



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.