas, primeiras ideias e dificuldades encontradas)	1
	Justificativa dos “partidos adotados”	2
	Clareza no conteúdo	2
	Originalidade e complexidade da proposta	2
	Qualidade das pesquisas	2
	Identificação das fontes de referência nas normas de formatação ABNT	2
	Total	30

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

COLES, Robert E. **Estudo de embalagens para o varejo**. São Paulo Blucher 2010 1 recurso online (Embalagens 4').

GURGEL, Floriano do Amaral. **Administração de Embalagem**. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

MESTRINER, Fabio. **Gestão Estratégica de Embalagem: uma ferramenta de competitividade para sua empresa**. Editora Pearson 176

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ADRIANA SILVA. **Design de embalagem e PDV**. Editora Intersaber 216

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **This end up: original approaches to packaging design**. Uk: Roto Vision, 2003. (140).

Apostila: Fundamentos avançados do design de embalagem, Mestriner, 2006

ANYADIKE, Nnamdi. **Embalagens flexíveis**. São Paulo Blucher 2010 1 recurso online (Embalagens 1').

BERGMILLER, Karl Heinz et al (comp.). **Manual para planejamento de embalagens**. Rio de Janeiro: Instituto de Desenho Industrial do Museu de Arte Moderna, 1975. 96 p.

CALVER, G. **O que é design de embalagens?** Porto Alegre: Bookman, 2009.

CAMILO, Assunta Napolitano (Coord.). **Embalagens de papel cartão, papel e micro-ondulado**. Barueri, SP: Instituto de Embalagens, 2009. 176 p.

CORTEZ, Ana Tereza Caceres. **Embalagens: o que fazer com elas?** . Rio Claro, SP: Viena, 2011. 110 p.

FOLLMANN, Neimar. **Embalagens e armazenamento**. Curitiba: IESDE, 2010. 112 p.

GONÇALVES, Tânia. **Embalagem com história**. São Paulo: Impress Comunicação e Editora, 2015. 152 p.

MESTRINER, Fabio. **Design de embalagem**: curso avançado. 2ª. ed. rev. e atual. São Paulo: Prentice Hall, 2005.

MESTRINER, Fabio. **Design de embalagem**: curso básico. São Paulo: Makron Books: Pearson Education do Brasil, 2001. 138 p.

MESTRINER, Fabio. **Inovação na Embalagem**: manual prático. São Paulo: M. Books, 2018. 190 p.

MONT'ALVÃO, Cláudia. **Design de advertência para embalagens**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: 2Ab, 2002. 46 p. (Base Design).

MOORE, Graham. **Nanotecnologia para embalagens**. São Paulo Blucher 2010 1 recurso online (Embalagens 2').

MOURA, Reinaldo A.; BANZATO, José Maurício. **Embalagem, Unitização e Conteinerização**: embalagem. 2ª. ed. São Paulo: Imam, 1997. 354 p.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, E. **Design de embalagem**: do marketing à produção. São Paulo: Novatec, 2008. 336 p.

PEPIN PRESS (Holanda) (ed.). **How to fold**: como dobrar. 7 ª. ed. Amsterdam: Pepin Press, 2010. 407 p.

PEPIN PRESS (ed.). **Mail it!**: material para correspondência. 7 ª. ed. Amsterdam: Pepin Press, 2010. 128 p. (Agile Rabbit Edition).

PEREIRA, José Luis. **Planejamento de embalagens de papel**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 93 p. (Série oficina)

RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace. **Design de embalagem**: 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo: Blucher, 2011. 208 p.

ROTH, Laszlo; WYBENGA, George L.. **El libro de modelos para el diseñador de Packaging**: y elementos de punto de venta. Buenos Aires: Argonauta, 2003. 594 p.

STEWART, Bill. Estratégias de design para embalagens. São Paulo Blucher 2010 1 recurso online (Embalagens 5').

TWEDE, Diana. **Materiais para embalagens**. São Paulo Blucher 2010 1 recurso online (Embalagens 3').

VAN ROOJEN, Pepin. **Structural Package Designs**. 16. ed. Amsterdam: Pepin, 2016. 495 p.

Cronograma das aulas

Aula 1 . 16/6 - História + Introdução

Aula 2 . 23/6 - Tipos + função

Aula 3 . 30/6 - Metodologia 1

Aula 4 . 7/7 - Metodologia 2

Aula 5 . 14/7 . Mercado (Geral e Brasil)

Aula 6 . 21/7 - Usos e Estrutura

Aula 7 . 28/7 - Matéria Prima

Aula 8 . 4/8 - Processos de Produção e de Impressão

Aula 9 . 11/8 – Design Consciente

Aula 10 . 18/8 - Tecnologia e Inovação

Aula 11 . 25/8 Sustentabilidade

Aula 12 . 1/9 - Normas e Problemas

Aula 13 . 8/9 - Implantação e logística

Aula 14 . 15/9 Orientação final

Aula 15 . 22/9 - Apresentação Final

Aula 16 . 29/9 – Devolutiva das notas e avaliações



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino		
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras
Curso: Design		
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)		
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021		
Docente responsável: Thais Letícia Pinto Vieira		
link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/1506025548875237		
Disciplina: PROJETO SUPERVISIONADO		Código: AID03956
Pré-requisito: Projeto V		Carga Horária Semestral: 60
Créditos: 2	Distribuição da Carga Horária Semestral	
	Teórica	Exercício
	15	45
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.		
Objetivos Específicos		
1. Desenvolver projetos gráficos com desafios de média ou alta complexidade. 2. Rever e empregar os conhecimentos acumulados ao longo do curso em um projeto real para praticar reconhecendo possibilidades e limites. 3. Distinguir as etapas de projeto necessárias de acordo com o problema 4. Elaborar apresentação e documentação adequada ao projeto		
Conteúdo Programático		
<ul style="list-style-type: none">• O designer como criador e gestor do projeto• Metodologias de projeto• Principais fases de projeto• Pesquisas contextual e não contextual• Processo criativo e inovação• Viabilidade de projeto• Apresentação do projeto (visual, relatório e protótipo)		
Metodologia (explicitar a forma de desenvolvimento da disciplina, os recursos utilizados)		
A partir de oportunidades efetivas de desenvolvimento de projeto os alunos serão orientados a vivenciar as etapas necessárias para alcançar os resultados. Haverá encontros semanais para verificar o andamento de tarefas pré-estabelecidas, sendo avaliadas e comentadas para o aprendizado e aperfeiçoamento. Os conteúdos teóricos serão ministrados em vídeos produzidos ou indicados pela professora e postados na plataforma <i>Google Classroom</i> , para que sejam vistos de modo assíncrono.		
Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem		



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

A nota final se dará pela soma dos valores das tarefas semanais, que terão como objetivo consolidar o aprendizado contido nos vídeos de conteúdo da disciplina. Serão 14 tarefas no total sendo que a última terá um peso maior por se tratar da compilação dos resultados das tarefas anteriores, a serem apresentados para a turma. As tarefas deverão ser executadas individualmente.

A contagem de pontos no *classroom* será feita tendo como base a nota máxima de 100 pontos que será dividida por 10 para ajustar o valor ao resultado a ser lançado no sistema da UFES. Desta maneira para cada uma das 12 tarefas iniciais será atribuída uma nota de até 5 pontos, que será avaliada segundo os critérios que se seguem:

Critério de avaliação para as 12 tarefas iniciais	Nota
Coerência em relação ao enunciado	2
Qualidade da Apresentação	1
Pontualidade (entrega na antevéspera)	1
Aperfeiçoamento de acordo com orientação	1
Total	5

Para a tarefa 13 será atribuída uma nota de até 10 pontos, sendo avaliada de acordo com critérios da tabela abaixo:

	Critérios de avaliação para a tarefa 13	Nota
apresentação	Coerência do resultado em relação ao enunciado	1
	Apresentação (diagramação relacionada ao projeto final)	1
	Pontualidade (entrega na antevéspera)	1
	Apresentação oral	1
relatório	Descrição das atividades desenvolvidas relacionando-as às etapas do projeto (objetivos, metodologia, cronograma, pesquisas, primeiras ideias e dificuldades encontradas)	1
	Justificativa dos “partidos adotados”	1
	Clareza no conteúdo	1
	Originalidade e complexidade da proposta	1
	Qualidade das pesquisas	1
	Identificação das fontes de referência nas normas de formatação ABNT	1
	Total	10

Para a tarefa final (t14) será atribuída uma nota de até 30 pontos, sendo avaliada de acordo com critérios da tabela abaixo:

	Critério de avaliação para a 14 tarefa	Nota
apresentaç	Coerência do resultado em relação ao enunciado	2
	Apresentação (diagramação relacionada ao projeto final)	2
	Pontualidade (entrega na antevéspera)	2
	Aperfeiçoamento de acordo com orientação	2
	Apresentação oral	2



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

relatório	Descrição das atividades desenvolvidas relacionando-as às etapas do projeto (objetivos, metodologia, cronograma, pesquisas, primeiras ideias e dificuldades encontradas)	1
	Justificativa dos "partidos adotados"	2
	Clareza no conteúdo	2
	Originalidade e complexidade da proposta	2
	Qualidade das pesquisas	2
	Identificação das fontes de referência nas normas de formatação ABNT	2
		30

Bibliografia básica

ALVES, Marcus Vinícius Barilli. **O valor do design** – Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. SP: ADG Brasil/SENAC, 2002. 224p.

AMBROSE, Gavin. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre Bookman 2014

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. São Paulo: E. Blücher, 1998. 261 p.

Bibliografia complementar

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo, SP: Blucher, 2012. 214 p.

BROWN, Tim. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Campus: Elsevier, 2010.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Editora Ubu, 2016.

CAPELASSO, Evandro Luiz; NICODEMO, Sérgio; MENEZES, Vinicius del Ry. **Produção gráfica: do projeto ao produto**. São Paulo: Senac, 2018.

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável**. São Paulo: Rosari, 2011. 184 p.

IDEO. 2010. **HCD - Human Centered Design**: Kit de ferramentas. EUA: Ideo, 2009. 105 p. 2ª edição. Disponível em: <<https://www.designkit.org/>>. Acesso em: 05 jan. 2021.

LUPTON, ELLEN (org.) **INTUIÇÃO, ação, criação**. 1ª. ed. São Paulo: G. Gili, 2013 184 p.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2008.

MARTINS, Bianca et al. **O papel social do design gráfico**: história, conceitos e atuação profissional. São Paulo: Senac, 2011. 192 p.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Martins Fontes. São Paulo, 2002

PHILLIPS, Peter L. **Briefing**. 2. São Paulo Blucher 2017

SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial**: manual prático para o design de publicações. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 239 p.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3ª. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008. 191 p.

Cronograma das aulas



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

- Aula 1 . 18/6** - Apresentação da disciplina
- Aula 2 . 25/6** - Metodologias
- Aula 3 . 2/7** - Briefing e conceito de projeto
- Aula 4 . 9/7** - Gestão de projetos
- Aula 5 .16/7** - Pesquisa contextual / Clientes
- Aula 6 . 23/7** - Pesquisa contextual / Mercado
- Aula 7 . 30/7** - Pesquisa contextual / Materiais e Tecnologia
- Aula 8 . 6/8** - Pesquisa não contextual/Tema
- Aula 9 . 13/8** - Criatividade
- Aula 10 . 20/8** - Viabilidade
- Aula 11 . 27/8** - Sobre Documentação
- Aula 12 . 3/9** - Sobre Apresentação
- Aula 13 . 10/9** - Orientação para Relatório
- Aula 14 . 17/9** - Orientação para apresentação
- Aula 15 . 24/9** - Apresentação Final
- Aula 16 . 1/10** - Devolutiva



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras		
Curso: Design			
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)			
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021			
Docente responsável: Ricardo Esteves Gomes			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5842780731872567			
Disciplina: Design de Tipos Digitais	Código: DDI 11247		
Pré-requisito: —	Carga Horária Semestral: 60		
Créditos: 3	Distribuição da Carga Horária Semestral		
	Teórica	Exercício	Laboratório
	15	15	30

Ementa:

Design de tipos e produção de fonte digital. Diferentes aspectos e elementos de um estilo tipográfico. Aspectos morfológicos, tecnológicos e pragmáticos no design de tipos. Tipografia como insumo para projetos de design. Tipografia como sistema. Tipografia como linguagem. Tipografia como software.

Objetivos Específicos

- Aprimorar o olhar do aluno para o desenho de letras e suas potenciais aplicações em projetos de design.
- Promover exercícios que despertem no aluno a compreensão da complexidade de um sistema tipográfico.
- Promover exercícios que habilitem o aluno para o desenvolvimento inicial de uma fonte digital de baixa complexidade.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Conteúdo Programático

- Caligrafia, lettering e tipografia: diferenças e pontos de aproximação.
- Fonte, família, superfamília.
- Sets de caracteres e compatibilidade de idiomas.
- Potencialidades do formato OpenType.
- Categorização tipográfica no contexto de uso: tipos para textos de imersão e tipos display.
- Design de tipos: apresentação de método básico para a criação de uma identidade tipográfica e produção de uma fonte digital.
- Projeto tipográfico 1: Definição de objetivos de projeto, gerações de alternativas; letras em caixa-baixa, letras em caixa-alta, numerais.
- Projeto tipográfico 2: Tradução de esboços manuais para o desenho vetorial; importação de glifos para software de produção de fontes digitais.
- Projeto tipográfico 3: Espacejamento, composição de palavras e frases.
- Projeto tipográfico 4: Alguns ajustes de kern; aplicação da fonte gerada dentro dos objetivos do projeto.
- Apresentações finais dos projetos.

Metodologia

Aulas teóricas expositivas, desenvolvimento de exercícios práticos e projeto pessoal de forma remota.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

A nota do semestre será somada cumulativamente, sendo esta composta por:

Avaliação 1: Exercício (re)familiarização com a caligrafia utilizando um instrumento de ponta chata (The quick brown fox jumps over the lazy dog): **1,0 pt**

Serão observados: Consistência entre ângulo da pena, métricas e ritmo de formas e contraformas.

Avaliação 2: Desenho tipográfico de observação

- a)** Desenho de observação a partir de um pequeno conjunto de letras (adhesion) de uma fonte existente: **1,0 pt**
- b)** Vetorização de uma das letras feitas manualmente: **0,5 pt**

Serão observados: Qualidade intrínseca dos desenhos (manuais e vetoriais), capacidade de observação do detalhe, consistência modular de traço e contraste fino/grosso.

Avaliação 3: Projeto de fonte digital

- a)** Geração de alternativas para construção de uma sistema formal coeso a partir de um conjunto limitado de letras: **1,0 pt**
- b)** Produção manual do conjunto de letras minúsculas e maiúsculas (a–z, A–Z): **2,0 pt**
- c)** Desenho vetorial do conjunto de letras (a–z + algumas maiúsculas): **2,5 pt**
- d)** Espacejamento e testes de aplicação: **2,0 pt**

Serão observados: Qualidade intrínseca dos desenhos (manuais e vetoriais), adequação à ideia de sistema formal, consistência modular de traço e contraste fino/grosso, equilíbrio rítmico de preto/branco, adequação aos objetivos propostos, potencialidades de aplicação.

TOTAL: 10,0 pontos



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Bibliografia básica

- CHENG, Karen. **Designing type**. New Haven: Yale University Press, 2005.
- HENESTROSA, Cristóbal, MESEGUER, Laura, SCAGLIONE, José. **Como criar tipos: do esboço à tela**. Brasília: Estereográfica, 2014.
- NOORDZIJ, Gerrit. **O Traço: teoria da escrita**. São Paulo: Blucher, 2013.

Bibliografia complementar

- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- BUGGY, Leonardo. **O MECOTipo**. Recife: Serifa Fina, 2018.
- ESTEVES, Ricardo. **O design brasileiro de tipos digitais: a configuração de um campo profissional**. São Paulo: Blucher, 2010.
- EARLS, David. **Designing Typefaces**. Mies: RotoVision, 2002.
- FRUTIGER, Adrian. **En torno de la tipografía**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- FARIAS, Priscila. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: 2AB, 2013.
- ROCHA, Cláudio. **Tipografia comparada**. São Paulo: Rosari, 2005.
- ROCHA, Claudio. **Projeto tipográfico**. São Paulo: Rosari, 2002.
- SMEIJERS, Fred. **Contrapunção: fabricando tipos no séculos dezesseis, projetando tipos hoje**. Brasília: Estereográfica, 2015.
- SPIEKERMANN, Erik. **A linguagem invisível da tipografia**. São Paulo: Blucher, 2011.
- TRACY, Walter. **Letters of Credit: a view on type design**. Boston: David R. Godine Publisher, 2003.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Cronograma

Aula 1 (15/06):

- Apresentação do programa da disciplina, conteúdos que serão vistos ao longo do semestre, bibliografia básica e critérios de avaliação.
- Revisão: Caligrafia, lettering e tipografia: diferenças e pontos de aproximação
- Revisão: A forma do traço: Translação, expansão e rotação.
- Diferenças entre romano (ductus interrompido) e itálico/cursivo (ductus contínuo).
- Forma e contraforma
- Modularidade e métricas
- Avaliação 1: Exercício inicial para (re)familiarização com a forma do traço caligráfico

Aula 2 (22/06):

- Comentários sobre os trabalho da Avaliação 1
- O que é uma fonte tipográfica digital
- Sets de caracteres e compatibilidades de idiomas
- Legibilidade e leitabilidade
- Tipos para texto e tipos display
- Compensações/efeitos ópticos
- Aspectos técnicos relativos à vetorização.
- Avaliação 2: Desenho tipográfico de observação

Aula 3 (29/06):

- Comentários sobre os trabalho da Avaliação 2
- Aspectos técnicos relativos à produção de fonte em software específico para esse fim.
- Linhas guia e métrica vertical
- Sidebearings e métrica horizontal
- Início da formulação de proposta de projeto para a disciplina (Avaliação 3). Diretrizes de projeto. Pesquisa de referências.
- Criação de sistemas formais em papel milimetrado: adhesiony.

Aula 4 (06/07):

- Espacejamento e kerning
- Possibilidades do OpenType
- Definição da alternativa a ser adotada e expansão do sistema para as demais minúsculas: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Aula 5 (13/07):

- Desenho manual da caixa-baixa (continuação) abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 6 (20/07):

- Desenho vetorial da caixa-baixa
- Workshop de FontLab.

Aula 7 (27/07):

- Desenho manual da caixa-alta.
- Desenho vetorial da caixa-baixa
- Workshop de FontLab.

Aula 8 (31/03):

- 1^a Revisão de toda a caixa-baixa vetorial
- Workshop de Fontlab
- Vetorização da caixa-alta
- Sobre estilos de numerais

Aula 9 (03/08)

- 2^a Revisão de toda a caixa-baixa vetorial
- Vetorização da caixa-alta

Aula 10 (10/08):

- 1^a Revisão do que for feito de caixa-alta vetorial
- Sobre método de espaçojamento
- Sobre geração de arquivos funcionais (meta-informações, formais fundidas).

Aula 11 (17/08):

- 2^a Revisão do que for feito de caixa-alta vetorial
- Início do espaçojamento

Aula 12 (24/08):

- 1^a Revisão de Espacejamento / testes em PDF
- Ajustes gerais

Aula 13 (31/08):

- 2^a Revisão de Espacejamento / testes em PDF
- Ajustes gerais
- Coisas extras que queiram fazer (ex: kerning, acentos, pontuação, ligaturas...)

07/09 – Feriado Independência

Aula 14 (14/09):

- Últimos ajustes gerais
- Testes de aplicação segundo os objetivos propostos.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 15 (21/09):

- Entrega dos arquivos do uso beta.
- Apresentação dos projetos e fechamento da disciplina.

28/09 e 07/10: Período que sobra para possíveis reposições, se necessário.

* * *



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino		
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras
Curso: Design		
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)		
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/6/2021		
Docente responsável: Mauro Pinheiro		
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/4293199321114469		
Disciplina: Design e Espaço Construído 1		Código: DDI15231
Pré-requisito: DDI15185 Projeto Básico 900h de carga horária cumprida		Carga Horária Semestral: 60h
Créditos:	Distribuição da Carga Horária Semestral	
	Teórica	Exercício
	15	45
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.		
Objetivos Específicos (explicitar conceitos, habilidades, procedimentos e/ou competências definidos na Ementa. Os objetivos específicos irão oferecer elementos para a organização e/ou definição dos conteúdos programáticos)		
<ol style="list-style-type: none">1. Capacitar os alunos a desenvolverem projetos de design ambiental, sinalização, ambientação.2. Discutir o papel do Design na intervenção do espaço construído, entendendo o design ambiental como um processo de comunicação, nos seus aspectos cognitivos, sociais, emocionais, funcionais etc.3. Macro e microanálise do espaço: construção da imagem mental da cidade e identificação de limites naturais, marcos arquitetônicos, pontos de convergência.4. Wayfinding: estratégias para deslocamento no espaço5. Visão geral de materiais e processos produtivos6. Desenvolver projetos de design gráfico ambiental, sinalização e expografia		
Conteúdo Programático (indicar as unidades e/ou tópicos de conteúdos organizados para colocar em prática os conceitos, habilidades e/ou competências definidos na ementa e melhor explicitados nos objetivos específicos)		
Módulo 1: Wayfinding & Design de Sinalização		
<ul style="list-style-type: none">• Conceito de wayfinding• Etapas de um projeto de sinalização		

- Exemplos de projetos de sinalização
- Sistemas de sinalização. Tipologias de comunicação.
- Fluxos de navegação
- Análise da tarefa, design centrado no usuário
- Plano de sinalização: características e objetivos
- Mapas, pictogramas.
- Materiais e suportes
- Questões tipográficas em projetos de sinalização
- Princípios da percepção visual em projetos de sinalização
- Desenvolvimento de projeto de sinalização

Módulo 2: Design de exposição / Expografia

- Design exposição: conceitos básicos, apresentação do processo de trabalho
- A exposição como narrativa. Organização de conteúdos. Percursos, meios de comunicação.
- Identidade visual em design gráfico ambiental. Da semântica à sintaxe da exposição
- Diagramação do espaço
- Desenvolvimento de projeto de exposição

Metodologia (explicitar a forma de desenvolvimento da disciplina, os recursos utilizados)

A disciplina contará com aulas síncronas com duração de 1 a 4h, bem como atividades assíncronas, com leitura dirigida de textos e vídeos. Serão realizadas atividades de projeto para aplicação dos temas tratados. Os alunos terão acesso aos textos e vídeos como material de estudo prévio às aulas. A plataforma utilizada será o Google Classroom, com material de estudo compartilhado no Google Drive da disciplina.

Os trabalhos serão realizados em dupla. Nos encontros síncronos, com o grupo de alunos reunidos via Google Meet, serão feitos comentários gerais a respeito dos trabalhos, destacando questões recorrentes, soluções singulares e problemas percebidos. Avaliações específicas do trabalho de cada dupla serão encaminhadas posteriormente aos respectivos alunos na plataforma Google Classroom.

Serão realizados dois projetos de média complexidade ao longo do semestre.

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem (indicar a concepção de avaliação adotada, os instrumentos a serem utilizados, as formas de avaliar, os critérios de correção, os pesos conferidos a cada instrumento)

A disciplina terá ainda um conjunto de **atividades baseadas em projeto**, com avaliação **somativa**, considerando os resultados das etapas de projeto. Essas etapas serão avaliadas considerando:

- o cumprimento dos requisitos explicitados nos enunciados de cada tarefa;
- a clareza das informações nas peças desenvolvidas;
- composição e hierarquia das informações coerentes com a proposta;
- criatividade da solução;
- estética;

As atividades de projeto e exercícios terão notas diferenciadas, de acordo com a complexidade da tarefa. A soma das atividades de cada Módulo da disciplina (M) tem o valor total de 100 pontos. A nota final (NF) da disciplina será a média simples da soma das notas dos dois módulos: $NF = (M1 + M2) / 2$.

Módulo 1: Wayfinding & Design de Sinalização

1. Mapeamento de caminhos. Identificação de pontos de convergência, marcos paisagísticos e arquitetônicos, limites, regiões. **10pt**
2. Estudos de fluxos. Identificação de pontos de intervenção **10pt**
3. Definição do plano de sinalização – tipos de elementos de sinalização, sua localização no espaço físico e mensagens que carregam **10pt**

4. Montagem de painel de referências visuais para o projeto – paleta de cor, tom de voz, ambiente, tipografia, iconografia (imagens, fotos) **5pt**
5. Estudos para o design dos elementos de sinalização **5pt**
6. Versão final dos elementos de sinalização, com detalhamento técnico **10pt**
7. Entrega final da documentação do projeto **50pt**

Módulo 2: Design de exposição / Expografia

1. Definição do tema, conceito, objetivos e público-alvo da exposição; pesquisa de conteúdos; roteiro preliminar da exposição **10pt**
2. Arquitetura da informação / sistematização e organização do conteúdo a ser exposto **10pt**
3. Identidade visual da exposição - definição de estilos tipográficos, paleta de cor, iconografia, objetos e suportes **10pt**
4. Design gráfico ambiental, com definição da apresentação visual de todo o conteúdo e sua distribuição no espaço físico **10pt**
5. Produção de maquete virtual **10pt**
6. Entrega final da documentação do projeto **50pt**

Bibliografia básica (indicar um mínimo de três obras disponíveis na biblioteca e que dêem conta de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

1. CALORI, Chris. **Signage and wayfinding design**: a complete guide to creating environmental graphic design systems. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007
2. DUTRA, Daniel. **Jovens Tipógrafos: das oficinas para a memória gráfica: o design de uma exposição**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design). 2013. Departamento de Desenho Industrial, Universidade Federal do Espírito. Disponível em: https://ladht.ufes.br/sitio/wp-content/uploads/2014/02/jovens_tipografos_daniel_dutra_baixa.pdf
3. ESTEVES, Ricardo; PINHEIRO, Mauro; CARNIELLI, Viviani; Maquetes e mapas de fluxo: ferramentas para o design da sinalização do Centro Universitário Norte do Espírito Santo (Ceunes-Ufes), p. 1083-1091 . In: C. G. Spinillo; L. M. Fadel; V. T. Souto; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). **Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015** [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/maquetes-e-mapas-de-fluxo-ferramentas-para-o-design-da-sinalizao-do-centro-universitrio-norte-do-espirito-santo-ceunes-ufes-20285>
4. GIBSON, David. **The wayfinding handbook**: information design for public places. New York: Princeton Architectural Press, 2009.
5. HUGHES, Philip. **Exhibition design**. London: Laurence King, 2010.
6. MOTTA, Filipe. Ufes Sans: **O desenvolvimento de uma família tipográfica livre para os sistemas de sinalização dos campi da Universidade Federal do Espírito Santo**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design). Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória. Disponível em: http://prodesign.ufes.br/publicacoes/PG_Filipe-Motta_2016.pdf
7. PINHEIRO, M., GOMES, R. E. & RAMOS, M. R. S. Desenhe seu trajeto: visualização de dados sobre o uso do espaço e a participação de usuários no projeto de sinalização da Universidade Federal do Espírito Santo. **Infodesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 194 – 208, out. 2015. Disponível em: <http://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/394/231>

Bibliografia complementar (indicar um mínimo de cinco obras disponíveis na biblioteca e que dêem conta de complementar e oferecer oportunidades de aprofundamento de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

1. FOLLIS, Jonh; HAMMER, Dave. **Architectural Signing and Graphics**. New York : Whitney Library of Design, 1979.
2. FOLTZ, Mark A. **Designing Navigable Information Spaces**. Dissertação de Mestrado (Master of Science). 1998. Department of Electrical Engineering and Computer Science,

- Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts. Disponível em: <http://rationale.csail.mit.edu/publications/Foltz1998Designing.pdf>
3. MIJKSENAAR Paul. Visual function: an introduction to information design. New York: Princeton Architectural, 1997.
 4. UEBELE, Andreas. **Signage systems & information graphics**: a professional sourcebook. London: Thames & Hudson, 2009.
 5. 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/>

Cronograma (inserir a distribuição dos conteúdos programáticos a serem desenvolvidos nas aulas)

Semana 1

Aula remota síncrona

- Introdução da disciplina e apresentação do plano de aula
- Conceito de wayfinding
- Etapas de um projeto de sinalização
- Divisão dos grupos

Atividades assíncronas

- Mapeamento de caminhos. Identificação de pontos de convergência, marcos paisagísticos e arquitetônicos, limites, regiões.
- Leitura do Cap. 1 de Design de Sinalização, de Douglas D'Agotini (p.26 a 53)

Semana 2

Aula remota síncrona

- Exemplos de projetos de sinalização
- Sistemas de sinalização. Tipologias de comunicação.
- Fluxos de navegação
- Análise da tarefa, design centrado no usuário

Atividades assíncronas

- Estudos de fluxos. Identificação de pontos de intervenção
- Leitura do artigo Maquetes e mapas de fluxo: ferramentas para o design da sinalização do Centro Universitário Norte do Espírito Santo (Ceunes-Ufes), de Viviani Carnielli
- Leitura do artigo Desenhe seu trajeto: visualização de dados sobre o uso do espaço e a participação de usuários no projeto de sinalização da Universidade Federal do Espírito Santo, de Mauro Pinheiro et. al.
- Leitura complementar sugerida: Design Principles for Wayfinding, de Mark Foltz

Semana 3

Aula remota síncrona

- Plano de sinalização: características e objetivos
- Mapas, pictogramas.

Atividades assíncronas

- Definição do plano de sinalização – tipos de elementos de sinalização, sua localização no espaço físico e mensagens que carregam (entrega em 2 semanas)
- Vídeo: Making sense of Maps, de Aris Venetikidis

Semana 4

Aula remota síncrona

- Materiais e suportes

Atividades assíncronas

- Montagem de painel de referências visuais para o projeto – paleta de cor, tom de voz, ambiente, tipografia, iconografia (imagens, fotos)
- Estudos para o design dos elementos de sinalização

Semana 5

Aula remota síncrona

- Questões tipográficas em projetos de sinalização
- Princípios da percepção visual em projetos de sinalização

Atividades assíncronas

- Definição do partido adotado e refinamento gráfico do elementos de sinalização
- Leitura do Cap.1 do PG, Ufes Sans: O desenvolvimento de uma família tipográfica livre para os sistemas de sinalização dos campi da Universidade Federal do Espírito Santo, de Filipe Motta (p.15 a 28)

Semana 6**Aula remota síncrona**

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Versão final dos elementos de sinalização, com detalhamento técnico

Semana 7**Aula remota síncrona**

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Documentação do projeto

Semana 8**Aula remota síncrona**

- Apresentação e entrega do Projeto de Sinalização. Discussão dos resultados

Semana 9**Aula remota síncrona**

- Introdução ao tema Design exposição: conceitos básicos, apresentação do processo de trabalho

Atividades assíncronas

- Definição do tema, conceito, objetivos e público alvo da exposição; pesquisa de conteúdos; roteiro preliminar da exposição

Semana 10**Aula remota síncrona**

- A exposição como narrativa. Organização de conteúdos. Percursos, meios de comunicação.

Atividades assíncronas

- Arquitetura da informação / sistematização e organização do conteúdo expositivo

Semana 11**Aula remota síncrona**

- Identidade visual em design gráfico ambiental. Da semântica à sintaxe da exposição

Atividades assíncronas

- Identidade visual da exposição - definição de estilos tipográficos, paleta de cor, iconografia, objetos e suportes

Semana 12**Aula remota síncrona**

- Diagramação do espaço.

Atividades assíncronas

- Design gráfico ambiental, com definição da apresentação visual de todo o conteúdo e sua distribuição no espaço físico

Semana 13

Aula remota síncrona

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Produção de maquete virtual

Semana 14

Aula remota síncrona

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Documentação do projeto/proposta

Semana 15

Aula remota síncrona

- Apresentação e entrega do Projeto de Exposição. Discussão dos resultados

Semana 16

Prova final

Avaliação final para aqueles que obtiveram nota abaixo de 7,0 na média dos trabalhos ao longo do semestre.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino		
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras
Curso: Design		
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)		
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/6/2021		
Docente responsável: Mauro Pinheiro		
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/4293199321114469		
Disciplina: Design Generativo		Código: DDI15113
Pré-requisito: Design Computacional		Carga Horária Semestral: 60h
Créditos:	Distribuição da Carga Horária Semestral	
	Teórica	Exercício
	15	45
Ementa: Design paramétrico e design generativo; computação como ferramenta de expressão e de projeto; entradas e saídas, sensores e atuadores. Interface entre design e arte. Transdução de mídias.		
Objetivos Específicos (explicitar conceitos, habilidades, procedimentos e/ou competências definidos na Ementa. Os objetivos específicos irão oferecer elementos para a organização e/ou definição dos conteúdos programáticos)		
<ol style="list-style-type: none">1. Introduzir o tema de design generativo e design paramétrico como uma possibilidade de desenvolvimento de projetos na contemporaneidade2. Apresentar o ambiente de desenvolvimento Processing3. Apresentar os princípios da programação orientada à objeto4. Desenvolvimento de projetos experimentais de design generativo		
Conteúdo Programático (indicar as unidades e/ou tópicos de conteúdos organizados para colocar em prática os conceitos, habilidades e/ou competências definidos na ementa e melhor explicitados nos objetivos específicos)		
A disciplina está dividida em três módulos , cujo conteúdo segue abaixo:		
1. Introdução ao processing; 1.1. Design Generativo 1.2. Processing, P5.js, OpenProcessing 1.3. IDE, ambiente, boas práticas 1.4. Canvas, sistema de coordenadas, modos de cor, primitivas geométricas 1.5. Sintaxe, funções, parâmetros, argumentos 1.6. Modo estático, modo ativo 1.7. Variáveis, variáveis internas; operadores aritméticos 1.8. Interação: mouse e teclado		

- 1.9. Variáveis definidas pelo usuário; eventos condicionais; operadores lógicos; variáveis booleanas
- 1.10. Loops FOR, WHILE. Variáveis globais, variáveis locais (Escopo).
- 1.11. Rotação, translação
- 2. Programação orientada à objeto**
- 2.1. Funções definidas pelo usuário: criando parâmetros, passando argumentos, invocando funções
- 2.2. Objetos: classes, campos, construtores, métodos
- 2.3. Arrays: criando arrays unidimensionais; manipulando arrays. ArrayList
- 2.4. Manipulando objetos com array - criação, interação, verificação de status, ampliação/redução de comprimento.
- 3. Imagem e vídeo**
- 3.1. Imagens: lendo e alterando valores dos pixels constituintes. Objeto PImage, filtros, array pixels.
- 3.2. Vídeo: lendo e alterando valores dos pixels constituintes. Invertendo a imagem do vídeo (espelho).
- 3.3. Usando bibliotecas: reconhecimento de rosto, aplicação de máscaras; eliminação de fundo.

Metodologia (explicitar a forma de desenvolvimento da disciplina, os recursos utilizados)

A disciplina contará com aulas síncronas com duração de 1h, bem como atividades assíncronas, com leitura dirigida de textos, vídeos. Serão realizados exercícios para aplicação dos temas tratados, bem como projetos mais complexos ao final de cada módulo da disciplina. Os alunos terão acesso aos textos e vídeos como material de estudo prévio às aulas. A plataforma utilizada será o Google Classroom, com material de estudo compartilhado no Google Drive da disciplina.

Os trabalhos serão individuais. Avaliações individuais, com análise específica do trabalho de cada aluno, serão encaminhadas posteriormente aos respectivos alunos na plataforma Google Classroom.

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem (indicar a concepção de avaliação adotada, os instrumentos a serem utilizados, as formas de avaliar, os critérios de correção, os pesos conferidos a cada instrumento)

A disciplina terá uma avaliação **formativa**, a partir das avaliações dos exercícios que ocorrerão ao longo de todo o semestre e da participação dos alunos nas aulas e atividades.

A disciplina terá ainda um conjunto de **atividades baseadas em projeto** [*], com avaliação **somativa**, considerando os resultados das etapas de projeto. Essas etapas serão avaliadas considerando:

- o cumprimento dos requisitos explicitados nos enunciados de cada atividade;
- criatividade da solução;
- clareza e organização do código;
- estética final do trabalho;
- complexidade da lógica utilizada

Somente as atividades de projeto ao final de cada módulo terão notas, com valor de 100 pontos cada. A nota final (NF) da disciplina será a média simples da soma das notas dos três módulos – NF = $(M1 + M2 + M3) / 3$.

Bibliografia básica (indicar um mínimo de três obras disponíveis na biblioteca e que dêem conta de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

1. BOHNACKER, Hartmut; GROß, Benedikt; LAUB, Julia. Generative Design: visualizes, program and create with Processing.
2. REAS, Casey; FRY, Ben. Processing: a programming handbook for visual designers and artists. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.
3. SHIFFMAN, Daniel. Learning Processing. Burlington (MA): Morgan Kaufmann, 2008.

Bibliografia complementar (indicar um mínimo de cinco obras disponíveis na biblioteca e que dêem conta de complementar e oferecer oportunidades de aprofundamento de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

1. GREENBERG, Ira; XU, Dianna; KUMAR, Deepak. *Processing: creative coding and generative art in Processing 2*. New York: Apress, 2013.
2. NOBLE, Joshua. *Programming interactivity: a designer's guide to Processing, Arduino and OpenFrameworks*. 2nd. Edition. Sebastopol (CA): O'Reilly, 2012.
3. REAS, Casey; FRY, Ben. *Make: Getting started with Processing*. 2nd. Edition. San Francisco: Maker Media, 2015.
4. REAS, Casey; MCWILLIAMS, Chandler. *Form + Code in design, art and architecture*. New York: Princeton Architectural Press, 2010.
5. VIEIRA, Anderson Koyama. *Design Generativo: estudo exploratório sobre o uso de programação no design*. Trabalho de conclusão de curso. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (Design), USP, 2014.

Cronograma (inserir a distribuição dos conteúdos programáticos a serem desenvolvidos nas aulas)

Semana 1

Aula remota síncrona (1h)

- Apresentação da disciplina, plano de ensino, sistema de avaliação
- Design & programação
- O que é Design Generativo (exemplos)
- Apresentação das plataformas Processing, OpenProcessing e P5.js

Atividades assíncronas (3h)

- Instalar o programa Processing e investigar os exemplos.
- Assistir vídeos 'Introdução ao Processing'

Semana 2

Aula remota síncrona (1h)

- A IDE do Processing: área de edição, área de mensagens / console de erros. Exemplos, tutoriais, bibliotecas.
- Princípios elementares da programação (algoritmos, processo incremental e modular, boas práticas); sintaxe. Consultando a referência.
- canvas, sistemas de coordenadas; modos de cor; primitivas; sintaxe; funções, parâmetros, argumentos; modos estático e ativo (setup/draw)

Atividades assíncronas (3h)

- Leitura dos capítulos 1 a 2 do livro 'Learning Processing'
- Assistir os vídeos dos capítulos 1 e 2
- Exercício 1

Semana 3

Aula remota síncrona (1h)

- Trabalhando com variáveis/funções internas (mouseX, mouseY, pmouse, with, height); operadores aritméticos;
- Interação: mousePressed, mouseRelease, keyPressed

Atividades assíncronas (3h)

- capítulo 3 do livro 'Learning Processing'.
- Assistir o vídeo dos capítulo 3
- Exercício 2

Semana 4

Aula remota síncrona (1h)

- Trabalhando com variáveis definidas pelo usuário; eventos condicionais; operadores lógicos (IF, ELSE, ELSE IF), variáveis booleanas;

Atividades assíncronas (3h)

- Leitura dos capítulos 4 e 5 do livro 'Learning Processing'
- Assistir os vídeos dos capítulos 4 e 5
- Exercício 3

Semana 5

Aula remota síncrona (1h)

- Loops: FOR, WHILE. Variáveis globais, variáveis locais (escopo). Loop dentro de loop.

- Movimentando: rotate, translate, push/pop Matrix, scale

Atividades assíncronas (2h)

- Leitura do capítulo 6 do livro 'Learning Processing'
- Assistir o vídeo do capítulo 6
- Projeto 1

Semana 6

Aula remota síncrona (1h)

- Funções definidas pelo usuário: criando parâmetros e passando argumentos;

Atividades assíncronas (3h)

- Leitura do capítulo 7 do livro 'Learning Processing'
- Assistir o vídeo do capítulo 7
- Exercício 4

Semana 7

Aula remota síncrona (1h)

- Objetos: classes, campos, construtores, métodos

Atividades assíncronas (3h)

- Leitura do capítulo 8 do livro 'Learning Processing'
- Assistir o vídeo do capítulo 8
- Exercício 5

Semana 8

Aula remota síncrona (1h)

- Arrays: criando arrays simples (1D); manipulando arrays. ArrayList

Atividades assíncronas (3h)

- Leitura do capítulo 9 do livro 'Learning Processing'
- Assistir o vídeo do capítulo 9
- Exercício 6

Semana 9

Aula remota síncrona (1h)

- Manipulando objetos com Arrays: criando, interagindo, verificando status, eliminando.

Atividades assíncronas (3h)

- Projeto 2 (parte 1)

Semana 10

Aula remota síncrona (1h)

- Revisão e discussão sobre os trabalhos

Atividades assíncronas (3h)

- Projeto 2 (parte 2)

Semana 11

Aula remota síncrona (1h)

- Imagens: lendo e alterando valores dos pixels constituintes. Objeto PImage, filtros, array pixels

Atividades assíncronas (4h)

- capítulo 15 do livro 'Learning Processing'
- Assistir os vídeos do capítulo 15
- Exercício 6

Semana 12

Aula remota síncrona (1h)

- Vídeo: lendo e alterando valores dos pixels constituintes.

Atividades assíncronas (4h)

- Leitura do capítulo 16 do livro 'Learning Processing'
- Assistir os vídeos do capítulo 16
- Projeto 3

Semana 13

Aula remota síncrona (1h)

- Vídeo: reconhecimento de rosto, máscaras.
- Revisão e discussão sobre os trabalhos

Atividades assíncronas (3h)

- Desenvolvimento do projeto 3

Semana 14

Aula remota síncrona (1h)

- Revisão e discussão sobre os trabalhos

Atividades assíncronas (3h)

- Desenvolvimento do projeto 3

Semana 15

Aula remota síncrona (1h)

- Encerramento da disciplina e discussão sobre os trabalhos

Atividades assíncronas (1h)

- Atividade: avaliação da disciplina e das estratégias de ensino adotadas

Semana 16

Prova final

Avaliação final para aqueles que obtiveram nota abaixo de 7,0 na média dos trabalhos ao longo do semestre.



Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras		
Curso: Design			
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)			
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021			
Docente responsável: Ricardo Esteves Gomes			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5842780731872567			
Disciplina: Design Editorial 1	Código: DDI 11247		
Pré-requisito: 900h Ciclo básico / Tipografia	Carga Horária Semestral: 60		
Distribuição da Carga Horária Semestral			
Créditos:	Teórica	Exercício	Laboratório
	15	45	0

Ementa:

Estrutura e anatomia do livro. Tipos elementares de livro. Agentes essenciais na produção de um livro e suas funções (autor, designer, editor, produtor gráfico). Metodologia do projeto de design editorial. Produção editorial e produção gráfica.

Objetivos

- Conhecer as principais modalidades projetuais do design editorial
- Conhecer a estrutura do livro e suas origens.
- Desenvolver competências de estruturação da linguagem tipográfica e imagética no design de livros.
- Conhecer os principais aspectos da produção gráfica de livros e fechamento de arquivos para diferentes tecnologias.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Conteúdo Programático

- Estrutura e anatomia do livro: capas, folha de guarda, lombada, orelha, folha de rosto, miolo, colofão etc.
- Diferentes tipos de livro: livro de leitura contínua, livro ilustrado, dicionários, livro de bolso, livro infantil, coleções, livro objeto.
- Uma editora e sua estrutura organizacional.
- Metodologia do projeto de design editorial.
- Projeto e produção de livros.
- Fechamento de arquivos para produção gráfica e para leitura em telas.

Metodologia

Aulas teóricas expositivas, desenvolvimento de projetos práticos utilizando softwares de diagramação.



Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Cada avaliação terá uma pontuação a ser somada cumulativamente, sendo esta composta por:

Exercícios:

Atividade 1: Coleção de Referências (Revistas, livros, jornais. Capas e miolos) – **0,5 pt**

Atividade 2: Diagramação de uma matéria de revista (4 páginas) – **1,0 pt**

Atividade 3: Capa de livro (design e fechamento de arquivos para a gráfica) – **1,0 pt**

Projeto de um livro:

Atividade 4: Trabalhando na página mestre: Formato, margens, grid, paginação, cabeço (se houver). Tipografia de texto (testes de fontes, tamanhos e entrelinhas). – **1,0 pt**

Atividade 5: Paleta tipográfica e sua hierarquia, estilos de parágrafo e de caractere, cores (se for o caso). Diagramação de capítulos. Abertura de capítulos e páginas regulares. – **2,5 pt**

Atividade 6: Folha de guarda, Folha de rosto, Folha de créditos, Sumário, Pós-textual, Colofão. – **1,0 pt**

Atividade 7: Capas – 1^a e 4^a capa, lombada, orelhas, 2^a e 3^a capas (se for o caso) – **1,0 pt**

Atividade 8: Fechamento dos arquivos (capa e miolo) para a gráfica. – **0,5 pt**

Atividade 9: Adaptação do livro para exportação como PDF interativo. – **0,5 pt**

Atividade 10: Adaptação do livro para exportação como ePub. – **1,0 pt**

TOTAL: 10,0 pontos



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Bibliografia básica

- HALUCH, Aline. **Guia Prático de Design Editorial: Criando Livros Completos.** Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros.** São Paulo, SP: Rosari, 2007.
- HENDEL, Richard. **O design do livro.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

Bibliografia complementar

- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- CALDWELL, Cath, ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial.** Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- GATTER, Mark. **Produção gráfica para designers.** Cotia, SP: Ateliê, 2016.
- HIGHSMITH, Cyrus. **Entre parágrafos: fundamentos tipográficos.** Brasília: Estereográfica, 2017.
- LUPTON, Ellen. **A Produção de um livro independente: indie publishing : um guia para autores, artistas e designers.** São Paulo: Rosari, 2011.
- SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações.** Porto Alegre, RS: Bookman, 2011.
- TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro.** Cotia, SP: Ateliê, 2007.
- UNGER, Gerard. **Enquanto você lê.** Brasília: Estereográfica, 2016.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Cronograma (estimado)

Aula 1 (17 e 18/06):

- Apresentação do programa da disciplina, conteúdos que serão vistos ao longo do semestre, bibliografia básica e critérios de avaliação.
- Design Editorial: uma introdução
 - Conceitos gerais
 - Tipos de publicação
 - Campo de trabalho
- Tarefas da semana:
 - Ter o InDesign (ou similar) instalado
 - Atividade 1: Coleção de Referências (Revistas, livros, jornais. Capas e miolos)

Aula 2 (24 e 25/06):

- Design de Livros
 - Uma recapitulação histórica
 - Tipos de livro no mundo contemporâneo
- Metodologia de design editorial
- Tarefa da semana:
 - Continuar a coleção de Referências
 - Leitura de texto

Aula 3 (01 e 02/07):

- Estrutura do livro
 - Capas
 - Parte pré-textual
 - Parte textual
 - Parte pós-textual
- Tipografia e leitura
- Lembretes tipográficos gerais (dicas de diagramação)
- Uma aproximação ao software de diagramação
- Tarefas da semana:
 - Atividade 2: Diagramação de uma matéria de revista (4 páginas)

Aula 4 (08 e 09/07):

- Devolutiva da Atividade 2
- Produção Gráfica
 - Papel, tinta e impressão, acabamento, encadernação e acompanhamento gráfico
- Fechamento de Arquivos
- Tarefas da semana:
 - Quem quiser pode refazer a Atividade 2 a partir dos feedbacks.
 - Atividade 3: Capa de livro (design e fechamento de arquivos para a gráfica)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 5 (15 e 16/07):

- Devolutiva da Atividade 3
- Projeto de Livro: Orientação 1
 - Definição do livro a ser diagramado (O arquivo de texto deve estar disponível).
Dar preferência a livros que já estão em domínio público)
- Tarefa da semana:
 - Atividade 4: Trabalhando na página mestre: Formato, margens, grid, paginação, cabeço (se houver). Tipografia de texto (testes de fontes, tamanhos e entrelinhas).

Aula 6 (22 e 23/07):

- Projeto de Livro: Orientação 2
- Tarefa da semana:
 - Atividade 5: Paleta tipográfica e sua hierarquia, estilos de parágrafo e de caractere, cores (se for o caso). Diagramar um capítulo para testar. Abertura de capítulo e páginas regulares.

Aula 7 (29 e 30/07):

- Projeto de Livro: Orientação 3
- Tarefa da semana:
 - Atividade 5 (continuação): Definir os parâmetros tipográficos e cromáticos.
Diagramar mais alguns capítulos.

Aula 8 (05 e 06/08):

- Projeto de Livro: Orientação 4
- Tarefa da semana:
 - Atividade 6: Folha de guarda, Folha de rosto, Folha de créditos, Sumário, Pós-textual, Colofão.

Aula 9 (12 e 13/08)

- Projeto de Livro: Orientação 5
- Tarefa da semana:
 - Atividade 7: Capa – testar ideias, composições, imagens, cores

Aula 10 (19 e 20/08):

- Projeto de Livro: Orientação 6
- Tarefa da semana:
 - Atividade 7: Capa (continuação) - 1^a e 4^a capa, lombada, orelhas, 2^a e 3^a capas (se for o caso)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 11 (26 e 27/08):

- Projeto de Livro: Orientação 7
- Tarefa da semana:
 - Atividade 8: Fechamento dos arquivos (capa e miolo) para a gráfica.
 - Mockup para apresentação digital.

Aula 12 (02 e 03/09):

- Elaboração de ebook (aula expositiva)
 - PDF interativo
 - ePub
- Tarefa da semana:
 - Atividade 9: Adaptação do livro para exportação como PDF interativo.
 - Testar a leitura no computador.

Aula 13 (09 e 10/09):

- Livro Digital: Orientação 8
- Tarefa da semana:
 - Atividade 10: Adaptação do livro para exportação como ePub.
 - Testar a leitura no celular, computador ou outros dispositivos.

Aula 14 (16 e 17/09):

- Livro Digital: Orientação 9 (última)

Aula 15 (23 e 24/09):

- Apresentações finais dos projetos

30/09 e 01/10; 08/10 e 09/10: Período restante para possíveis reposições, se necessário.

* * *



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino						
Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras					
Curso: Design						
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)						
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/6/21						
Docente responsável: Priscilla Maria Cardoso Garone						
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2591570552239919						
Disciplina: Estudo e produção de ilustração		Código: DDI11443				
Pré-requisito: -		Carga Horária Semestral: 60				
Créditos: 2	Distribuição da Carga Horária Semestral					
	Teórica	Exercício	Laboratório			
	15	45	0			
Ementa: Estudo da ilustração como parte de um projeto gráfico. Estudo da ilustração e seu lugar no design. Conceituação e características de ilustração. Aspectos estéticos, significantes e funcionais da ilustração. Diferenciação dos recursos e das técnicas para a produção de ilustrações. O design como processo de concepção e produção de ilustrações.						
Objetivos Específicos						
<ul style="list-style-type: none">- Conhecer os fundamentos da ilustração.- Compreender a ilustração e ampliar os conhecimentos na área da expressão gráfica.- Conhecer técnicas de ilustração.- Compreender a função da ilustração em diferentes projetos.- Desenvolver projetos que envolvam ilustração.						
Conteúdo Programático						
<ul style="list-style-type: none">- Introdução ao conceito de ilustração;- Ilustração e personagens de marca;- Ilustrações e indústria de entretenimento;- Infográficos e ilustrações instrucionais;- Ilustração no meio editorial.						
Metodologia						



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Aulas expositivas teóricas.- Aulas de exercício e briefings para o desenvolvimento de ilustrações.- Orientação e devolutiva de exercícios. |
|--|

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Avaliação somativa: - Valor total: 10,0 – Obtido pela média ponderada entre as notas dos exercícios.

MÓDULO 1 – Ilustração e personagem de marca: 2,0.

MÓDULO 2 – Ilustração e indústria de entretenimento: 2,0.

MÓDULO 3 – Ilustração e conteúdo editorial de jornal ou revista: 2,0.

MÓDULO 4 – Ilustração e infográficos: 2,0.

MÓDULO 5 – Ilustração e livro: 2,0.

Critérios adicionais:

Cumprimento da entrega dos trabalhos do modo indicado, segundo briefings.
(subtrai-se até 1,0 ponto de cada trabalho, caso descumprido).

Bibliografia básica

1. PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo, SP: Blücher, 2010.
2. VAN DER LINDEN, Sophie. Para ler o livro ilustrado. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
3. ZEEGEN, Lawrence; CRUSH, Carl. Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings e se promover: uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica. Porto Alegre: Bookman, 2009.

Bibliografia complementar

1. ELAM, Kimberly. Geometria do design: estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
2. HASLAM, Andrew. O livro e o designer II: como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2007.
3. LINS, Guto. Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2004.
4. POWERS, Alan. Era uma vez uma capa: história ilustrada da literatura infantil. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
5. VOLLI, Ugo. Manual de semiótica. 3. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2015.

Cronograma

MÓDULO 1 – Aulas 1, 2 e 3

- Aula expositiva sobre ilustração e personagens de marca.
- Exercício de ilustrações de personagens de marca.
- Feedback e ajustes.

MÓDULO 2 – Aulas 4, 5 e 6

- Aula expositiva sobre ilustração e indústria de entretenimento.
- Exercício de ilustrações para indústria de entretenimento.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- Feedback e ajustes.

MÓDULO 3 – Aulas 7, 8 e 9

- Aula expositiva sobre ilustração e conteúdo editorial.
- Exercício de ilustrações de conteúdo editorial.
- Feedback e ajustes.

MÓDULO 4 – Aulas 10, 11 e 12

- Aula expositiva sobre ilustração de infográficos.
- Exercício de ilustrações de infográfico.
- Feedback e ajustes.

MÓDULO 5 – Aulas 13, 14 e 15

- Aula expositiva sobre ilustração editorial e livros.
- Exercício de ilustrações de livro.
- Feedback e ajustes.
- Encerramento e feedback da disciplina.



Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras		
Curso: Design			
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)			
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/2021			
Docente responsável: Ricardo Esteves Gomes			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5842780731872567			
Disciplina: Gráfica III	Código: AID03942		
Pré-requisito: Gráfica II	Carga Horária Semestral: 60		
Distribuição da Carga Horária Semestral			
Créditos:	Teórica	Exercício	Laboratório
	15	45	0

Ementa:

Estrutura e anatomia do livro. Tipos elementares de livro. Agentes essenciais na produção de um livro e suas funções (autor, designer, editor, produtor gráfico). Metodologia do projeto de design editorial. Produção editorial e produção gráfica.

Objetivos

- Conhecer as principais modalidades projetuais do design editorial
- Conhecer a estrutura do livro e suas origens.
- Desenvolver competências de estruturação da linguagem tipográfica e imagética no design de livros.
- Conhecer os principais aspectos da produção gráfica de livros e fechamento de arquivos para diferentes tecnologias.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Conteúdo Programático

- Estrutura e anatomia do livro: capas, folha de guarda, lombada, orelha, folha de rosto, miolo, colofão etc.
- Diferentes tipos de livro: livro de leitura contínua, livro ilustrado, dicionários, livro de bolso, livro infantil, coleções, livro objeto.
- Uma editora e sua estrutura organizacional.
- Metodologia do projeto de design editorial.
- Projeto e produção de livros.
- Fechamento de arquivos para produção gráfica e para leitura em telas.

Metodologia

Aulas teóricas expositivas, desenvolvimento de projetos práticos utilizando softwares de diagramação.



Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Cada avaliação terá uma pontuação a ser somada cumulativamente, sendo esta composta por:

Exercícios:

Atividade 1: Coleção de Referências (Revistas, livros, jornais. Capas e miolos) – **0,5 pt**

Atividade 2: Diagramação de uma matéria de revista (4 páginas) – **1,0 pt**

Atividade 3: Capa de livro (design e fechamento de arquivos para a gráfica) – **1,0 pt**

Projeto de um livro:

Atividade 4: Trabalhando na página mestre: Formato, margens, grid, paginação, cabeço (se houver). Tipografia de texto (testes de fontes, tamanhos e entrelinhas). – **1,0 pt**

Atividade 5: Paleta tipográfica e sua hierarquia, estilos de parágrafo e de caractere, cores (se for o caso). Diagramação de capítulos. Abertura de capítulos e páginas regulares. – **2,5 pt**

Atividade 6: Folha de guarda, Folha de rosto, Folha de créditos, Sumário, Pós-textual, Colofão. – **1,0 pt**

Atividade 7: Capas – 1^a e 4^a capa, lombada, orelhas, 2^a e 3^a capas (se for o caso) – **1,0 pt**

Atividade 8: Fechamento dos arquivos (capa e miolo) para a gráfica. – **0,5 pt**

Atividade 9: Adaptação do livro para exportação como PDF interativo. – **0,5 pt**

Atividade 10: Adaptação do livro para exportação como ePub. – **1,0 pt**

TOTAL: 10,0 pontos



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Bibliografia básica

- HALUCH, Aline. **Guia Prático de Design Editorial: Criando Livros Completos.** Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros.** São Paulo, SP: Rosari, 2007.
- HENDEL, Richard. **O design do livro.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

Bibliografia complementar

- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- CALDWELL, Cath, ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial.** Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- GATTER, Mark. **Produção gráfica para designers.** Cotia, SP: Ateliê, 2016.
- HIGHSMITH, Cyrus. **Entre parágrafos: fundamentos tipográficos.** Brasília: Estereográfica, 2017.
- LUPTON, Ellen. **A Produção de um livro independente: indie publishing : um guia para autores, artistas e designers.** São Paulo: Rosari, 2011.
- SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações.** Porto Alegre, RS: Bookman, 2011.
- TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro.** Cotia, SP: Ateliê, 2007.
- UNGER, Gerard. **Enquanto você lê.** Brasília: Estereográfica, 2016.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Cronograma (estimado)

Aula 1 (17 e 18/06):

- Apresentação do programa da disciplina, conteúdos que serão vistos ao longo do semestre, bibliografia básica e critérios de avaliação.
- Design Editorial: uma introdução
 - Conceitos gerais
 - Tipos de publicação
 - Campo de trabalho
- Tarefas da semana:
 - Ter o InDesign (ou similar) instalado
 - Atividade 1: Coleção de Referências (Revistas, livros, jornais. Capas e miolos)

Aula 2 (24 e 25/06):

- Design de Livros
 - Uma recapitulação histórica
 - Tipos de livro no mundo contemporâneo
- Metodologia de design editorial
- Tarefa da semana:
 - Continuar a coleção de Referências
 - Leitura de texto

Aula 3 (01 e 02/07):

- Estrutura do livro
 - Capas
 - Parte pré-textual
 - Parte textual
 - Parte pós-textual
- Tipografia e leitura
- Lembretes tipográficos gerais (dicas de diagramação)
- Uma aproximação ao software de diagramação
- Tarefas da semana:
 - Atividade 2: Diagramação de uma matéria de revista (4 páginas)

Aula 4 (08 e 09/07):

- Devolutiva da Atividade 2
- Produção Gráfica
 - Papel, tinta e impressão, acabamento, encadernação e acompanhamento gráfico
- Fechamento de Arquivos
- Tarefas da semana:
 - Quem quiser pode refazer a Atividade 2 a partir dos feedbacks.
 - Atividade 3: Capa de livro (design e fechamento de arquivos para a gráfica)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 5 (15 e 16/07):

- Devolutiva da Atividade 3
- Projeto de Livro: Orientação 1
 - Definição do livro a ser diagramado (O arquivo de texto deve estar disponível).
Dar preferência a livros que já estão em domínio público)
- Tarefa da semana:
 - Atividade 4: Trabalhando na página mestre: Formato, margens, grid, paginação, cabeço (se houver). Tipografia de texto (testes de fontes, tamanhos e entrelinhas).

Aula 6 (22 e 23/07):

- Projeto de Livro: Orientação 2
- Tarefa da semana:
 - Atividade 5: Paleta tipográfica e sua hierarquia, estilos de parágrafo e de caractere, cores (se for o caso). Diagramar um capítulo para testar. Abertura de capítulo e páginas regulares.

Aula 7 (29 e 30/07):

- Projeto de Livro: Orientação 3
- Tarefa da semana:
 - Atividade 5 (continuação): Definir os parâmetros tipográficos e cromáticos.
Diagramar mais alguns capítulos.

Aula 8 (05 e 06/08):

- Projeto de Livro: Orientação 4
- Tarefa da semana:
 - Atividade 6: Folha de guarda, Folha de rosto, Folha de créditos, Sumário, Pós-textual, Colofão.

Aula 9 (12 e 13/08)

- Projeto de Livro: Orientação 5
- Tarefa da semana:
 - Atividade 7: Capa – testar ideias, composições, imagens, cores

Aula 10 (19 e 20/08):

- Projeto de Livro: Orientação 6
- Tarefa da semana:
 - Atividade 7: Capa (continuação) - 1^a e 4^a capa, lombada, orelhas, 2^a e 3^a capas (se for o caso)



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

Aula 11 (26 e 27/08):

- Projeto de Livro: Orientação 7
- Tarefa da semana:
 - Atividade 8: Fechamento dos arquivos (capa e miolo) para a gráfica.
 - Mockup para apresentação digital.

Aula 12 (02 e 03/09):

- Elaboração de ebook (aula expositiva)
 - PDF interativo
 - ePub
- Tarefa da semana:
 - Atividade 9: Adaptação do livro para exportação como PDF interativo.
 - Testar a leitura no computador.

Aula 13 (09 e 10/09):

- Livro Digital: Orientação 8
- Tarefa da semana:
 - Atividade 10: Adaptação do livro para exportação como ePub.
 - Testar a leitura no celular, computador ou outros dispositivos.

Aula 14 (16 e 17/09):

- Livro Digital: Orientação 9 (última)

Aula 15 (23 e 24/09):

- Apresentações finais dos projetos

30/09 e 01/10; 08/10 e 09/10: Período restante para possíveis reposições, se necessário.

* * *



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino				
Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras			
Curso: Design				
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)				
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/6/21				
Docente responsável: Priscilla Maria Cardoso Garone				
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2591570552239919				
Disciplina: Ilustração 1	Código: DDI15203			
Pré-requisito: 900h Ciclo básico Cor e Percepção Desenho de Observação Expressão e Representação Gráfica	Carga Horária Semestral: 60			
Créditos: 2	Distribuição da Carga Horária Semestral			
	Teórica	Exercício	Laboratório	
	15	45	0	
Ementa: Estudo da ilustração como parte de um projeto gráfico. Estudo da ilustração e seu lugar no design. O design como processo de concepção e produção de ilustrações.				
Objetivos Específicos				
- Conhecer os fundamentos da ilustração. - Compreender a ilustração e ampliar os conhecimentos na área da expressão gráfica. - Conhecer técnicas de ilustração. - Compreender a função da ilustração em diferentes projetos. - Desenvolver projetos que envolvam ilustração.				
Conteúdo Programático				
- Introdução ao conceito de ilustração; - Ilustração e personagens de marca; - Ilustrações e indústria de entretenimento; - Infográficos e ilustrações instrucionais; - Ilustração no meio editorial.				
Metodologia				
- Aulas expositivas teóricas. - Aulas de exercício e briefings para o desenvolvimento de ilustrações.				



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- | |
|--|
| - Orientação e devolutiva de exercícios. |
|--|

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

Avaliação somativa: - Valor total: 10,0 – Obtido pela média ponderada entre as notas dos exercícios.

MÓDULO 1 – Ilustração e personagem de marca: 2,0.

MÓDULO 2 – Ilustração e indústria de entretenimento: 2,0.

MÓDULO 3 – Ilustração e conteúdo editorial de jornal ou revista: 2,0.

MÓDULO 4 – Ilustração e infográficos: 2,0.

MÓDULO 5 – Ilustração e livro: 2,0.

Critérios adicionais:

Cumprimento da entrega dos trabalhos do modo indicado, segundo briefings.
(subtrai-se até 1,0 ponto de cada trabalho, caso descumprido).

Bibliografia básica

1. PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo, SP: Blücher, 2010.
2. VAN DER LINDEN, Sophie. Para ler o livro ilustrado. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
3. ZEEGEN, Lawrence; CRUSH, Carl. Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings e se promover: uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica. Porto Alegre: Bookman, 2009.

Bibliografia complementar

1. LINS, Guto. Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2004.
2. POWERS, Alan. Era uma vez uma capa: história ilustrada da literatura infantil. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
3. VOLLI, Ugo. Manual de semiótica. 3. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2015.

Cronograma

MÓDULO 1 – Aulas 1, 2 e 3

- Aula expositiva sobre ilustração e personagens de marca.
- Exercício de ilustração de personagens de marca.
- Feedback e ajustes.

MÓDULO 2 – Aulas 4, 5 e 6

- Aula expositiva sobre ilustração e indústria de entretenimento.
- Exercício de ilustrações para indústria de entretenimento.
- Feedback e ajustes.

MÓDULO 3 – Aulas 7, 8 e 9

- Aula expositiva sobre ilustração e conteúdo editorial.
- Exercício de ilustrações de conteúdo editorial.
- Feedback e ajustes.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

MÓDULO 4 – Aulas 10, 11 e 12

- Aula expositiva sobre ilustração de infográficos.
- Exercício de ilustração de infográfico.
- Feedback e ajustes.

MÓDULO 5 – Aulas 13, 14 e 15

- Aula expositiva sobre ilustração editorial e livros.
- Exercício de ilustrações de livro.
- Feedback e ajustes.
- Encerramento e feedback da disciplina.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino			
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras	
Curso: Design			
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)			
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/6/2021			
Docente responsável: Mauro Pinheiro			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/4293199321114469			
Disciplina: Projeto V		Código: AID03946	
Pré-requisito: AID03943 Projeto IV		Carga Horária Semestral: 60h	
Créditos:	Distribuição da Carga Horária Semestral		
	Teórica	Exercício	Laboratório
	15	45	--
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.			
Objetivos Específicos (explicitar conceitos, habilidades, procedimentos e/ou competências definidos na Ementa. Os objetivos específicos irão oferecer elementos para a organização e/ou definição dos conteúdos programáticos)			
<ol style="list-style-type: none">1. Capacitar os alunos a desenvolverem projetos de design ambiental, sinalização, ambientação.2. Discutir o papel do Design na intervenção do espaço construído, entendendo o design ambiental como um processo de comunicação, nos seus aspectos cognitivos, sociais, emocionais, funcionais etc.3. Macro e microanálise do espaço: construção da imagem mental da cidade e identificação de limites naturais, marcos arquitetônicos, pontos de convergência.4. Wayfinding: estratégias para deslocamento no espaço5. Visão geral de materiais e processos produtivos6. Desenvolver projetos de design gráfico ambiental, sinalização e expografia			
Conteúdo Programático (indicar as unidades e/ou tópicos de conteúdos organizados para colocar em prática os conceitos, habilidades e/ou competências definidos na ementa e melhor explicitados nos objetivos específicos)			
Módulo 1: Wayfinding & Design de Sinalização <ul style="list-style-type: none">• Conceito de wayfinding• Etapas de um projeto de sinalização• Exemplos de projetos de sinalização			

- Sistemas de sinalização. Tipologias de comunicação.
- Fluxos de navegação
- Análise da tarefa, design centrado no usuário
- Plano de sinalização: características e objetivos
- Mapas, pictogramas.
- Materiais e suportes
- Questões tipográficas em projetos de sinalização
- Princípios da percepção visual em projetos de sinalização
- Desenvolvimento de projeto de sinalização

Módulo 2: Design de exposição / Expografia

- Design exposição: conceitos básicos, apresentação do processo de trabalho
- A exposição como narrativa. Organização de conteúdos. Percursos, meios de comunicação.
- Identidade visual em design gráfico ambiental. Da semântica à sintaxe da exposição
- Diagramação do espaço
- Desenvolvimento de projeto de exposição

Metodologia (explicitar a forma de desenvolvimento da disciplina, os recursos utilizados)

A disciplina contará com aulas síncronas com duração de 1 a 4h, bem como atividades assíncronas, com leitura dirigida de textos e vídeos. Serão realizadas atividades de projeto para aplicação dos temas tratados. Os alunos terão acesso aos textos e vídeos como material de estudo prévio às aulas. A plataforma utilizada será o Google Classroom, com material de estudo compartilhado no Google Drive da disciplina.

Os trabalhos serão realizados em dupla. Nos encontros síncronos, com o grupo de alunos reunidos via Google Meet, serão feitos comentários gerais a respeito dos trabalhos, destacando questões recorrentes, soluções singulares e problemas percebidos. Avaliações específicas do trabalho de cada dupla serão encaminhadas posteriormente aos respectivos alunos na plataforma Google Classroom.

Serão realizados dois projetos de média complexidade ao longo do semestre.

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem (indicar a concepção de avaliação adotada, os instrumentos a serem utilizados, as formas de avaliar, os critérios de correção, os pesos conferidos a cada instrumento)

A disciplina terá ainda um conjunto de **atividades baseadas em projeto**, com avaliação **somativa**, considerando os resultados das etapas de projeto. Essas etapas serão avaliadas considerando:

- o cumprimento dos requisitos explicitados nos enunciados de cada tarefa;
- a clareza das informações nas peças desenvolvidas;
- composição e hierarquia das informações coerentes com a proposta;
- criatividade da solução;
- estética;

As atividades de projeto e exercícios terão notas diferenciadas, de acordo com a complexidade da tarefa. A soma das atividades de cada Módulo da disciplina (M) tem o valor total de 100 pontos. A nota final (NF) da disciplina será a média simples da soma das notas dos dois módulos: $NF = (M1 + M2) / 2$.

Módulo 1: Wayfinding & Design de Sinalização

1. Mapeamento de caminhos. Identificação de pontos de convergência, marcos paisagísticos e arquitetônicos, limites, regiões. **10pt**
2. Estudos de fluxos. Identificação de pontos de intervenção **10pt**
3. Definição do plano de sinalização – tipos de elementos de sinalização, sua localização no espaço físico e mensagens que carregam **10pt**

4. Montagem de painel de referências visuais para o projeto – paleta de cor, tom de voz, ambiente, tipografia, iconografia (imagens, fotos) **5pt**
5. Estudos para o design dos elementos de sinalização **5pt**
6. Versão final dos elementos de sinalização, com detalhamento técnico **10pt**
7. Entrega final da documentação do projeto **50pt**

Módulo 2: Design de exposição / Expografia

1. Definição do tema, conceito, objetivos e público-alvo da exposição; pesquisa de conteúdos; roteiro preliminar da exposição **10pt**
2. Arquitetura da informação / sistematização e organização do conteúdo a ser exposto **10pt**
3. Identidade visual da exposição - definição de estilos tipográficos, paleta de cor, iconografia, objetos e suportes **10pt**
4. Design gráfico ambiental, com definição da apresentação visual de todo o conteúdo e sua distribuição no espaço físico **10pt**
5. Produção de maquete virtual **10pt**
6. Entrega final da documentação do projeto **50pt**

Bibliografia básica (indicar um mínimo de três obras disponíveis na biblioteca e que dêem conta de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

1. CALORI, Chris. **Signage and wayfinding design**: a complete guide to creating environmental graphic design systems. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007
2. DUTRA, Daniel. **Jovens Tipógrafos: das oficinas para a memória gráfica: o design de uma exposição**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design). 2013. Departamento de Desenho Industrial, Universidade Federal do Espírito. Disponível em: https://ladht.ufes.br/sitio/wp-content/uploads/2014/02/jovens_tipografos_daniel_dutra_baixa.pdf
3. ESTEVES, Ricardo; PINHEIRO, Mauro; CARNIELLI, Viviani; Maquetes e mapas de fluxo: ferramentas para o design da sinalização do Centro Universitário Norte do Espírito Santo (Ceunes-Ufes), p. 1083-1091 . In: C. G. Spinillo; L. M. Fadel; V. T. Souto; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). **Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015** [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/maquetes-e-mapas-de-fluxo-ferramentas-para-o-design-da-sinalizao-do-centro-universitrio-norte-do-espirito-santo-ceunes-ufes-20285>
4. GIBSON, David. **The wayfinding handbook**: information design for public places. New York: Princeton Architectural Press, 2009.
5. HUGHES, Philip. **Exhibition design**. London: Laurence King, 2010.
6. MOTTA, Filipe. Ufes Sans: **O desenvolvimento de uma família tipográfica livre para os sistemas de sinalização dos campi da Universidade Federal do Espírito Santo**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design). Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória. Disponível em: http://prodesign.ufes.br/publicacoes/PG_Filipe-Motta_2016.pdf
7. PINHEIRO, M., GOMES, R. E. & RAMOS, M. R. S. Desenhe seu trajeto: visualização de dados sobre o uso do espaço e a participação de usuários no projeto de sinalização da Universidade Federal do Espírito Santo. **Infodesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 194 – 208, out. 2015. Disponível em: <http://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/394/231>

Bibliografia complementar (indicar um mínimo de cinco obras disponíveis na biblioteca e que dêem conta de complementar e oferecer oportunidades de aprofundamento de todo o conteúdo programático a ser desenvolvido)

1. FOLLIS, Jonh; HAMMER, Dave. **Architectural Signing and Graphics**. New York : Whitney Library of Design, 1979.
2. FOLTZ, Mark A. **Designing Navigable Information Spaces**. Dissertação de Mestrado (Master of Science). 1998. Department of Electrical Engineering and Computer Science,

- Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts. Disponível em: <http://rationale.csail.mit.edu/publications/Foltz1998Designing.pdf>
3. MIJKSENAAR Paul. Visual function: an introduction to information design. New York: Princeton Architectural, 1997.
 4. UEBELE, Andreas. **Signage systems & information graphics**: a professional sourcebook. London: Thames & Hudson, 2009.
 5. 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/>

Cronograma (inserir a distribuição dos conteúdos programáticos a serem desenvolvidos nas aulas)

Semana 1

Aula remota síncrona

- Introdução da disciplina e apresentação do plano de aula
- Conceito de wayfinding
- Etapas de um projeto de sinalização
- Divisão dos grupos

Atividades assíncronas

- Mapeamento de caminhos. Identificação de pontos de convergência, marcos paisagísticos e arquitetônicos, limites, regiões.
- Leitura do Cap. 1 de Design de Sinalização, de Douglas D'Agotini (p.26 a 53)

Semana 2

Aula remota síncrona

- Exemplos de projetos de sinalização
- Sistemas de sinalização. Tipologias de comunicação.
- Fluxos de navegação
- Análise da tarefa, design centrado no usuário

Atividades assíncronas

- Estudos de fluxos. Identificação de pontos de intervenção
- Leitura do artigo Maquetes e mapas de fluxo: ferramentas para o design da sinalização do Centro Universitário Norte do Espírito Santo (Ceunes-Ufes), de Viviani Carnielli
- Leitura do artigo Desenhe seu trajeto: visualização de dados sobre o uso do espaço e a participação de usuários no projeto de sinalização da Universidade Federal do Espírito Santo, de Mauro Pinheiro et. al.
- Leitura complementar sugerida: Design Principles for Wayfinding, de Mark Foltz

Semana 3

Aula remota síncrona

- Plano de sinalização: características e objetivos
- Mapas, pictogramas.

Atividades assíncronas

- Definição do plano de sinalização – tipos de elementos de sinalização, sua localização no espaço físico e mensagens que carregam (entrega em 2 semanas)
- Vídeo: Making sense of Maps, de Aris Venetikidis

Semana 4

Aula remota síncrona

- Materiais e suportes

Atividades assíncronas

- Montagem de painel de referências visuais para o projeto – paleta de cor, tom de voz, ambiente, tipografia, iconografia (imagens, fotos)
- Estudos para o design dos elementos de sinalização

Semana 5

Aula remota síncrona

- Questões tipográficas em projetos de sinalização
- Princípios da percepção visual em projetos de sinalização

Atividades assíncronas

- Definição do partido adotado e refinamento gráfico do elementos de sinalização
- Leitura do Cap.1 do PG, Ufes Sans: O desenvolvimento de uma família tipográfica livre para os sistemas de sinalização dos campi da Universidade Federal do Espírito Santo, de Filipe Motta (p.15 a 28)

Semana 6**Aula remota síncrona**

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Versão final dos elementos de sinalização, com detalhamento técnico

Semana 7**Aula remota síncrona**

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Documentação do projeto

Semana 8**Aula remota síncrona**

- Apresentação e entrega do Projeto de Sinalização. Discussão dos resultados

Semana 9**Aula remota síncrona**

- Introdução ao tema Design exposição: conceitos básicos, apresentação do processo de trabalho

Atividades assíncronas

- Definição do tema, conceito, objetivos e público alvo da exposição; pesquisa de conteúdos; roteiro preliminar da exposição

Semana 10**Aula remota síncrona**

- A exposição como narrativa. Organização de conteúdos. Percursos, meios de comunicação.

Atividades assíncronas

- Arquitetura da informação / sistematização e organização do conteúdo expositivo

Semana 11**Aula remota síncrona**

- Identidade visual em design gráfico ambiental. Da semântica à sintaxe da exposição

Atividades assíncronas

- Identidade visual da exposição - definição de estilos tipográficos, paleta de cor, iconografia, objetos e suportes

Semana 12**Aula remota síncrona**

- Diagramação do espaço.

Atividades assíncronas

- Design gráfico ambiental, com definição da apresentação visual de todo o conteúdo e sua distribuição no espaço físico

Semana 13

Aula remota síncrona

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Produção de maquete virtual

Semana 14

Aula remota síncrona

- Acompanhamento dos projetos

Atividades assíncronas

- Documentação do projeto/proposta

Semana 15

Aula remota síncrona

- Apresentação e entrega do Projeto de Exposição. Discussão dos resultados

Semana 16

Prova final

Avaliação final para aqueles que obtiveram nota abaixo de 7,0 na média dos trabalhos ao longo do semestre.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino				
Universidade Federal do Espírito Santo	Campus: Goiabeiras			
Curso: Design				
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)				
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/21				
Docente responsável: Patrícia Freitas				
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5265001455933448				
Disciplina: TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN I	Código: AID03961			
Pré-requisito: -		Carga Horária Semestral: 60h		
Créditos: 2	Distribuição da Carga Horária Semestral			
	Teórica	Exercício		
	60	0		
Ementa: Disciplina dedicada ao debate teórico e crítico sobre as relações entre arte e indústria no período moderno, compreendido entre 1860 e 1960. Destaque para as principais experiências de colaboração entre artistas e a produção industrial nos campos das artes gráficas, artes decorativas, moda e artes do espetáculo, tanto em âmbito nacional, como internacional. Ressalta-se o exercício metodológico de busca pela problematização dessa produção artística, considerada como “artes menores”, e suas relações com questões de gênero, colonialismo e depreciação dos trabalhos manuais.				
Objetivos Específicos				
<ul style="list-style-type: none">• Abordar de modo crítico o estatuto do artista e do artesão pós-revolução industrial;• Analisar o contexto cultural, social e econômico em torno das experiências de colaboração entre artistas e a produção de objetos seriados/industriais;• Discutir o aparecimento de termos como “artes industriais” e “artes aplicadas” no contexto da produção artística seriada.• Analisar do ponto de vista histórico os projetos de modernização das cidades e a contribuição das artes industriais.• Analisar os processos de institucionalização das chamadas “artes aplicadas”;				



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Analisar estudos de casos no campo das artes gráficas, artes decorativas, moda e artes do espetáculo, tanto em âmbito nacional, como internacional.• Contribuir para a formação do repertório intelectual e artístico-estético do aluno, apresentando produções pouco conhecidas e estudadas. |
|--|

Conteúdo Programático

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Crítica à indústria: do Arts and Crafts ao Art Nouveau/Jugendstil;2. Pré-modernismo: Chicago, Glasgow e Viena;3. Werkbund e Wiener Werkstätte: entre arte e indústria;4. Artistas construtores: Construtivismo, VKhutemas, De Stijl e Bauhaus;5. O decorativo, o expressivo e o “primitivo” nas artes de vanguarda,6. Vanguarda e design gráfico;7. Mobília de arte e o lar moderno;8. Moda, arte e produção têxtil;9. Programa concreto e industrialização no Brasil;10. Escolas, Museus e Exposições de Artes Aplicadas: das feiras universais ao MoMA; |
|---|

Metodologia

<p>O curso analisará e refletirá questões específicas da produção artística ocidental, entre 1860 e 1960, por meio de aulas teóricas expositivas e dialogadas (ilustradas com slides, análise e discussão de textos), e métodos ativos de ensino como a instrução por pares (Peer Instruction), estudos de caso, dentre outros.</p>

Atividades síncronas de formação remota via Meet Google ou similares:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">— Sessões com explicação dos conteúdos relativos ao temário do programa, com apoio de vários materiais didáticos.— Sessões de atividades de ensino que complementam e ampliam as sessões de explicação dos conteúdos da disciplina. A professora contará com os meios de apoio necessários (audiovisuais, informáticos, documentais etc.), para estimular a discussão e a reflexão crítica.— Sessões de participação dos/as alunos/as em apresentação de atividades de aplicação dos conteúdos, seminários, e outras atividades complementares possíveis (presença em <i>webinars</i>, <i>lives</i> de cursos ou conferências, exposições de arte virtuais, etc.).— Sessões de orientações individuais e/ou coletivas como um espaço formativo e educativo específico para que o aluno alcance e desenvolva a aprendizagem.— Sessões de avaliação dos conhecimentos adquiridos de acordo com os objetivos estabelecidos. |
|--|

Atividades assíncronas de formação remota via Google Classroom ou similares:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">— Atividades direcionadas de trabalho autônomo que favoreçam os processos do ensino-aprendizagem e o trabalho individual do aluno: leitura de textos indicados, realização de atividades, elaboração de seminários, pesquisa em arquivos digitais e bases de dados audiovisuais, utilização de fontes bibliográficas, bem como <i>links</i> de interesse para cada tema selecionado na internet.— Atividades de trabalho em equipe, mediante a participação em seminários, debates, organização de apresentações em grupo, etc.— Atividades de avaliação dos conhecimentos adquiridos de acordo com os objetivos estabelecidos considerados a capacidade dos/as alunos/as de compreensão dos conceitos-chave da disciplina, e sua capacidade de argumentação com clareza, objetividade e fundamentação teórica. |
|---|



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

A avaliação das atividades síncronas e assíncronas considerará dois eixos fundamentais:

- Avaliação contínua (20%): comentários de leituras indicadas e participação do aluno na aula em debates, comentários de textos indicados, orientações, etc.
- Avaliação dos conhecimentos adquiridos: (40%) realização de testes conceituais síncronos e (40%) questionários e atividades assíncronas.

Aqueles alunos que não atingirem a média mínima de pontos entre as avaliações parciais das atividades síncronas e assíncronas durante o semestre especial 2020/1 deverão realizar uma PROVA FINAL conforme calendário acadêmico da UFES que consistirá em uma PROVA ORAL (via Meet Google ou similares), com o desenvolvimento dos conteúdos teóricos e bibliográficos do temário da disciplina.

Bibliografia básica

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

PEVSNER, Nikolaus. Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SCHNEIDER, Beat. **Design**: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico São Paulo: Blucher, 2010.

Bibliografia complementar

ANDRADE, A. B. P.; REBELLO, A. M. "A invisibilidade feminina no design: da Bauhaus ao Brasil". In: III Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo, actas de Diseño n. 6. Buenos Aires, 2009, n.6, p. 164-165.

BARDI, P. M. Excursão ao território do design. São Paulo, Sudameris, 1986.

_____. Mestres, artífices, oficiais e aprendizes no Brasil. [São Paulo], Banco Sudameris Brasil, 1981.

BARILLI, Renato. Art nouveau. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BARR, Alfred. Que é a Pintura Moderna? Nova York: The Museum of Modern Art, 1953 (em colaboração com o MAMSP e o MAMRJ).

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época da possibilidade de sua reprodução técnica (5a versão). In: Estética e sociologia da arte. Edição e tradução João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

BOURDIEU, Pierre. Alta Costura e Alta Cultura. in: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. pp.154 -161.

BRANDÃO, A. Uma história de roupas e de moda para a história da arte. **MODOS**. Revista de História da Arte. Campinas, v. 1, n.1, p.40-55, jan. 2017. Disponível em: <<http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/728>>

CARDOSO, R. O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. CARDOSO, R. (org.) São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CARVALHO, Vânia Carneiro. **Gênero e artefato**. O sistema doméstico na Perspectiva da Cultura Material – São Paulo, 1870-1920. São Paulo: Edusp, 2008.

CHAMPIGNEULLE, Bernard. A art nouveau. São Paulo: Verbo: EDUSP, 1976.

DROSTE, M. Bauhaus, 1919-1933. London: Taschen, 2004.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- HARRISON, Charles ... [et al]. Primitivismo, Cubismo, Abstração. Começo do século XX. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 1998.
- LEON, E. IAC - Primeira escola de design do Brasil. São Paulo: Blucher, 2014.
- LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org.). A Pintura: textos essenciais. 2. ed. São Paulo, SP: Ed. 34, 2007.
- MALTA, Marize. **O olhar decorativo: ambientes domésticos em fins do século XIX no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Mauad X/Faperj, 2011.
- MULLER, Joseph-Emile. O fauvismo. São Paulo: Verbo: EDUSP, 1976.
- NEIRA, Luz García. **Estampas na tecelagem brasileira**: da origem à originalidade. 1. ed. São Paulo: FAU USP, 2012. p. 1-308.
- NEGRIN, Llewellyn. Ornament and the feminine. **Feminist Theory**, Londres, v. 7, n. 2, p. 219-235, jan./2006.
- NELSON, Robert S. & SHIFF, Richard (orgs.). **Critical Terms for Art History**. Chicago: Chicago University Press, 1996.
- OLIVEIRA, Emerson Dionisio; COUTO, Maria de Fátima Morethys (orgs.). **Instituições da arte**. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- READ, Herbert. Uma história da pintura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- SIMIONI, Ana Paula Cavalcanti. Bordado e transgressão: questões de gênero na arte de Rosana Paulino e Rosana Palazyan. In: **Revista Proa**, n°02, vol.01, 2010. Disponível em: <http://www.ifch.unicamp.br/proa>.
- _____. Regina Gomide Graz: modernismo, arte têxtil e relações de gênero no Brasil. **Rev. Inst. Estud. Bras.** [online]. 2007, n.45, pp.87-106.
- SOUZA, Rui Gonçalves de. **Designs modernistas**: ideias, atitudes e mentalidades em padronagens texteis.
2014. 400 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Design, Puc Rio, Rio de Janeiro, 2014.
- STAIN, Stanley J.. **Origens e Evolução da Indústria Têxtil no Brasil**. Rio de Janeiro: Campus, 1979.
- STANGOS, Nikos (Org.). Conceitos da arte moderna. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.
- SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

Cronograma

- Aula 1. (16/06):** Apresentação do Programa do Curso, apresentação do sistema de avaliação.
- Aula 2. (23/06):** Introdução às narrativas das artes aplicadas.
Leitura: PEVSNER, N. "Teorias da arte, de Morris a Gropius". In: **Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2002, pp. 1-26; SCHNEIDER, Beat. "19. Design-Arte". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 221-226.
- Aula 3. (30/06) - Instituições e colecionismo**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Leitura: Malta, M. (2016). Museu branco ou decorado? Ambientes para arte e comportamentos frente às obras. **Museologia & Interdisciplinaridade**, 5(10), 13–33. <https://doi.org/10.26512/museologia.v5i10.17714>

Aula 4. (07/07) - Arts and Crafts: divisão social do trabalho e acesso das mulheres

Leitura: Anthea Callen, "Sexual Division of Labor in the Arts and Crafts Movement".

Woman's Art Journal, Autumn, 1984 - Winter, 1985, Vol. 5, No. 2 (Autumn, 1984 - Winter, 1985), pp. 1-6. "MULHERES NAS ARTES E NO DESIGN: AS GAROTAS DE GLASGOW". Ana Mae Barbosa / Universidade Anhembi Morumbi, Miriam Therezinha Lona / Universidade Anhembi Morumbi Simpósio 4 – História do ensino da arte, seu espaço e/ou nosso tempo: o agora já é história.

Aula 5. (14/07) - Ornamentos, esculturas e embelezamento urbano - profa. convidada Ms. Fanny Lopes (Unicamp).

Aula 6. (21/07) - Werkbund e Wiener Werkstätte: entre arte e indústria

Leitura: SCHNEIDER, Beat. "A Werkbund Alemã: Entre a Arte e a Indústria". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 46-53. Nine Cartoons for the Execution of a Frieze for... (1910–1911), por Gustav Klimt - MAK – Museum of Applied Arts, Google Arts and Culture.

Aula 7. (28/07) - Vanguardas históricas e o design industrial: *Fauve*

Leitura: Gill Perry, "O decorativo, o expressivo e o primitivo". In: Charles Harrison et alii, *Primitivismo, Cubismo e abstração*, São Paulo, Cosac & Naify, 1998, pp. 46-62.

Aula 8. (04/08) - Vanguardas históricas e o design industrial: *Cubismo e Futurismo*;

Leitura: SCHNEIDER, Beat. "Arte de vanguarda e design gráfico". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 76-81. HOLLIS, R. "O futurismo e a Itália". In: **Design gráfico: uma história concisa**. Paulo: Martins Fontes, 2010. pp. 35-41.

Aula 9. (11/08) - Artistas construtores: Construtivismo, Vkhutemas, De Stijl e Bauhaus;

Leitura: Jair Diniz Miguel, UMA ESCOLA REVOLUCIONÁRIA DE ARTE: VKHUTEMAS/VKHUTEIN (1920-1930). Anais do Encontro de História da Arte, 2005. pp. 378-385. SCHNEIDER, Beat. "Estilo Internacional: Construtivismo, De Stijl, Bauhaus". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 56-73.

Aula 10. (25/08) - Design no Fascismo

Leitura: HOBSBAWM, E. J.. Capítulo 6 - "As artes, 1919-1945" In: **Era dos extremos: o breve século XX**, 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, pp.178-197. SCHNEIDER, Beat. "Design no Fascismo". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 84-91.

Aula 11. (01/09) - Modernismo, arte têxtil e gênero



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Leitura: Ana Paula Simioni. Regina Gomide Graz: modernismo, arte têxtil e relações de gênero no Brasil. **Rev. Inst. Estud. Bras.** [online]. 2007, n.45, pp.87-106.

Aula 12. (08/09) - Feriado

Aula 13. (15/09) - Indústrias manuais na américa latina

Leitura: Ramos, H. (2020). The Manual Industries of Peru: indigenismo, trabajo manual y tutelaje artístico entre Lima y el Museo de Arte Moderno de Nueva York (1942-1948). **Illapa Mana Tukukuq**, (17), 68-83. <https://doi.org/10.31381/illapa.v0i17.3473>.

Aula 14. (22/09) - Mobiliário no Brasil entre o erudito e o popular

Leitura: WILDEROM, Mariana. O popular no design brasileiro. Objetividade Necessária x Romantismo Artesanal. **Arquitectos**, São Paulo, ano 13, n. 156.00, Vitruvius, maio 2013 <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/13.156/4797>>.

Aula 15 - (29/09) - História da moda e história da arte

Leitura: BRANDÃO, A. Uma história de roupas e de moda para a história da arte. **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 1, n. 1, p. 40–55, 2017. DOI: 10.24978/mod.v1i1.728. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8662273>. BOURDIEU, Pierre. Alta Costura e Alta Cultura. in: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. pp.154 -161.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino		
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras
Curso: Design		
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)		
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/21		
Docente responsável: Patrícia Freitas		
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5265001455933448		
Disciplina: TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN II		Código: AID03962
Pré-requisito: -		Carga Horária Semestral: 60h
Créditos: 2	Distribuição da Carga Horária Semestral	
	Teórica	Exercício
	60	0
Ementa: Disciplina dedicada ao debate teórico e crítico sobre as relações entre arte e indústria no período moderno, compreendido entre 1860 e 1960. Destaque para as principais experiências de colaboração entre artistas e a produção industrial nos campos das artes gráficas, artes decorativas, moda e artes do espetáculo, tanto em âmbito nacional, como internacional. Ressalta-se o exercício metodológico de busca pela problematização dessa produção artística, considerada como “artes menores”, e suas relações com questões de gênero, colonialismo e depreciação dos trabalhos manuais.		
Objetivos Específicos		
<ul style="list-style-type: none">• Abordar de modo crítico o estatuto do artista e do artesão pós-revolução industrial;• Analisar o contexto cultural, social e econômico em torno das experiências de colaboração entre artistas e a produção de objetos seriados/industriais;• Discutir o aparecimento de termos como “artes industriais” e “artes aplicadas” no contexto da produção artística seriada.• Analisar do ponto de vista histórico os projetos de modernização das cidades e a contribuição das artes industriais.• Analisar os processos de institucionalização das chamadas “artes aplicadas”;		



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Analisar estudos de casos no campo das artes gráficas, artes decorativas, moda e artes do espetáculo, tanto em âmbito nacional, como internacional.• Contribuir para a formação do repertório intelectual e artístico-estético do aluno, apresentando produções pouco conhecidas e estudadas. |
|--|

Conteúdo Programático

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Crítica à indústria: do Arts and Crafts ao Art Nouveau/Jugendstil;2. Pré-modernismo: Chicago, Glasgow e Viena;3. Werkbund e Wiener Werkstätte: entre arte e indústria;4. Artistas construtores: Construtivismo, Vkhutemas, De Stijl e Bauhaus;5. O decorativo, o expressivo e o “primitivo” nas artes de vanguarda,6. Vanguarda e design gráfico;7. Mobília de arte e o lar moderno;8. Moda, arte e produção têxtil;9. Programa concreto e industrialização no Brasil;10. Escolas, Museus e Exposições de Artes Aplicadas: das feiras universais ao MoMA; |
|---|

Metodologia

<p>O curso analisará e refletirá questões específicas da produção artística ocidental, entre 1860 e 1960, por meio de aulas teóricas expositivas e dialogadas (ilustradas com slides, análise e discussão de textos), e métodos ativos de ensino como a instrução por pares (Peer Instruction), estudos de caso, dentre outros.</p>

Atividades síncronas de formação remota via Meet Google ou similares:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">– Sessões com explicação dos conteúdos relativos ao temário do programa, com apoio de vários materiais didáticos.– Sessões de atividades de ensino que complementam e ampliam as sessões de explicação dos conteúdos da disciplina. A professora contará com os meios de apoio necessários (audiovisuais, informáticos, documentais etc.), para estimular a discussão e a reflexão crítica.– Sessões de participação dos/as alunos/as em apresentação de atividades de aplicação dos conteúdos, seminários, e outras atividades complementares possíveis (presença em <i>webinars</i>, <i>lives</i> de cursos ou conferências, exposições de arte virtuais, etc.).– Sessões de orientações individuais e/ou coletivas como um espaço formativo e educativo específico para que o aluno alcance e desenvolva a aprendizagem.– Sessões de avaliação dos conhecimentos adquiridos de acordo com os objetivos estabelecidos. |
|--|

Atividades assíncronas de formação remota via Google Classroom ou similares:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">– Atividades direcionadas de trabalho autônomo que favoreçam os processos do ensino-aprendizagem e o trabalho individual do aluno: leitura de textos indicados, realização de atividades, elaboração de seminários, pesquisa em arquivos digitais e bases de dados audiovisuais, utilização de fontes bibliográficas, bem como <i>links</i> de interesse para cada tema selecionado na internet.– Atividades de trabalho em equipe, mediante a participação em seminários, debates, organização de apresentações em grupo, etc.– Atividades de avaliação dos conhecimentos adquiridos de acordo com os objetivos estabelecidos considerados a capacidade dos/as alunos/as de compreensão dos conceitos-chave da disciplina, e sua capacidade de argumentação com clareza, objetividade e fundamentação teórica. |
|---|



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

A avaliação das atividades síncronas e assíncronas considerará dois eixos fundamentais:

- Avaliação contínua (20%): comentários de leituras indicadas e participação do aluno na aula em debates, comentários de textos indicados, orientações, etc.
- Avaliação dos conhecimentos adquiridos: (40%) realização de testes conceituais síncronos e (40%) questionários e atividades assíncronas.

Aqueles alunos que não atingirem a média mínima de pontos entre as avaliações parciais das atividades síncronas e assíncronas durante o semestre especial 2020/1 deverão realizar uma PROVA FINAL conforme calendário acadêmico da UFES que consistirá em uma PROVA ORAL (via Meet Google ou similares), com o desenvolvimento dos conteúdos teóricos e bibliográficos do temário da disciplina.

Bibliografia básica

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

PEVSNER, Nikolaus. Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SCHNEIDER, Beat. **Design**: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico São Paulo: Blucher, 2010.

Bibliografia complementar

ANDRADE, A. B. P.; REBELLO, A. M. "A invisibilidade feminina no design: da Bauhaus ao Brasil". In: III Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo, actas de Diseño n. 6. Buenos Aires, 2009, n.6, p. 164-165.

BARDI, P. M. Excursão ao território do design. São Paulo, Sudameris, 1986.

_____. Mestres, artífices, oficiais e aprendizes no Brasil. [São Paulo], Banco Sudameris Brasil, 1981.

BARILLI, Renato. Art nouveau. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BARR, Alfred. Que é a Pintura Moderna? Nova York: The Museum of Modern Art, 1953 (em colaboração com o MAMSP e o MAMRJ).

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época da possibilidade de sua reprodução técnica (5a versão). In: Estética e sociologia da arte. Edição e tradução João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

BOURDIEU, Pierre. Alta Costura e Alta Cultura. in: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. pp.154 -161.

BRANDÃO, A. Uma história de roupas e de moda para a história da arte. **MODOS**. Revista de História da Arte. Campinas, v. 1, n.1, p.40-55, jan. 2017. Disponível em: <<http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/728>>

CARDOSO, R. O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. CARDOSO, R. (org.) São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CARVALHO, Vânia Carneiro. **Gênero e artefato**. O sistema doméstico na Perspectiva da Cultura Material – São Paulo, 1870-1920. São Paulo: Edusp, 2008.

CHAMPIGNEULLE, Bernard. A art nouveau. São Paulo: Verbo: EDUSP, 1976.

DROSTE, M. Bauhaus, 1919-1933. London: Taschen, 2004.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- HARRISON, Charles ... [et al]. Primitivismo, Cubismo, Abstração. Começo do século XX. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 1998.
- LEON, E. IAC - Primeira escola de design do Brasil. São Paulo: Blucher, 2014.
- LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org.). A Pintura: textos essenciais. 2. ed. São Paulo, SP: Ed. 34, 2007.
- MALTA, Marize. **O olhar decorativo: ambientes domésticos em fins do século XIX no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Mauad X/Faperj, 2011.
- MULLER, Joseph-Emile. O fauvismo. São Paulo: Verbo: EDUSP, 1976.
- NEIRA, Luz García. **Estampas na tecelagem brasileira**: da origem à originalidade. 1. ed. São Paulo: FAU USP, 2012. p. 1-308.
- NEGRIN, Llewellyn. Ornament and the feminine. **Feminist Theory**, Londres, v. 7, n. 2, p. 219-235, jan./2006.
- NELSON, Robert S. & SHIFF, Richard (orgs.). **Critical Terms for Art History**. Chicago: Chicago University Press, 1996.
- OLIVEIRA, Emerson Dionisio; COUTO, Maria de Fátima Morethys (orgs.). **Instituições da arte**. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- READ, Herbert. Uma história da pintura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- SIMIONI, Ana Paula Cavalcanti. Bordado e transgressão: questões de gênero na arte de Rosana Paulino e Rosana Palazyan. In: **Revista Proa**, n°02, vol.01, 2010. Disponível em: <http://www.ifch.unicamp.br/proa>.
- _____. Regina Gomide Graz: modernismo, arte têxtil e relações de gênero no Brasil. **Rev. Inst. Estud. Bras.** [online]. 2007, n.45, pp.87-106.
- SOUZA, Rui Gonçalves de. **Designs modernistas**: ideias, atitudes e mentalidades em padronagens texteis.
2014. 400 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Design, Puc Rio, Rio de Janeiro, 2014.
- STAIN, Stanley J.. **Origens e Evolução da Indústria Têxtil no Brasil**. Rio de Janeiro: Campus, 1979.
- STANGOS, Nikos (Org.). Conceitos da arte moderna. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.
- SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

Cronograma

- Aula 1. (16/06):** Apresentação do Programa do Curso, apresentação do sistema de avaliação.
- Aula 2. (23/06):** Introdução às narrativas das artes aplicadas.
Leitura: PEVSNER, N. "Teorias da arte, de Morris a Gropius". In: **Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2002, pp. 1-26; SCHNEIDER, Beat. "19. Design-Arte". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 221-226.
- Aula 3. (30/06) - Instituições e colecionismo**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Leitura: Malta, M. (2016). Museu branco ou decorado? Ambientes para arte e comportamentos frente às obras. **Museologia & Interdisciplinaridade**, 5(10), 13–33. <https://doi.org/10.26512/museologia.v5i10.17714>

Aula 4. (07/07) - Arts and Crafts: divisão social do trabalho e acesso das mulheres

Leitura: Anthea Callen, "Sexual Division of Labor in the Arts and Crafts Movement".

Woman's Art Journal, Autumn, 1984 - Winter, 1985, Vol. 5, No. 2 (Autumn, 1984 - Winter, 1985), pp. 1-6. "MULHERES NAS ARTES E NO DESIGN: AS GAROTAS DE GLASGOW". Ana Mae Barbosa / Universidade Anhembi Morumbi, Miriam Therezinha Lona / Universidade Anhembi Morumbi Simpósio 4 – História do ensino da arte, seu espaço e/ou nosso tempo: o agora já é história.

Aula 5. (14/07) - Ornamentos, esculturas e embelezamento urbano - profa. convidada Ms. Fanny Lopes (Unicamp).

Aula 6. (21/07) - Werkbund e Wiener Werkstätte: entre arte e indústria

Leitura: SCHNEIDER, Beat. "A Werkbund Alemã: Entre a Arte e a Indústria". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 46-53. Nine Cartoons for the Execution of a Frieze for... (1910–1911), por Gustav Klimt - MAK – Museum of Applied Arts, Google Arts and Culture.

Aula 7. (28/07) - Vanguardas históricas e o design industrial: *Fauve*

Leitura: Gill Perry, "O decorativo, o expressivo e o primitivo". In: Charles Harrison et alii, *Primitivismo, Cubismo e abstração*, São Paulo, Cosac & Naify, 1998, pp. 46-62.

Aula 8. (04/08) - Vanguardas históricas e o design industrial: *Cubismo e Futurismo*;

Leitura: SCHNEIDER, Beat. "Arte de vanguarda e design gráfico". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 76-81. HOLLIS, R. "O futurismo e a Itália". In: **Design gráfico: uma história concisa**. Paulo: Martins Fontes, 2010. pp. 35-41.

Aula 9. (11/08) - Artistas construtores: Construtivismo, Vkhutemas, De Stijl e Bauhaus;

Leitura: Jair Diniz Miguel, UMA ESCOLA REVOLUCIONÁRIA DE ARTE: VKHUTEMAS/VKHUTEIN (1920-1930). Anais do Encontro de História da Arte, 2005. pp. 378-385. SCHNEIDER, Beat. "Estilo Internacional: Construtivismo, De Stijl, Bauhaus". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 56-73.

Aula 10. (25/08) - Design no Fascismo

Leitura: HOBSBAWM, E. J.. Capítulo 6 - "As artes, 1919-1945" In: **Era dos extremos: o breve século XX**, 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, pp.178-197. SCHNEIDER, Beat. "Design no Fascismo". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 84-91.

Aula 11. (01/09) - Modernismo, arte têxtil e gênero



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Leitura: Ana Paula Simioni. Regina Gomide Graz: modernismo, arte têxtil e relações de gênero no Brasil. **Rev. Inst. Estud. Bras.** [online]. 2007, n.45, pp.87-106.

Aula 12. (08/09) - Feriado

Aula 13. (15/09) - Indústrias manuais na América Latina

Leitura: Ramos, H. (2020). The Manual Industries of Peru: indigenismo, trabajo manual y tutelaje artístico entre Lima y el Museo de Arte Moderno de Nueva York (1942-1948). **Illapa Mana Tukukuq**, (17), 68-83. <https://doi.org/10.31381/illapa.v0i17.3473>.

Aula 14. (22/09) - Mobiliário no Brasil entre o erudito e o popular

Leitura: WILDEROM, Mariana. O popular no design brasileiro. Objetividade Necessária x Romantismo Artesanal. **Arquitectos**, São Paulo, ano 13, n. 156.00, Vitruvius, maio 2013 <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/13.156/4797>>.

Aula 15 - (29/09) - História da moda e história da arte

Leitura: BRANDÃO, A. Uma história de roupas e de moda para a história da arte. **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 1, n. 1, p. 40–55, 2017. DOI: 10.24978/mod.v1i1.728. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8662273>. BOURDIEU, Pierre. Alta Costura e Alta Cultura. in: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. pp.154 -161.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Plano de Ensino		
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras
Curso: Design		
Departamento Responsável: Departamento de Desenho Industrial (DDI)		
Data de Aprovação (Art. nº 91): 21/06/21		
Docente responsável: Patrícia Freitas		
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5265001455933448		
Disciplina: TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN III		Código: AID03963
Pré-requisito: -		Carga Horária Semestral: 60h
Créditos: 2	Distribuição da Carga Horária Semestral	
	Teórica	Exercício
	60	0
Ementa: Disciplina dedicada ao debate teórico e crítico sobre as relações entre arte e indústria no período moderno, compreendido entre 1860 e 1960. Destaque para as principais experiências de colaboração entre artistas e a produção industrial nos campos das artes gráficas, artes decorativas, moda e artes do espetáculo, tanto em âmbito nacional, como internacional. Ressalta-se o exercício metodológico de busca pela problematização dessa produção artística, considerada como "artes menores", e suas relações com questões de gênero, colonialismo e depreciação dos trabalhos manuais.		
Objetivos Específicos		
<ul style="list-style-type: none">• Abordar de modo crítico o estatuto do artista e do artesão pós-revolução industrial;• Analisar o contexto cultural, social e econômico em torno das experiências de colaboração entre artistas e a produção de objetos seriados/industriais;• Discutir o aparecimento de termos como "artes industriais" e "artes aplicadas" no contexto da produção artística seriada.• Analisar do ponto de vista histórico os projetos de modernização das cidades e a contribuição das artes industriais.• Analisar os processos de institucionalização das chamadas "artes aplicadas";		



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Analisar estudos de casos no campo das artes gráficas, artes decorativas, moda e artes do espetáculo, tanto em âmbito nacional, como internacional.• Contribuir para a formação do repertório intelectual e artístico-estético do aluno, apresentando produções pouco conhecidas e estudadas. |
|--|

Conteúdo Programático

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Crítica à indústria: do Arts and Crafts ao Art Nouveau/Jugendstil;2. Pré-modernismo: Chicago, Glasgow e Viena;3. Werkbund e Wiener Werkstätte: entre arte e indústria;4. Artistas construtores: Construtivismo, Vkhutemas, De Stijl e Bauhaus;5. O decorativo, o expressivo e o “primitivo” nas artes de vanguarda,6. Vanguarda e design gráfico;7. Mobília de arte e o lar moderno;8. Moda, arte e produção têxtil;9. Programa concreto e industrialização no Brasil;10. Escolas, Museus e Exposições de Artes Aplicadas: das feiras universais ao MoMA; |
|---|

Metodologia

<p>O curso analisará e refletirá questões específicas da produção artística ocidental, entre 1860 e 1960, por meio de aulas teóricas expositivas e dialogadas (ilustradas com slides, análise e discussão de textos), e métodos ativos de ensino como a instrução por pares (Peer Instruction), estudos de caso, dentre outros.</p>

Atividades síncronas de formação remota via Meet Google ou similares:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">– Sessões com explicação dos conteúdos relativos ao temário do programa, com apoio de vários materiais didáticos.– Sessões de atividades de ensino que complementam e ampliam as sessões de explicação dos conteúdos da disciplina. A professora contará com os meios de apoio necessários (audiovisuais, informáticos, documentais etc.), para estimular a discussão e a reflexão crítica.– Sessões de participação dos/as alunos/as em apresentação de atividades de aplicação dos conteúdos, seminários, e outras atividades complementares possíveis (presença em <i>webinars</i>, <i>lives</i> de cursos ou conferências, exposições de arte virtuais, etc.).– Sessões de orientações individuais e/ou coletivas como um espaço formativo e educativo específico para que o aluno alcance e desenvolva a aprendizagem.– Sessões de avaliação dos conhecimentos adquiridos de acordo com os objetivos estabelecidos. |
|--|

Atividades assíncronas de formação remota via Google Classroom ou similares:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">– Atividades direcionadas de trabalho autônomo que favoreçam os processos do ensino-aprendizagem e o trabalho individual do aluno: leitura de textos indicados, realização de atividades, elaboração de seminários, pesquisa em arquivos digitais e bases de dados audiovisuais, utilização de fontes bibliográficas, bem como <i>links</i> de interesse para cada tema selecionado na internet.– Atividades de trabalho em equipe, mediante a participação em seminários, debates, organização de apresentações em grupo, etc.– Atividades de avaliação dos conhecimentos adquiridos de acordo com os objetivos estabelecidos considerados a capacidade dos/as alunos/as de compreensão dos conceitos-chave da disciplina, e sua capacidade de argumentação com clareza, objetividade e fundamentação teórica. |
|---|



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Critérios/Processo de avaliação da Aprendizagem

A avaliação das atividades síncronas e assíncronas considerará dois eixos fundamentais:

- Avaliação contínua (20%): comentários de leituras indicadas e participação do aluno na aula em debates, comentários de textos indicados, orientações, etc.
- Avaliação dos conhecimentos adquiridos: (40%) realização de testes conceituais síncronos e (40%) questionários e atividades assíncronas.

Aqueles alunos que não atingirem a média mínima de pontos entre as avaliações parciais das atividades síncronas e assíncronas durante o semestre especial 2020/1 deverão realizar uma PROVA FINAL conforme calendário acadêmico da UFES que consistirá em uma PROVA ORAL (via Meet Google ou similares), com o desenvolvimento dos conteúdos teóricos e bibliográficos do temário da disciplina.

Bibliografia básica

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

PEVSNER, Nikolaus. Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SCHNEIDER, Beat. **Design**: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico São Paulo: Blucher, 2010.

Bibliografia complementar

ANDRADE, A. B. P.; REBELLO, A. M. "A invisibilidade feminina no design: da Bauhaus ao Brasil". In: III Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo, actas de Diseño n. 6. Buenos Aires, 2009, n.6, p. 164-165.

BARDI, P. M. Excursão ao território do design. São Paulo, Sudameris, 1986.

_____. Mestres, artífices, oficiais e aprendizes no Brasil. [São Paulo], Banco Sudameris Brasil, 1981.

BARILLI, Renato. Art nouveau. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BARR, Alfred. Que é a Pintura Moderna? Nova York: The Museum of Modern Art, 1953 (em colaboração com o MAMSP e o MAMRJ).

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época da possibilidade de sua reprodução técnica (5a versão). In: Estética e sociologia da arte. Edição e tradução João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

BOURDIEU, Pierre. Alta Costura e Alta Cultura. in: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. pp.154 -161.

BRANDÃO, A. Uma história de roupas e de moda para a história da arte. **MODOS**. Revista de História da Arte. Campinas, v. 1, n.1, p.40-55, jan. 2017. Disponível em: <<http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/728>>

CARDOSO, R. O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. CARDOSO, R. (org.) São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CARVALHO, Vânia Carneiro. **Gênero e artefato**. O sistema doméstico na Perspectiva da Cultura Material – São Paulo, 1870-1920. São Paulo: Edusp, 2008.

CHAMPIGNEULLE, Bernard. A art nouveau. São Paulo: Verbo: EDUSP, 1976.

DROSTE, M. Bauhaus, 1919-1933. London: Taschen, 2004.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

- HARRISON, Charles ... [et al]. Primitivismo, Cubismo, Abstração. Começo do século XX. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 1998.
- LEON, E. IAC - Primeira escola de design do Brasil. São Paulo: Blucher, 2014.
- LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org.). A Pintura: textos essenciais. 2. ed. São Paulo, SP: Ed. 34, 2007.
- MALTA, Marize. **O olhar decorativo: ambientes domésticos em fins do século XIX no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Mauad X/Faperj, 2011.
- MULLER, Joseph-Emile. O fauvismo. São Paulo: Verbo: EDUSP, 1976.
- NEIRA, Luz García. **Estampas na tecelagem brasileira**: da origem à originalidade. 1. ed. São Paulo: FAU USP, 2012. p. 1-308.
- NEGRIN, Llewellyn. Ornament and the feminine. **Feminist Theory**, Londres, v. 7, n. 2, p. 219-235, jan./2006.
- NELSON, Robert S. & SHIFF, Richard (orgs.). **Critical Terms for Art History**. Chicago: Chicago University Press, 1996.
- OLIVEIRA, Emerson Dionisio; COUTO, Maria de Fátima Morethys (orgs.). **Instituições da arte**. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- READ, Herbert. Uma história da pintura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- SIMIONI, Ana Paula Cavalcanti. Bordado e transgressão: questões de gênero na arte de Rosana Paulino e Rosana Palazyan. In: **Revista Proa**, n°02, vol.01, 2010. Disponível em: <http://www.ifch.unicamp.br/proa>.
- _____. Regina Gomide Graz: modernismo, arte têxtil e relações de gênero no Brasil. **Rev. Inst. Estud. Bras.** [online]. 2007, n.45, pp.87-106.
- SOUZA, Rui Gonçalves de. **Designs modernistas**: ideias, atitudes e mentalidades em padronagens texteis.
2014. 400 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Design, Puc Rio, Rio de Janeiro, 2014.
- STAIN, Stanley J.. **Origens e Evolução da Indústria Têxtil no Brasil**. Rio de Janeiro: Campus, 1979.
- STANGOS, Nikos (Org.). Conceitos da arte moderna. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.
- SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

Cronograma

- Aula 1. (16/06):** Apresentação do Programa do Curso, apresentação do sistema de avaliação.
- Aula 2. (23/06):** Introdução às narrativas das artes aplicadas.
Leitura: PEVSNER, N. "Teorias da arte, de Morris a Gropius". In: **Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2002, pp. 1-26; SCHNEIDER, Beat. "19. Design-Arte". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 221-226.
- Aula 3. (30/06) - Instituições e colecionismo**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Leitura: Malta, M. (2016). Museu branco ou decorado? Ambientes para arte e comportamentos frente às obras. **Museologia & Interdisciplinaridade**, 5(10), 13–33. <https://doi.org/10.26512/museologia.v5i10.17714>

Aula 4. (07/07) - Arts and Crafts: divisão social do trabalho e acesso das mulheres

Leitura: Anthea Callen, "Sexual Division of Labor in the Arts and Crafts Movement".

Woman's Art Journal, Autumn, 1984 - Winter, 1985, Vol. 5, No. 2 (Autumn, 1984 - Winter, 1985), pp. 1-6. "MULHERES NAS ARTES E NO DESIGN: AS GAROTAS DE GLASGOW". Ana Mae Barbosa / Universidade Anhembi Morumbi, Miriam Therezinha Lona / Universidade Anhembi Morumbi Simpósio 4 – História do ensino da arte, seu espaço e/ou nosso tempo: o agora já é história.

Aula 5. (14/07) - Ornamentos, esculturas e embelezamento urbano - profa. convidada Ms. Fanny Lopes (Unicamp).

Aula 6. (21/07) - Werkbund e Wiener Werkstätte: entre arte e indústria

Leitura: SCHNEIDER, Beat. "A Werkbund Alemã: Entre a Arte e a Indústria". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 46-53. Nine Cartoons for the Execution of a Frieze for... (1910–1911), por Gustav Klimt - MAK – Museum of Applied Arts, Google Arts and Culture.

Aula 7. (28/07) - Vanguardas históricas e o design industrial: *Fauve*

Leitura: Gill Perry, "O decorativo, o expressivo e o primitivo". In: Charles Harrison et alii, *Primitivismo, Cubismo e abstração*, São Paulo, Cosac & Naify, 1998, pp. 46-62.

Aula 8. (04/08) - Vanguardas históricas e o design industrial: *Cubismo e Futurismo*;

Leitura: SCHNEIDER, Beat. "Arte de vanguarda e design gráfico". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 76-81. HOLLIS, R. "O futurismo e a Itália". In: **Design gráfico: uma história concisa**. Paulo: Martins Fontes, 2010. pp. 35-41.

Aula 9. (11/08) - Artistas construtores: Construtivismo, Vkhutemas, De Stijl e Bauhaus;

Leitura: Jair Diniz Miguel, UMA ESCOLA REVOLUCIONÁRIA DE ARTE: VKHUTEMAS/VKHUTEIN (1920-1930). Anais do Encontro de História da Arte, 2005. pp. 378-385. SCHNEIDER, Beat. "Estilo Internacional: Construtivismo, De Stijl, Bauhaus". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 56-73.

Aula 10. (25/08) - Design no Fascismo

Leitura: HOBSBAWM, E. J.. Capítulo 6 - "As artes, 1919-1945" In: **Era dos extremos: o breve século XX**, 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, pp.178-197. SCHNEIDER, Beat. "Design no Fascismo". In: **Design: Uma introdução. O Design no contexto social, cultural e econômico** São Paulo: Blucher, 2010. pp. 84-91.

Aula 11. (01/09) - Modernismo, arte têxtil e gênero



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ANEXO I

Leitura: Ana Paula Simioni. Regina Gomide Graz: modernismo, arte têxtil e relações de gênero no Brasil. **Rev. Inst. Estud. Bras.** [online]. 2007, n.45, pp.87-106.

Aula 12. (08/09) - Feriado

Aula 13. (15/09) - Indústrias manuais na América Latina

Leitura: Ramos, H. (2020). The Manual Industries of Peru: indigenismo, trabajo manual y tutelaje artístico entre Lima y el Museo de Arte Moderno de Nueva York (1942-1948). **Illapa Mana Tukukuq**, (17), 68-83. <https://doi.org/10.31381/illapa.v0i17.3473>.

Aula 14. (22/09) - Mobiliário no Brasil entre o erudito e o popular

Leitura: WILDEROM, Mariana. O popular no design brasileiro. Objetividade Necessária x Romantismo Artesanal. **Arquitectos**, São Paulo, ano 13, n. 156.00, Vitruvius, maio 2013 <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/13.156/4797>>.

Aula 15 - (29/09) - História da moda e história da arte

Leitura: BRANDÃO, A. Uma história de roupas e de moda para a história da arte. **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 1, n. 1, p. 40–55, 2017. DOI: 10.24978/mod.v1i1.728. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8662273>. BOURDIEU, Pierre. Alta Costura e Alta Cultura. in: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. pp.154 -161.