



## **EMENTAS DAS DISCIPLINAS**

### **CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

#### **Introdução ao Design**

Conceitos históricos da evolução do design, conceitos de inovação e criatividade aplicadas à prática profissional do designer, mediante aplicação de princípios básicos das principais práticas projetuais, tendo em vista aspectos legais referentes à atuação do designer no que tange a manifestações culturais, econômicas e éticas.

#### **História da Arte e Estética**

Desenvolvimento da capacidade de compreensão dos fenômenos artísticos produzidos pela humanidade numa perspectiva temporal desde a pré-história até o século XX, enfatizando o papel das vanguardas na criação de uma nova visão artística e suas implicações na sociedade industrial e no design, bem como valorização dos feitos humanos, através de uma abordagem multidisciplinar.

#### **Meios de Expressão**

Desenvolvimento da habilidade de representação gráfica de formas orgânicas e geométricas por meio do desenho de objetos, utilizando traçado à mão livre e estudos de proporções, texturas, volumes, luz e sombra e cor. Também o universo da imaginação despertado pelo fazer criativo.

#### **Estudo da Cor**

Desenvolvimento de estudos da função das cores na comunicação visual, visando ao conhecimento de aspectos cromáticos referente à cor luz e à cor pigmento, mediante abordagens em psicologia e psicodinâmica das cores.

#### **Fundamentos da Forma**

Valores e contextos culturais, materiabilidade, imaginação criativa, espontaneidade e liberdade. Expressão através de situação inéditas. Lógica criativa. Valor do acidente e do erro na criação. Técnicas de criatividade e modelagem simples. O uso das composições da forma no desenvolvimento de projetos.

## **Projeto de Design I**

Desenvolvimento de projetos de identidade visual através de identificação da situação de problematização; pesquisas e levantamento de dados; conceituação e desenvolvimento formal, técnico e funcional, bem como a elaboração de um manual de gestão da marca pela normatização, funcionalidade e aplicabilidade da identidade visual.

## **Técnicas de Representação Gráfica**

Representação gráfica de formas orgânicas e geométricas por meio do desenho de objetos, utilizando traçado à mão livre e estudos em rough e rendering, explorando técnicas e suportes variados, visando ao desenvolvimento de habilidades específicas.

## **Desenho Técnico E Geometria Descritiva**

Conhecimento e domínio do instrumental de desenho. Estudo das noções básicas de desenho, construções geométricas, elementos matemáticos do desenho. Geometria plana e espacial. Normas Técnicas. Cotas e escalas. Construções geométricas fundamentais. Projeções e Planos de Projeção. Vistas e Diedros. Vistas ortográficas de Sólidos e Objetos Simples. Perspectivas Paralela e Exata. Cotas, visando ao desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao desenho.

## **Semiótica e Imagem**

Desenvolvimento de estudos da linguagem da semiótica e sua contribuição no processo da comunicação e do design como fator de importância significativa no desenvolvimento do entendimento e criação da imagem. Aplicação de conceitos e análise de elementos semióticos por meio de técnicas de fotografia.

## **Comunicação e Expressão**

Leitura: criação de vínculos leitor/texto, através do conhecimento veiculado pelo texto escrito; interpretação: leitura nas entrelinhas; o diálogo: oralidade/escrita; variação linguística e níveis de linguagem, visando à produção escrita: parágrafo, resumo, resenha escrita e paráfrase, com ênfase na cultura em temáticas referentes à língua portuguesa.

## **Projeto De Design II**

Desenvolvimento de projetos de embalagens através da identificação de novas tecnologias e tendências comportamentais do consumidor visando à realização de mock-ups ou protótipos.

## **Estudos Ergonômicos**

Estudos ergonômicos físicos, cognitivos e organizacionais visando a dar suporte técnico a projetos de produtos, sistemas e ambientes, numa abordagem teórico-prática.

## **Marketing e Design**

Fundamentos e princípios do Marketing, da Publicidade e da Propaganda. Marca, Marketing, Publicidade, Propaganda e Design. Marketing pessoal. Pesquisa de mercado. Determinando o perfil do consumidor e segmentação de mercado e posicionamento no mercado.

## **Design de Superfície**

Superfícies em suas mais variadas formas: estampas, superfícies e padrões para diversos tipos de material como tecido, papel cerâmica e outros, numa abordagem prática e multidisciplinar, visando à elaboração de projetos bidimensionais e tridimensionais.

## **Ecodesign**

Ciclo de vida de produtos; impacto ambiental; recursos naturais e formas de energias sustentáveis, visando à elaboração de projetos de cunho ambiental, com ênfase em Design.

## **Projeto de Design III**

Desenvolvimento de projeto conceitual detalhado de produtos e/ou sistemas de produtos utilizando preceitos ergonômicos, e sustentáveis, visando à elaboração de protótipo.

## **Física Aplicada**

Energia e trabalho, lei da conservação de energia, leis de Newton, impulso, equilíbrio e mecânica de corpos rígidos, mecânica, mecânica de fluidos, temperatura e calor, corrente elétrica, resistências, potência e energia elétrica; noções de óptica; ruído,, vibrações e cálculo luminotécnico, numa abordagem prática e multidisciplinar, visando à aplicação dos conceitos em produtos do Design.

## **Materiais e Processos Industriais**

Apresentação, classificação, desenvolvimento e estudo dos principais materiais e processos de fabricação utilizados nos sistemas produtivos, evidenciando as características e tecnologias empregadas na transformação do produto, visando ao projetar de maneira racional e econômica os produtos a serem desenvolvidos.

### **Prática de Oficina**

Conceitos e terminologias de metrologia/instrumentação, medidas e conversões; régua graduada, metro e trena; paquímetro: tipos e usos; sistema métrico decimal - conversões; micrômetros; relógio comparador, parâmetros e representação de rugosidade, rugosidade superficial; ajustes e tolerâncias, controle dimensional e geométrico, através de atividades práticas de oficina, visando à aplicação dos conceitos e uso dos equipamentos

### **Cultura Religiosa**

Visão global da importância do fenômeno religioso e suas implicações na formação do ser humano e da sociedade através do conhecimento, análise e pesquisa das principais religiões universais e pela reflexão dos valores humanos, sociais, éticos e espirituais legados pelo cristianismo.

### **Projeto de Design IV**

Programação visual de ambientes e sistemas agregados de produtos e equipamentos relevantes à atividade mercadológica, sinalização de orientação e direcionamento baseados em sistemas de identidade visual, conceitos formais e funcionais, com viabilização tridimensional real, virtual e seus respectivos detalhamentos técnicos, voltado à elaboração de projetos.

### **Design da Informação**

Conceitos e fundamentos do design da informação, seus elementos e estruturas de informação gráfica; o usuário da informação; síntese, hierarquia, ênfase e níveis de organização visual em documentos gráficos, visando à análise do design da informação em suportes analógicos e digitais mediante detecção e percepção de sinais.

### **Gestão do Design**

Conceituação sobre sistemas de gestão em design. O design como ferramenta estratégica nas indústrias e prestadores de serviço. Inserção do profissional ou escritório de design e no mercado. Desenvolvimento de sistemas de gestão de design em indústrias e prestadores de serviço.

### **Design de Interfaces**

Interface web de média complexidade, utilizando ferramentas gráficas, visando à implementação da mesma; estruturação de páginas de animação na Internet, de acordo com a realidade do mercado de trabalho e com a qualidade existente, valendo-se da usabilidade e de conceitos ergonômicos aplicados à web e novas mídias.

## **Sistemas, Mecanismos e Biônica**

Investigação sistemática das soluções orgânicas e estruturais aplicadas pela natureza aos seus elementos, visando a colher dados para a solução de problemas técnicos de formas, estruturas e/ou objetos no âmbito do Design, numa abordagem prática.

## **Projeto de Design V**

Projeto conceitual e detalhado de produtos e/ou sistemas de produtos utilizando preceitos ergonômicos, biônicos, sustentáveis, comerciais e de processos de fabricação, visando à elaboração de protótipo ou mock-up funcional em conformidade com o mercado, numa abordagem multidisciplinar.

## **Instrumentalização Científica**

Estudo da metodologia para a compreensão da pesquisa científica, da estrutura básica do conhecimento humano, em relação a origem, tipos e produção, numa perspectiva histórica, através de princípios epistemológicos reconhecidos, bem como a organização do trabalho científico e a estrutura de um projeto de pesquisa, de acordo com normas ABNT, com aplicação prática do mesmo.

## **Sociedade e Contemporaneidade**

Fundamentos teóricos, filosóficos e conceituais das ciências sociais (Antropologia, Ciência Política e Sociologia), bem como sua aplicabilidade como recurso analítico ao contexto nacional e internacional para a compreensão dos fenômenos sociais, políticos e culturais das sociedades contemporâneas, em especial da sociedade brasileira.

## **Projeto de Design TCC I**

Estudo da metodologia para a compreensão da pesquisa científica, bem como a organização do trabalho científico e a estrutura de um projeto de pesquisa, de acordo com normas ABNT, com aplicação prática do mesmo.

## **Legislação e Ética no Design**

Aspectos legais pertinentes a atuação do designer, tais como a lei da propriedade industrial e dos direitos autorais: registro de marca, patente ou desenho industrial; Código de Defesa do Consumidor, Design Universal e acessibilidade visando ao conhecimento de temas atuais e polêmicos, numa abordagem multidisciplinar.

## **Projeto de Design TCC II**

Projeto de Design fundamentado em demandas atuais e/ou futuras por meio da elaboração de uma monografia apresentada perante Banca como Trabalho de Conclusão de Curso.

## **Estágio Supervisionado em Design**

Atividades práticas da profissão de designer, realizadas em instituições de âmbito externo ou de âmbito interno, na ULBRA, em setores específicos Instituição, compreendendo trabalhos práticos e de pesquisa, visando à aplicação de conhecimentos ministrados nos componentes curriculares que compõe o currículo pleno do curso.

## **Atividades Complementares**

Conhecimentos da área do Design, construídos em atividades curriculares não previstas entre os componentes curriculares obrigatórios e que visam a propiciar uma trajetória autônoma e particular na formação acadêmica, por meio de participação em atividades como estudos, troca de experiências e práticas independentes tendo em visto o enriquecimento do conhecimento e das competências requeridas no perfil do egresso.

## **Optativa Técnicas de Apresentação de Projetos**

Estudo de técnicas de apresentação de projetos de design, para equipes e para clientes. O uso racional dos recursos tecnológicos de multimídia para apresentações de trabalhos.

## **Optativa Tipografia**

A história da tipografia sob uma perspectiva ampla, que vai desde a concepção dos primeiros sistemas de escrita à tipografia digital, passando pelo advento da impressão com tipos móveis na Europa e sua evolução até os dias de hoje. Estabelecimento de paralelos entre os principais acontecimentos da história do design tipográfico e a arte, a tecnologia, e as grandes tendências sociais e culturais de cada época, culminando em projetos tipográficos.

## **Optativa História em Quadrinhos**

Estudo e análise estrutural de elementos para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos: argumento, roteiro, personagem, estruturação e técnicas de finalização: história das histórias em quadrinhos; temática dos quadrinhos; aspectos da narrativa e Diagramação; aspectos gerais e técnicos de confecção, estruturação e montagem; articulação de texto e imagem; abordagem de técnicas e materiais aplicados ao desenvolvimento de idéias vinculadas ao contexto da imagem narrativa.

### **Optativa Manuais para o usuário**

Pesquisa e análise gráfica de manuais de produtos industriais. Estudo da tipografia, da diagramação de texto e da produção gráfica aplicada ao projeto de manuais de utilização de produtos industriais. Estudo de técnicas de ilustração para manuais de produtos industriais. Estudo de técnicas de ilustração digital com o uso de aplicativos vetoriais e de edição de mapas de bits. Estudo de técnicas e aplicações da fotografia digital e manipulação digital da imagem.

### **Optativa Projetos em Cad**

Desenvolvimento de projetos de produtos por meio de detalhamento técnico objetivando produção industrial com base em conhecimentos em desenho técnico e geometria descritiva.

### **Optativa Libras**

A LIBRAS como língua materna para os sujeitos surdos. O surdo no espaço escolar. Estudos de diferentes áreas que se propõe a ampliar a reflexão sobre a exclusão social dos grupos minoritários e problemas de letramento. Discussões de base antropológica e culturalista buscando referências que permitam conceber os surdos como sujeitos culturais.

### **Optativa Novas Tecnologias em Design**

Estudo dos avanços e inovações tecnológicas a partir das suas características e aplicações em Design: materiais, processos, invenções, máquinas, equipamentos, ferramentas, instrumentos, utensílios, softwares, hardwares entre outros.

### **Optativa Gestão Tecnológica I**

Inovação tecnológica, plano de negócios, gestão de projetos e comportamento do consumidor, numa abordagem multidisciplinar, visando a subsidiar a elaboração de projetos de Design.

### **Optativa Gestão Tecnológica II**

Transferência e comercialização de tecnologia; tecnologias horizontais e verticais; cultura material e tangibilidade dos produtos: informática; inovação como negócio; tecnologia e meio ambiente: água e energia e sustentabilidade social, numa visão integrada tecnologia X sustentabilidade, visando instrumentalização para o desenvolvimento de projetos.