

**UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU - FURB**

**Centro de Ciências Tecnológicas- CCT**

**Departamento de Engenharia de Produção e Design**

**Colegiado do Curso de Design**

**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – PPC**

**DESIGN**

**2015**

**FURB – UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU**

**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – PPC  
DESIGN**

Universidade Regional de Blumenau  
Centro de Ciências Tecnológicas  
Rua São Paulo, 3250, Itoupava Seca  
(47) 3221.6005  
Blumenau – Santa Catarina  
[www.furb.br](http://www.furb.br)

REITOR

- ✓ Prof. Dr. João Natel Pollonio Machado

VICE-REITOR

- ✓ Prof. Udo Schroeder

PRÓ-REITOR DE ENSINO DE GRADUAÇÃO, ENSINO MÉDIO E  
PROFISSIONALIZANTE

- ✓ Prof. Dr. Mauro Scharf

PRÓ-REITOR DE ADMINISTRAÇÃO

- ✓ Prof. Dr. Udo Schroeder

PRÓ-REITOR DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E EXTENSÃO

- ✓ Prof. Dr. Alexander Christian Vibrans

DIRETOR DO CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS

- ✓ Prof<sup>ª</sup>. Márcia Sardá Espíndola

VICE - DIRETOR DO CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS

- ✓ Prof. Dr. Adriano Peres

COORDENADOR DO COLEGIADO DE CURSO E NÚCLEO DOCENTE  
ESTRUTURANTE DO CURSO DE DESIGN

Prof. Marko Alexandre Lisboa dos Santos

ASSESSORA PEDAGÓGICA

- ✓ Prof<sup>ª</sup>. Cláudia Renate Ferreira

**QUADRO COMPARATIVO** - O objetivo deste quadro é obter uma visualização das principais diferenças entre o PPC atual e a nova proposta.

**Tabela 1 - Quadro comparativo entre PPC atual e proposto.**

		<b>PPC ATUAL</b>	<b>PPC PROPOSTO</b>
Nome do Curso:		<b>Design: Projeto do Produto</b>	<b>Design de Produto / Design Gráfico</b>
Subordinação (Centro do Curso):		<b>CCT</b>	<b>CCT</b>
Total de Créditos:		<b>192</b>	<b>172</b>
Carga Horária Total	Horas (Relógio)	<b>2880</b>	<b>2580</b>
	Hora-Aula (FURB)	<b>3456</b>	<b>3096</b>
Presencial (% da carga horária total)		<b>100%</b>	<b>100%</b>
EAD (% da carga horária total)		<b>0%</b>	<b>0%</b>
Tempo de Integralização	Mínimo	<b>4,5 anos</b>	<b>4 anos</b>
	Máximo		
Duração (quantidades de fases)		<b>9</b>	<b>8</b>
Quantidade de Vagas legais		<b>50</b>	<b>40</b>
Organização Curricular (Informar se a estrutura curricular se constituirá em forma de componente curricular, módulos, projetos, eixos temáticos, ciclos, ou outros).		<b>CC</b>	<b>CC</b>
<b>SEMESTRE DE INGRESSO E TURNO</b>			
INGRESSO SEMESTRAL		<b>X</b>	<b>X</b>
INGRESSO ANUAL			
Semestre I – Turno Matutino			
Semestre I – Turno Vespertino			
Semestre I – Turno Noturno		<b>X</b>	<b>X</b>
Semestre I – Turno Integral			
Semestre I – Turno Especial			
Semestre II – Turno Matutino			
Semestre II – Turno Vespertino			
Semestre II – Turno Noturno		<b>X</b>	<b>X</b>
Semestre II – Turno Integral			

Semestre II – Turno Especial		
<b>MODALIDADE DE OFERTA DO CURSO</b>		
PRESENCIAL (% da carga horária total)	<b>100%</b>	<b>100%</b>
EAD (% da carga horária total)		
<b>ENDEREÇO DE FUNCIONAMENTO DO CURSO</b>		
CAMPUS I		
CAMPUS II	<b>X</b>	<b>X</b>
CAMPUS III		
CAMPUS V		

### DADOS ESPECÍFICOS DO CURSO

Tabela 2 - Dados específicos do curso (preenchimento pela DPE).

Autorização:	Data:	
	Documento:	
	Número:	
Reconhecimento:	Data:	
	Documento:	
	Número:	Conceito:
Renovação de Reconhecimento:	Data:	
	Documento:	
	Número:	Conceito:
ENADE:		
SINAES:		
CPC:		
CC:		
Avaliações:		
Número de inscritos vestibular (últimos quatro anos):		

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - População de Blumenau em 2010. ....	14
Figura 2 - A cidade de Blumenau e sua localização geográfica.....	15
Figura 3 - Disciplinas integralizadoras.....	29
Figura 4 - Integração existente no Projeto Empreendedor de Base Tecnológica.....	31
Figura 5 - Integração temática entre as fases .....	42
Figura 6 - A organização dos ciclos de formação: vocação em Design Gráfico .....	43
Figura 7 - A organização dos ciclos de formação: vocação em Design de Produto .....	44
Figura 8 - Integração curricular horizontal na 1ª fase .....	44
Figura 9 - Sugestão de integração curricular horizontal na 1ª fase .....	45
Figura 10 - Integração curricular horizontal na 2ª fase. ....	46
Figura 11 - Sugestão de integração curricular horizontal na 2ª fase .....	46
Figura 12 - Integração curricular horizontal na 3ª fase. ....	47
Figura 13 - Sugestão de integração curricular horizontal na 3ª fase. Vocação Design de Produto. .....	48
Figura 14 - Sugestão de integração curricular horizontal na 3ª fase. Vocação em Design Gráfico. .....	49
Figura 15 - Integração curricular horizontal na 4ª fase. ....	49
Figura 16 - Sugestão de integração curricular horizontal na 4ª fase. Vocação em Design de Produto. ....	50
Figura 17 - Sugestão de integração curricular horizontal na 4ª fase. Vocação em Design Gráfico. .....	50
Figura 18 - Sugestão de integração curricular horizontal na 5ª fase. ....	51
Figura 19 - Sugestão de integração curricular horizontal na 5ª fase. Vocação em Design de Produto. ....	52
Figura 20 - Sugestão de integração curricular horizontal na 5ª fase. Vocação em Design Gráfico. .....	52
Figura 21 - Sugestão de integração curricular horizontal na 6ª fase. ....	53
Figura 22 - Sugestão de integração curricular horizontal na 6ª fase. Vocação em Design de Produto. ....	54
Figura 23 - Sugestão de integração curricular horizontal na 6ª fase. Vocação em Design Gráfico. .....	54

Figura 24 - Nova sala dos professores do Curso de Design..... 144

Figura 25 - Os móveis desenvolvidos no Laboratório especialmente para a feira Reciclação/2014.  
..... 146

Figura 26 - Os móveis desenvolvidos no Laboratório especialmente para a feira Reciclação/2014.  
..... 146

Figura 27 - As salas de Ateliês I e II e o Laboratório de Desenvolvimento de Projetos. .... 148

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Quadro comparativo entre PPC atual e proposto. ....	4
Tabela 2 - Dados específicos do curso (preenchimento pela DPE). ....	5
Tabela 3 - Número de habitantes (2010) e projeção (2013).....	16
Tabela 4 - Escolha da vocação .....	26
Tabela 5: Organização Curricular .....	27
Tabela 6- Matriz curricular proposta.....	32
Tabela 7 - Áreas temáticas no curso de Design .....	37
Tabela 8 - Desdobramento de Turmas .....	57
Tabela 9 - Desdobramento de Turmas .....	58
Tabela 10 - Pré-requisitos no curso de Design.....	59
Tabela 11 - Departamentalização .....	121

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE FIGURAS .....</b>	<b>6</b>
<b>LISTA DE TABELAS .....</b>	<b>8</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO LEGAL DO CURSO.....</b>	<b>13</b>
<b>3 CONTEXTUALIZAÇÃO .....</b>	<b>14</b>
3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO.....	14
3.1.1 <i>Dados históricos do Curso de Design da FURB .....</i>	<i>17</i>
3.2 DEMANDA OU JUSTIFICATIVA.....	18
3.2.1 <i>Contextualização do Design e as Novas Perspectivas para o Curso da FURB .....</i>	<i>19</i>
3.3 OBJETIVOS DO CURSO .....	20
3.3.1 <i>Objetivo Geral .....</i>	<i>20</i>
3.3.2 <i>Objetivos Específicos do Curso de Design da FURB: .....</i>	<i>21</i>
3.4 HABILIDADES E COMPETÊNCIA DO PROFISSIONAL EGRESSO .....	22
<b>4 CURRÍCULO .....</b>	<b>24</b>
4.1 CURRÍCULO NO ÂMBITO DO CURSO.....	25
4.1.1 <i>Escolha da Vocação.....</i>	<i>25</i>
4.1.2 <i>Metodologia de Ensino .....</i>	<i>26</i>
4.1.3 <i>Os Eixos de Formação da FURB.....</i>	<i>27</i>
4.1.3.1 <i>Eixo Geral – Organização e Composição .....</i>	<i>28</i>
4.1.3.2 <i>Eixo Específico – Organização e Composição .....</i>	<i>28</i>
Disciplinas Obrigatórias Regulares .....	28
Disciplina Obrigatória Optativa .....	28
Disciplinas Integralizadoras .....	29
4.1.3.3 <i>Eixo de Articulação – Organização e Composição.....</i>	<i>30</i>
4.2 ESTRUTURA CURRICULAR .....	31
4.2.1 <i>Matriz Curricular Proposta.....</i>	<i>31</i>
4.2.2 <i>Áreas temáticas no contexto do Design .....</i>	<i>37</i>
4.2.3 <i>Os Ciclos de Formação no Contexto do Design.....</i>	<i>38</i>
4.2.3.1 <i>A Integração Curricular no Contexto do Design .....</i>	<i>40</i>
4.3 ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA .....	55
4.3.1 <i>Regime semipresencial (EAD).....</i>	<i>55</i>
4.3.2 <i>Regime Concentrado, Aulas aos Sábados e/ou em Regime Especial.....</i>	<i>55</i>

4.3.3	<i>Atividades Complementares.....</i>	55
4.3.4	<i>Relações Étnico-Raciais, Direitos Humanos e Educação Ambiental .....</i>	55
4.3.5	<i>Saídas a Campo .....</i>	56
4.3.6	<i>Provas de Suficiência – Proficiência .....</i>	56
4.3.7	<i>Acessibilidade - Libras .....</i>	56
4.3.8	<i>Estágio .....</i>	56
4.3.9	<i>Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.....</i>	57
4.3.10	<i>Número de Estudantes por Turma e Desdobramentos de Turma .....</i>	57
4.3.11	<i>Pré-Requisitos.....</i>	58
4.3.12	<i>Prática Desportiva.....</i>	60
4.3.13	<i>Detalhamento do Componente Curricular.....</i>	60
4.3.14	<i>Departamentalização.....</i>	121
4.3.14.1	Componentes Curriculares já existentes no Curso: mudança de departamento 122	
4.3.14.1.1	Representação Técnica .....	122
4.3.14.1.2	Design e Cultura .....	123
4.3.14.1.3	Design de Superfície.....	123
4.3.14.2	Componentes Curriculares já existentes no Curso: mudança de nomenclatura 124	
4.3.14.2.1	Representação Projetual de Produto I e II .....	124
4.3.14.3	Componentes Curriculares já existentes no Curso: mudança de carga horária 125	
4.3.14.3.1	Forma e Função .....	125
4.3.14.3.2	Ergonomia I e II.....	125
4.3.14.3.3	Pesquisa em Design de Produto.....	126
4.3.14.3.4	Computação Gráfica Aplicada ao Design .....	126
4.3.14.4	Componentes Curriculares existentes na FURB, mas novos no Curso .....	126
4.3.14.5	Componentes Curriculares novos na FURB .....	127
<b>5</b>	<b>MUDANÇAS CURRICULARES E RESPECTIVAS JUSTIFICATIVAS .....</b>	<b>129</b>
5.1	QUADRO COM AS MUDANÇAS CURRICULARES .....	129
5.2	ADAPTAÇÃO DE TURMAS EM ANDAMENTO .....	134
5.3	EQUIVALÊNCIA DE ESTUDOS.....	134
<b>6</b>	<b>CORPO DISCENTE .....</b>	<b>135</b>
6.1	APOIO AO DISCENTE .....	137
<b>7</b>	<b>CORPO DOCENTE.....</b>	<b>138</b>

7.1	PERFIL DOCENTE.....	138
7.2	FORMAÇÃO CONTINUADA DOCENTE .....	139
7.3	NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE.....	140
<b>8</b>	<b>AVALIAÇÃO .....</b>	<b>140</b>
8.1	AÇÕES DECORRENTES DOS PROCESSOS DE AVALIAÇÃO DO CURSO .....	140
8.2	AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM.....	141
8.3	AVALIAÇÃO DO PPC .....	142
8.4	AVALIAÇÃO DOCENTE .....	142
<b>9</b>	<b>INFRAESTRUTURA.....</b>	<b>143</b>
9.1	ESPAÇO DE TRABALHO PARA COORDENAÇÃO DO CURSO E SERVIÇOS ACADÊMICOS .....	143
9.2	SALA DE PROFESSORES .....	143
9.3	SALAS DE AULA.....	144
9.4	LABORATÓRIOS .....	144
9.5	ACESSO DOS ESTUDANTES A EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA.....	149
9.6	MONITORIA .....	149
<b>10</b>	<b>ANEXOS .....</b>	<b>151</b>
10.1	ATAS DE REUNIÕES .....	151
10.2	NORMAS .....	159
<b>11</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>165</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design do Centro de Ciências Tecnológicas - CCT aqui apresentado se trata de uma proposta de reformulação vocacional e de matriz curricular do curso, idealizada pelo Colegiado do Curso de Design em conjunto com o Núcleo Docente Estruturante - NDE.

Este documento procura definir o perfil do curso e do profissional que o curso de Design da FURB pretende formar. Contém, entre outros, um conjunto de propostas idealizadas a partir de diagnósticos e intenções constatadas nos últimos anos que apresentam caminhos possíveis para uma nova realidade, onde alunos, docentes, gestores e toda comunidade acadêmica possam promover ganhos efetivos no que se referem aos objetivos propostos pela universidade. Entre esses objetivos, destacam-se aqueles que estão evidenciados no PDI - Plano de Desenvolvimento Institucional da FURB, e estão elencados a seguir:

**Missão:** promover o ensino, a pesquisa e a extensão, fomentando o desenvolvimento socioeconômico sustentável e o bem-estar social.

**Visão:** ser uma Universidade pública, reconhecida pela qualidade da sua contribuição na vida regional, nacional e global.

**Valores:** transparência; participação; valorização dos discentes e dos servidores; formação integral do ser humano; democracia; ética; pluralidade; desenvolvimento social e sustentável; manutenção da sua identidade e tradição; respeito à natureza e a todas as formas de vida.

O Projeto Pedagógico Institucional - PPI da FURB destaca, igualmente, os Princípios e as Diretrizes do Ensino, que são elas:

**Princípios do Ensino:** democracia e direitos humanos; ética e cidadania ambiental; relações étnico-sociais; formação crítica.

**Diretrizes para o Ensino:** aprendizagem como foco do processo; educação geral; flexibilização; tecnologias digitais, internacionalização.

Desde sua criação, o curso vem sendo avaliado e, de certo modo, evoluindo a partir das novas realidades apresentadas no cenário atual. Tais avaliações partem da observação de alunos, docentes, gestores e de toda comunidade acadêmica acerca dos pontos fortes e frágeis do curso.

Sensíveis a tais fragilidades, docentes oriundos do NDE, juntamente com os membros do Colegiado do Curso de Design - com representação de docentes e discentes -, propõem a presente reformulação contida neste PPC, que aspira, entre outras coisas, superar os pontos frágeis assim detectados, principalmente no que se refere à vocação do curso e aos conteúdos das disciplinas apresentadas por meio da Matriz Curricular.

Desse modo, este PPC se configura como uma síntese das aspirações da comunidade acadêmica, contemplando as condições objetivas de oferta e vocação do curso, com uma clara concepção de suas peculiaridades e currículo, abrangendo elementos estruturais e suas inserções institucionais, políticas, geográficas e sociais.

Para a concepção deste documento, foi adotada metodologia cuja dinâmica envolveu docentes, discentes e assessoria pedagógica em um grupo de discussão que se reuniu em diversos encontros. Num primeiro momento, elaborou-se um diagnóstico da situação atual, identificando deficiências e potencialidades a partir das vivências experimentadas desde a implantação do curso.

Em um segundo momento, o grupo fez uma avaliação de perfis de cursos de Design de diferentes IES, permitindo um aprofundamento do debate sobre os caminhos para o futuro do ensino do Design no Brasil, principalmente na região de Santa Catarina. Tais observações tiveram como principal objetivo identificar as possibilidades de integração curricular e de oferta das diferentes vocações do Design.

As IES de ensino selecionadas como referência, foram aquelas que apresentam as melhores avaliações de curso junto ao ENADE e que tinham seus currículos adequados às proposituras vocacionais trazidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Design (Res. CNE/CES. Nº 5/2004).

Tal reformulação se respalda, entre outros pontos, por aspectos inerentes à evolução da atividade do Designer ao longo do tempo, sobretudo frente à realidade trazida pelas novas tecnologias e relações de trabalho.

Essas palavras introdutórias apresentam este PPC e o conduz para a apresentação do curso e o seu histórico de funcionamento.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO LEGAL DO CURSO**

Para a fundamentação legal deste Projeto Pedagógico, fez-se a análise das normas que regulamentam e autorizam o funcionamento do Curso de Design, a partir de diversas perspectivas, observando-se as normas de âmbito federal, estadual, municipal e institucional.

O Colegiado do Curso de Design juntamente com o NDE, encontrou fundamentação legal nas Diretrizes Curriculares Nacionais, ditadas pelo Conselho Nacional de Educação CNE/CES, especialmente aquela regida pela Resolução Nº 5 de 8 de março de 2004, que aprova tais DCNs para o curso de Design. Além disso, utilizou-se como referência a Resolução CNE/CES Nº 2, de 18 de julho de 2007, que dispõe sobre a carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial.

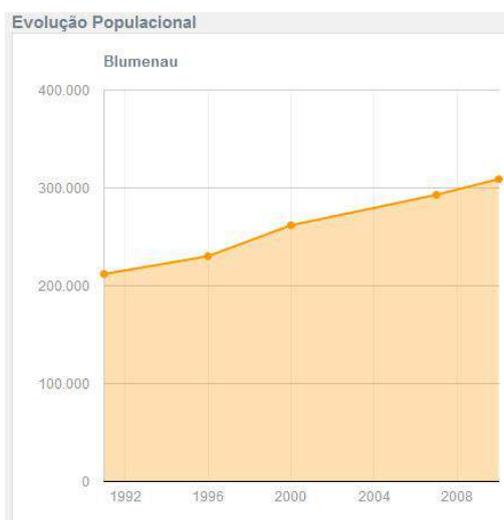
Além disto, o projeto está alinhado ao Projeto Político Pedagógico – PPP do Ensino de graduação da FURB, aprovado pelo Parecer CEPE nº 187, de 27 de setembro de 2005, que resultou de amplo debate com a comunidade acadêmica.

Sendo assim, para elaboração deste projeto, tomaram-se como parâmetros a Resolução FURB nº 05/93, que estabelece diretrizes para a criação de novos Cursos de Graduação nesta Universidade.

### 3 CONTEXTUALIZAÇÃO

#### 3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO

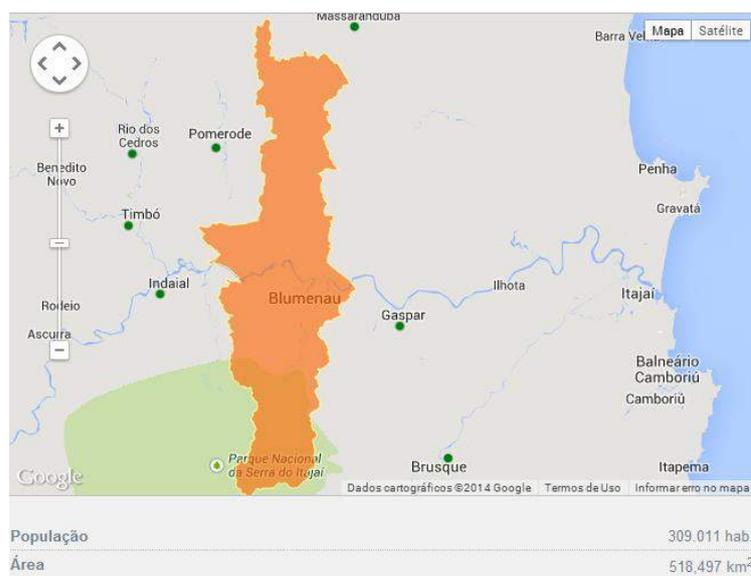
No estado de Santa Catarina, Blumenau é geograficamente uma cidade que se destaca na região do médio Vale do Itajaí e tem papel importante no cenário de desenvolvimento industrial do estado. O último censo do IBGE (em 2010) aponta para uma população de aproximadamente 310 mil habitantes, conforme apresentado no gráfico abaixo:



**Figura 1 - População de Blumenau em 2010.**

Fonte: IBGE/2010. Disponível em: < <http://cidades.ibge.gov.br>>. Acesso em 12/07/2014

Sua posição central no Vale do Itajaí proporciona-lhe favoráveis acessos a estradas e rodovias o que permite fácil comunicação com as cidades vizinhas, como Indaial, Gaspar, Pomerode, Brusque, entre outras, conferindo-lhe uma estratégica localização no que se refere à possibilidade de atrair estudantes dessas cidades vizinhas e de portes menores, conforme é possível observar na próxima figura:



**Figura 2 - A cidade de Blumenau e sua localização geográfica.**

Fonte: IBGE/2010. Disponível em: < <http://cidades.ibge.gov.br>>. Acesso em 12/07/2014

A cidade de Blumenau configura-se como a cidade mais populosa da região, conforme aponta a tabela 1, que demonstra a população de 2010 e a projeção feita pelo IBGE para o ano de 2013. Tamanho desenvolvimento possibilita uma vivência cultural, artística e tecnológica essencial para o desenvolvimento do Design. As ações fomentadoras de ensino e pesquisa localizadas nessa região contribuem para o desenvolvimento econômico, científico e educacional, tornando-se estratégicas para o desenvolvimento do estado de Santa Catarina.

**Tabela 3 - Número de habitantes (2010) e projeção (2013).**

Município	2010	2013	Crescimento	Varição
Blumenau	309.214	329.082	19.868	6.42%
Gaspar	57.958	62.618	4.660	8.04%
Indaial	54.794	60.433	5.639	10,29%
Timbó	36.817	39.740	2.923	7,93%
Pomerode	27.772	30.009	2.237	8,05%

Fonte: Adaptado de Jornal de Blumenau. Disponível em: <<http://www.jornaldeblumenau.com.br>>, Acesso em 12/07/2014.

A economia de Blumenau é sustentada, sobretudo, pelo setor industrial (mais de 40 mil trabalhadores) pela indústria de fiação e tecelagem, onde também despontam como atividades importantes a metalurgia, a lapidação de cristais, a fabricação de artefatos em plástico e brinquedos, a exportação de fumos, o comércio varejista e o turismo.

Outro setor dos negócios que se encontra em franca expansão é o de Informática, sobretudo por empresas de desenvolvimento de softwares e sistemas o que fomenta não só o desenvolvimento tecnológico da região como proporciona empregabilidade para os Designers que venham se especializar nessa área de sistemas digitais.

Quase a metade da população de Blumenau - 150 mil habitantes - está em atividade produtiva, proporcionando uma das rendas per capita mais altas do Sul do País. Blumenau sozinha arrecada 15 por cento do bolo fiscal de Santa Catarina. Sua renda é superior a cinco salários mínimos, por pessoa.

Em decorrência disto verificou-se à época da implantação do curso, uma demanda no setor produtivo e industrial por profissionais de Design habilitados no Desenvolvimento de Produtos, o que justificou a criação do curso na FURB em 2002. Os avanços tecnológicos e o rearranjo nas novas possibilidades de atuação do Designer na contemporaneidade justificam as principais modificações sugeridas neste PPC frente às novas conjunturas sociais, políticas e econômicas, o que resultará na inserção de uma nova vocação ao curso, além daquela já consolidada em Design de Produto, agora, será integrada a esta, a vocação em Design Gráfico.

### **3.1.1 Dados históricos do Curso de Design da FURB**

Pela Resolução nº 82 de 23 de Outubro de 2002, o Curso de Design foi aprovado pelos Conselhos Superiores da Universidade de Blumenau, e iniciou suas atividades acadêmicas em fevereiro de 2003.

O curso de Design começou com 47 alunos matriculados (eram oferecidas 50 vagas). As atividades do curso começaram sem que o Laboratório de Projetos estivesse concluído, o que ocorreu somente no final de abril 2003.

Inicialmente, o curso estava vinculado ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo e a partir de 2005 compôs um novo departamento em conjunto com o curso de Engenharia de Produção, já que os cursos possuem afinidades com o desenvolvimento de produtos industriais.

A partir de 2007, o curso passou a contar com uma nova estrutura de atividades no Campus II, onde estão concentradas as salas de aula e laboratórios para práticas de projeto. Essa nova situação permitiu uma comunicação maior entre os discentes e os docentes, além de promover maior integração do curso com as outras áreas tecnológicas (Engenharia Civil, Elétrica, de Telecomunicações, Florestal, de Produção e Química) que se encontram no Campus II. Essa nova configuração permitiu que as atividades do curso se concentrem basicamente nos Blocos A e B do campus II, promovendo maior senso de identidade e de território pelos alunos.

Ainda que o curso de Design seja recente no contexto histórico da FURB, existe um profundo envolvimento dos discentes com os movimentos de Design no país, por meio de suas participações em concursos (Prêmio Design Masisa, Concurso Design Museu da Casa Brasileira, Prêmio Universitário Tok&Stok, entre outros), eventos acadêmicos de alunos de Design (NDesign, RDesign) e congressos e feiras estaduais e nacionais, incentivados, principalmente, pelos docentes.

Dessa maneira, é válido saber que o curso de Design - habilitação em Projeto de Produto – foi aprovado em 2002 pelos Conselhos Superiores da FURB e esteve vinculado, em um primeiro momento, ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo. Devido à afinidade do curso com as áreas Tecnológicas fez com que o curso se unisse ao curso de Engenharia de Produção e desse modo, ambos se uniram em um departamento que recebeu o nome de Departamento de Engenharia de Produção e Design (DEPD). Como até o presente momento sua habilitação esteve voltada para o projeto de produtos industriais, essa convivência próxima favoreceu o desenvolvimento do curso assim como a abordagem tecnológica que o curso assim necessitava. No presente momento, o curso é oferecido em 9 semestres, com a carga horária de 3.456 horas/aula, que equivalem a 192 créditos.

### 3.2 DEMANDA OU JUSTIFICATIVA

Constituem argumentos justificadores para a oferta de uma nova Vocação em Design Gráfico e a conseqüente reformulação curricular do Curso de Design da FURB, alguns aspectos que foram organizados em três principais frentes de reflexão:

- a) O que a sociedade acadêmica - compreendida aqui como professores e estudantes - aspiram;
- b) A maneira com que o Design é compreendido na atual composição da sociedade - ou mercado -, ou seja, as atuais relações de trabalho do Designer;
- c) A atual composição e apresentação do curso de Design da FURB.

Além de valiosas contribuições de autores e pensadores contemporâneos em Design, o texto aqui apresentado buscou apoio no Relatório de Curso (INEP, 2012) obtido a partir da avaliação do SINAES 2012 do curso de Design da FURB. Este documento agrupa, de uma maneira geral, valiosas informações acerca da percepção dos estudantes em relação ao seu curso de graduação.

A importância deste documento não se restringe ao conceito obtido como a nota da avaliação e sim, os dados que compõem o referido relatório, que configuram as informações que devem ser analisadas pela equipe gestora do Curso, conforme se segue:

O INEP ratifica que os dados relativos aos resultados da prova e a opinião dos estudantes podem ser úteis para orientar as ações pedagógicas e administrativas da Instituição e do curso, uma vez que constituem importantes referências para o conhecimento da realidade institucional e para a permanente busca da melhoria da qualidade da graduação, aspectos que evidenciam o caráter integrativo inerente à avaliação (INEP, 2012, p. 4).

As discussões travadas a partir dos dados encontrados no Relatório de Curso foram determinantes para as reflexões estabelecidas entre os membros componentes do Colegiado de Curso e do Núcleo Docente Estruturante, já que a partir de tais análises espera-se contribuir de forma efetiva para o desenvolvimento de uma avaliação e de uma gestão institucional preocupadas com a formação de profissionais competentes tecnicamente e, ao mesmo tempo, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade (INEP, 2012, p. 22).

### 3.2.1 Contextualização do Design e as Novas Perspectivas para o Curso da FURB

Na contemporaneidade, segundo Silva et. al. (2012) o Design se apresenta principalmente de duas maneiras:

- 1) Especializando-se cada vez mais em algumas áreas;
- 2) Tornando-se generalista em outras, com o aparecimento de formas híbridas em sua prática.

Segundo Bonsiepe (2013) o termo Design hoje é um conceito que satisfaz a muitas exigências programáticas heterogêneas, perdendo facilmente sua especificidade. Para o teórico, além das especificações em Design Industrial e Design Gráfico (ou Programação Visual) é possível estender suas reflexões também ao Design Artesanal, Design de Moda, Design de Eventos, Design de Serviços, entre outros.

O conceito de Design apontado por Manzini (2002) pode ser entendido também de uma maneira ampla, abrangendo não somente o Produto físico (tridimensional) concebido por meio da produção industrial, mas também o Serviço e a Comunicação Visual (Design Gráfico) que empresas e corporações utilizam para se apresentar à sociedade.

A partir dessa perspectiva, é admissível conceber que o sentido do Produto resultante da atividade do Design passa a depender do contexto e do sistema no qual ele está inserido (PRESTES & FIGUEIREDO, 2010). Desse modo, falar em Design que o considere como um sistema no qual um produto está inserido e não apenas em sua unidade, permite uma compreensão maior das possibilidades de atuação desse profissional.

Por esse prisma é possível entender o Design como uma interface mediadora entre aspectos subjetivos e objetivos de um indivíduo ou grupo de indivíduos - uma sociedade -, de modo a materializar e tornar perceptível por meio da cultura material (e imaterial) desse povo: a sua identidade. Desse modo, recai sobre o Design a responsabilidade de desenvolver produtos e sistemas que representem os anseios, necessidades, traços e demais características de uma sociedade, para isso, lançando-se mão de conhecimentos teóricos, científicos, tecnológicos e, sobretudo práticos (BONSIEPE, 2011), sem perder de vista as dimensões intuitivas do trabalho criativo. Neste sentido, “[...] o design estabelece uma ponte entre a arte e a ciência, e os designers veem a natureza complementar desses dois domínios como fundamental” (MOZOTA, 2011, p. 17).

Este caráter multidisciplinar do Design não deve ser confundido com um modelo compreendido por um curso formado por um conjunto de disciplinas independentes que totalizam a formação do Designer, e sim, conforme apontado por Bonsiepe, “[...] implica

também que o ensino de outras áreas num curso de design não pode limitar-se a uma reprodução simplificada e diluída do ensino na sua própria área" (2013, p. 4).

Considerando então esta pluralidade de saberes advindos das diversas áreas do conhecimento envolvidas com o curso, este PPC propõe que haja um esforço destas áreas no sentido de alinhar cada uma dessas disciplinas a uma perspectiva pertinente ao Design, de modo que as questões criativas e inovadoras, centradas na resolução de problemas e identificação de oportunidades, sejam as tônicas fundamentais para suas apresentações.

Atualmente, o curso de Design da FURB apropria-se dessa perspectiva multidisciplinar, porém, verificou-se que é necessário uma maior integração entre os diferentes saberes compreendidos nas fronteiras do Design, que terá, nessa nova perspectiva trazida por este PPC, as disciplinas de Ateliê e Projetos como integradoras desses diferentes saberes, atuando como a espinha dorsal das oito fases do curso, apresentadas aqui como Ciclo de Fundamentação Básica, Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional e Ciclo de Formação.

Este PPC entende esta característica interdisciplinar do Design e acredita, conforme Silva et. al. (2012) que a universidade representa o campo experimental onde são testadas novas metodologias projetuais com amplas interações sem a interferência do mercado, ou seja, é o momento do aluno por em prática seu espírito inovador e empreendedor.

É neste contexto que a seguir, são conduzidos os objetivos do curso e do profissional egresso.

### 3.3 OBJETIVOS DO CURSO

#### 3.3.1 Objetivo Geral

O objetivo geral do Curso de Design da FURB é o de formar um profissional denominado Bacharel em Design, habilitado a atuar nas áreas de projetos de artefatos e sistemas - físicos, visuais, gráficos, digitais, informacionais, multidimensionais -, industrializados ou não, vinculados à sociedade e ao ambiente, à arquitetura e ao território, de acordo com os perfis vocacionais estipulados neste PPC: Design de Produto e Design Gráfico.

Desse modo, o curso de Design da FURB abrange essas duas áreas básicas de atuação do Designer já consolidadas. Estas duas vocações pressupõem uma postura metodológica que as integram no mesmo campo do saber e da prática profissional, ou seja, essas áreas se sobrepõem e se integram à medida que o conceito de Produto se torna cada vez mais plural e híbrido.

Neste sentido, o curso de Design da FURB, a partir dessa reformulação, deverá propiciar ao estudante a possibilidade de flexibilização entre as duas habilitações já consolidadas e mencionadas anteriormente, de modo que o mesmo faça a opção por esta vocação só a partir da 3ª fase do curso, momento em que terá condições de escolher esta por meio de um panorama geral da profissão apresentado durante as duas fases iniciais do curso.

Dessa maneira, o estudante será capaz de interpretar as necessidades sociais e culturais da sociedade local, regional e nacional, aliando-as à tecnologia disponível de modo a colaborar, por meio da capacidade de propor soluções inovadoras, com os interesses da sociedade.

### **3.3.2 Objetivos Específicos do Curso de Design da FURB:**

- Formar um profissional apto a atuar nas diversas áreas do Design, visando atender as demandas da sociedade;
- Proporcionar um ambiente favorável ao desenvolvimento de pesquisas e análises na área do Design, centradas principalmente nas questões históricas, artísticas, tecnológicas e sociais;
- Capacitar tecnicamente o estudante para se expressar por linguagens gráficas multidimensionais, analógicas e/ou digitais, voltadas, sobretudo para a representação, comunicação e reprodução de conceitos, materiais ou imateriais, ideias e soluções;
- Capacitar o estudante para o desenvolvimento de soluções em Design com responsabilidade social, econômica e ambiental, voltadas para o desenvolvimento sustentável;
- Fornecer subsídios teóricos e práticos para o estudante conhecer, identificar e selecionar os materiais, métodos e processos mais adequados para a concepção de seus projetos e soluções;
- Fornecer ao estudante subsídios teóricos e práticos para que o mesmo compreenda a sociedade e o indivíduo como usuários centrais dentro do processo de Design por meio de estudos sociológicos, antropológicos, culturais, econômicos, ergonômicos, entre outros.
- Propiciar ao estudante um estudo do panorama histórico, centrado, sobretudo na História das Artes e do Design, com uma perspectiva para o desenvolvimento de um Design contemporâneo;
- Fornecer ao estudante um panorama sobre as diferentes vertentes de atuação profissional, alinhando seus interesses em consonância com as oportunidades de trabalho;
- Preparar o estudante para atuar em equipes multidisciplinares;

- Proporcionar ao estudante a capacidade para avaliar os processos de gestão e produção do Design;
- Contribuir para a sociedade por meio de projetos de pesquisa e extensão que busquem entender as demandas do povo catarinense e assim propor-lhes soluções.

### 3.4 HABILIDADES E COMPETÊNCIA DO PROFISSIONAL EGRESSO

Evidentemente, o perfil profissiográfico e vocacional estipulado neste PPC foi definido a partir do que aponta o Artigo 3º da referida Resolução CES Nº 5/2004, que é apresentado adiante de maneira integral, para melhor compreensão. Este artigo, diz o seguinte:

**Art. 3º** O curso de graduação em Design deve ensinar, como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural.

Com base nesse apontamento, a reformulação proposta neste PPC, deseja formar um profissional que tenha uma sólida formação generalista em Design e que possa aprimorar seus conhecimentos em dois perfis vocacionais principais: o Design de Produto e o Design Gráfico.

Esta formação revela um profissional capacitado a compreender e responder às necessidades de indivíduos ou grupo de indivíduos, pautado em uma conduta ética, crítica e reflexiva atuando criativamente na identificação de oportunidades e resolução de problemas. Ciente da complexidade e multidisciplinaridade inerentes ao Design deve-se apropriar do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, de modo a conceber, desenvolver, gerenciar, acompanhar e executar projetos relacionados ao desenvolvimento de produtos e sistemas de uso, nas mais diversas dimensões do design, abrangendo, sobretudo às compreendidas entre a concepção de objetos e artefatos, produtos gráficos e sistemas de informações visuais, serviços, vestuário, inclusive dos setores direta e indiretamente envolvidos.

Para isso, deve considerar componentes políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais, com particular capacidade criativa e inovadora a partir de uma perspectiva balizada por conceitos científicos, artísticos/culturais/estéticos e tecnológicos, não deixando de lado sua corresponsabilidade pelo bom desempenho técnico e sociocultural de seus projetos, sua durabilidade, eficácia no uso e em todo ciclo de vida, inclusive no momento da destinação final.

Desse modo, a formação abrangente proposta neste PPC tem o objetivo de ratificar o caráter multidisciplinar do Design de modo que seja possível a dissolução das fronteiras entre as diversas áreas de atuação do profissional, facilitando o desenvolvimento de projetos híbridos, que integram as diversas especialidades e áreas do conhecimento, dessa maneira, envolvendo as diferentes competências apontadas pelas Diretrizes Curriculares propostas pelo MEC, conforme apresentadas a seguir, por meio do Artigo 4º dessa resolução:

**Art. 4º** O curso de graduação em Design deve possibilitar a formação profissional que revele competências e habilidades para:

**I** - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;

**II** - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;

**III** - capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;

**IV** - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;

**V** - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;

**VI** - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, joias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;

**VII** - domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;

**VIII** - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

Por essa perspectiva, o curso de graduação em Design da FURB, busca formar um profissional que tenha habilidades para trabalho em grupo, pois sua atividade é complementar a uma série de outras especialidades responsáveis pela geração dos novos produtos e soluções. Desse modo, deverá ter relevante interação com setores diversos e correlatos como as artes, as engenharias, a arquitetura, o marketing, a moda e a gestão de eventuais incursões autônomas, bem como aquelas que estiverem vinculadas a instituições e corporações.

Essa visão macro possibilitará favorável compreensão da realidade profissional de modo que o Designer deverá direcionar a eficácia de sua atuação para desvendar e solucionar as necessidades e particularidades de cada segmento específico dentro das possíveis atuações do Designer, respondendo a demandas da sociedade.

Para alcançar este perfil de formação, assim como atender a todas as expectativas expostas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais, entendeu-se como de fundamental importância reformular o curso em alguns aspectos, principalmente no que se refere a sua organização curricular, conforme apresentado a seguir.

## 4 CURRÍCULO

A Universidade constitui uma das instâncias sociais que contribui para os processos de formação e escolarização sendo um dos espaços de produção de conhecimento para transformação da sociedade. Na direção de ser agente responsável pela produção de conhecimento que promove a transformação social, é regida pela indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. Esta indissociabilidade reside no fato de que as dimensões são articuladas pela intencionalidade pedagógica que envolve acadêmicos e docentes na tarefa de investigar e analisar o contexto sociocultural para contribuir com a coletividade.

Compreendendo a Universidade como um local de “[...] produzir e difundir ciência, arte, tecnologia e cultura” (ALMEIDA FILHO, 2008, p. 81) a política de ensino expressa no currículo formal precisa estar em consonância com essa missão. O currículo não é um meio neutro de transmissão/construção de conhecimento, é um forte instrumento de regulação moral e social dos indivíduos (BERNSTEIN, 1996), como também nele se constroem as subjetividades.

Produzir e difundir ciência, arte, tecnologia e cultura é organizar currículos que precisam pautar-se pela promoção da educação geral<sup>1</sup>. Conforme Pereira (2000), essa formação pretende assegurar aos estudantes aquisição de conhecimentos, habilidades e hábitos do pensamento para uma apreciação crítica dos modos de conhecimento existentes, como são criados, utilizados e o que podem significar para os sujeitos na sua individualidade e para coletividade.

Nesse sentido, o currículo deve oferecer mais compatibilidade com o contexto do mundo contemporâneo, dando ênfase à formação cultural humanística, à internacionalização, à criatividade, inovação, às práticas de inter, multi e transdisciplinaridade, isto é, à articulação diferenciada de saberes.

---

<sup>1</sup> O termo “educação geral” pode ser compreendido como polissêmico se considerarmos as diversas possibilidades que o mesmo nos remete. Nesse caso, queremos discutir sobre a perspectiva de organização curricular que Pereira (2007, p. 67) propõe, ou seja, a educação geral tem sido utilizada para informar o entendimento sobre a parte comum do currículo, oferecida a todos os estudantes como aspecto prévio e primordial do desenvolvimento intelectual, que os prepara para ações cívicas e para a aquisição das competências profissionais. A educação geral é tida, ainda, como a preparação mais necessária para uma vida de contínua aprendizagem, pois oferece uma formação conceitual e não uma formação prática utilitarista.

Neste contexto, o currículo do curso de Design da FURB é apresentado a seguir de maneira que se compreenda a forma com que o mesmo foi organizado, ou seja, a partir de Eixos de Articulação e Ciclos de Formação.

## 4.1 CURRÍCULO NO ÂMBITO DO CURSO

O Currículo do curso de Design foi estruturado a partir de três diferentes Eixos principais de formação conforme define o PPP de Graduação da FURB: Eixo Geral, Eixo de Articulação e Eixo Específico.

Neste sentido, além da organização curricular por meio dos Eixos destacados anteriormente, em sua nova reformulação, o curso de Design terá suas disciplinas formuladas de modo a atender uma articulação sequencial e temática, obedecendo três ciclos principais de organização - Ciclo de Fundamentação Conceitual; Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional e Ciclo de Formação e Conclusão - como será visto adiante.

### 4.1.1 Escolha da Vocação

Conforme abordado anteriormente, o curso de Design da FURB oferecerá aos seus alunos as vocações profissionais em **Design de Produto** e em **Design Gráfico**. Dessa maneira, os alunos ingressantes cursarão as duas primeiras fases do curso a partir de uma perspectiva generalista do Design, permitindo que o mesmo amadureça a sua expectativa em relação à profissão e faça a opção pela vocação apenas quando ingressar na 3ª fase.

A escolha da vocação se dará no momento da matrícula de maneira voluntária. Esta escolha permitirá que o aluno curse determinados grupos de disciplinas que estarão elencadas em cada uma das duas vocações sugeridas no currículo. Dessa maneira, os 40 alunos ingressantes serão divididos **preferencialmente** em duas turmas de 20 alunos, aceitando-se um número mínimo de 10 estudantes para que qualquer uma das vocações seja ofertada durante o semestre.

Neste sentido, quando passar da segunda para a terceira fase, o estudante escolherá entre a vocação Design Gráfico ou Design de Produto e deverá cumprir os demais Ateliês acompanhados das disciplinas correspondentes desta vocação até o final do curso. Caso o estudante queira trocar de vocação, deverá fazer esta solicitação por meio de documento próprio, junto à coordenação de curso.

Em um exemplo de escolha da vocação, ao matricular-se na 3ª fase do curso, o aluno deverá obrigatoriamente selecionar se deseja cursar o “Ateliê de Design III: Produto” ou o

“Ateliê de Design III: Gráfico”. Caso selecione a primeira opção, o sistema automaticamente o matriculará na disciplina “Modelos e Protótipos”. Igualmente, se optar pela segunda opção, o sistema o matriculará na disciplina “Tipografia”. A tabela abaixo ilustra como deverá permanecer a opção dos estudantes em cada uma das opções de vocação. A coluna do meio configura disciplinas obrigatórias e comuns às duas vocações. A coluna azul demonstra as disciplinas que serão cursadas caso a opção do estudante seja a vocação em Design de Produto, por exemplo:

**Tabela 4 - Escolha da vocação**

Fase	Disciplinas da vocação em Design de Produto	EIXO COMUM AS DUAS VOCAÇÕES	Disciplinas da Vocação em Design Gráfico
3		Computação Gráfica Aplicada ao Design I	
		Sistema de Identidade Visual	
		Rendering	
	Modelos e Protótipos		Tipografia
	Ateliê de Design III: Produto		Ateliê de Design III: Gráfico

#### 4.1.2 Metodologia de Ensino

Como observado até aqui, o Design trata-se de uma atividade que envolve o ato intelectual da prática projetual, a criatividade e as inter-relações de diversas áreas. Sendo assim, o ensino das disciplinas de Projeto em Design necessita ter diferenças significativas em relação aos demais tipos de ensino convencionais. Tais diferenças baseiam-se na própria caracterização do campo de conhecimento do Design, que é demarcado pela confluência entre a arte e a técnica.

Por estes motivos, este PPC sugere que o ensino de Projeto em Design seja praticado a partir da prática do Ateliê (VIDIGAL, 2010). Este método de organização disciplinar diversa das demais do âmbito universitário, aproximando-se da prática de ensino das Artes Visuais, porém intimamente ligada às experimentações laboratoriais a partir de uma lógica técnica e científica.

Deste modo, os espaços físicos dos Ateliês de Design e de Projeto terão particularidades distintas daquelas salas utilizadas para as disciplinas tradicionais. Tais peculiaridades qualificarão estes locais como espaços de produção do conhecimento com foco na identificação de oportunidades e solução de problemas de Design.

Somados a isso, os procedimentos didáticos se basearão em atendimentos - assessoria ou orientação - dos trabalhos dos estudantes sobre determinados exercícios de experimentação projetual. Essa atividade consiste, basicamente, em diálogos entre professores e estudantes sobre os desafios enfrentados no processo de desenvolvimento dos projetos experimentais. Tais

atendimentos podem ser individuais ou coletivos de modo a propiciar maior propagação das informações e conhecimentos com o restante da turma.

A prática do Ateliê também se diferencia pelo ponto de vista dos seus objetivos. Enquanto grande parte das disciplinas almeja um resultado geralmente óbvio, no ensino do Design os resultados não são conhecidos, inclusive, espera-se que sejam originais e inéditos (OCHSNER, 2000). Dessa maneira, o processo de avaliação deve estar centrado não só no ponto de vista do resultado, mas também no processo de desenvolvimento dos projetos experimentais.

Assim sendo, os espaços físicos dos Ateliês do Design estão localizados no Campus 2 da FURB, no Bloco B, salas B-006, B-007 e B-008.

#### 4.1.3 Os Eixos de Formação da FURB

Os eixos devem possibilitar interações entre cursos e áreas, uma maior vivência e convivência nos espaços formativos da Universidade, promovendo atividades que integrem ensino, pesquisa e extensão. Uma organização por eixos permite mais flexibilização nos currículos, considerando a interatividade que esta propõe.

De maneira esquemática estes eixos estão representados na Tabela 1, com os respectivos créditos acadêmicos de cada um deles.

**Tabela 5: Organização Curricular**

Eixo	Componentes Curriculares	Créditos Acadêmicos		
		Disciplinas	AACCs	TOTAL
<b>GERAL</b>	Disciplinas Obrigatórias Regulares	8	0	8
	Disciplinas Optativas	4	0	4
	AACCs	0	2	2
	<b>TOTAL DO EIXO</b>	12	2	<b>14</b>
<b>ARTICULAÇÃO</b>	DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS	12	0	12
	<b>TOTAL DO EIXO</b>	12	0	<b>12</b>
<b>ESPECÍFICO</b>	Disciplinas Obrigatórias Regulares	116	0	116
	Estágio em Design	12	0	12
	TCC	12	0	12
	AACCs	0	6	6
	<b>TOTAL DO EIXO</b>	140	6	<b>146</b>
<b>TOTAL GERAL</b>		<b>164</b>	<b>8</b>	<b>172</b>

#### 4.1.3.1 Eixo Geral – Organização e Composição

De acordo com o PPP da Graduação (CERVI, DIAS, LOPES, 2006), esse eixo constitui-se de espaços comuns e integrados de estudos em torno de temáticas ou disciplinas estruturadas pela PROEN, a partir das demandas apontadas pela sociedade e pela comunidade acadêmica.

Nas disciplinas do Eixo Geral são abordados temas que contribuem para a educação das relações étnico-raciais, direitos humanos, atendendo às Resoluções MEC CNE/CP N° 01/2004, N° 01/2012 e N° 02/2012.

O eixo geral, nesse projeto, se compõe de 2 disciplinas obrigatórias:

- Universidade, Ciência e Pesquisa – 4 h/a;
- Desafios Sociais Contemporâneos – 4 h/a.

E uma disciplina optativa, escolhidas entre as seguintes:

- Comunicação e Sociedade – 4 h/a;
- Linguagem Científica – 4 h/a;
- Dilemas Éticos e Cidadania – 4h/a.

#### 4.1.3.2 Eixo Específico – Organização e Composição

No eixo específico, se distribuem disciplinas e atividades das diversas categorias como descrito na Tabela 3 e que compõem o núcleo de formação geral, específico e profissionalizante do curso. O detalhamento de cada categoria de disciplinas e atividades é descrito nos itens que se seguem.

##### Disciplinas Obrigatórias Regulares

Caracterizam-se como sendo de natureza teórico-prática, de caráter formativo e de cumprimento obrigatório pelo aluno. São responsáveis, em geral, pela formação profissional do estudante.

##### Disciplina Obrigatória Optativa

A matriz curricular do Design possui uma Disciplina Optativa do Eixo Específico, em que o aluno pode escolher para cursar dentre um conjunto de disciplinas que devem abordar temas diversos correlatos ao Design. Essa disciplina localiza-se na 8ª fase do curso e possibilita a escolha entre uma das disciplinas abaixo:

- Desenvolvimento de Produto de Moda, 72h/a;
- Design de Interiores, 72h/a;

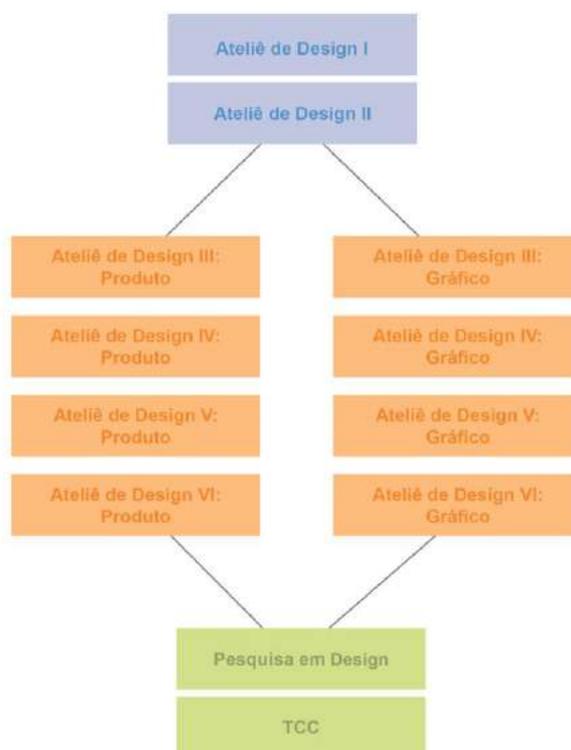
- Gestão do Design, 72h/a;
- Libras, 72h/a.

As ementas de cada uma dessas disciplinas encontram-se no item correspondente a este assunto.

### Disciplinas Integralizadoras

As disciplinas integralizadoras têm a responsabilidade de realçar os conteúdos abordados no semestre anterior e outras disciplinas que estarão por vir, sejam no semestre seguinte ou em semestres posteriores. Esses componentes curriculares são definidos como pontos de conexão de conhecimentos, com perspectiva interdisciplinar para amenizar a compartimentalização existente na matriz curricular, na expectativa de promover o afrouxamento de fronteiras e a comunicação entre saberes e sujeitos do ensino e da aprendizagem.

Desta forma, foram definidas as seguintes disciplinas integralizadoras que estão apresentadas na próxima figura:



**Figura 3 - Disciplinas integralizadoras.**

Essas disciplinas foram elencadas como integralizadoras pelo fato de terem a característica do pensamento reflexivo e projetivo com vistas à resolução de problemas e de identificação de oportunidades, atuações primordiais dos profissionais de Design de Produto e de Design Gráfico.

#### 4.1.3.3 Eixo de Articulação – Organização e Composição

O eixo de articulação vem definido no PPP da Graduação nos seguintes termos:

Constitui-se de espaços comuns e integrados de estudos em torno de temáticas ou disciplinas apontadas através de demandas das áreas de conhecimento da Universidade. Objetiva ampliar e aprofundar as discussões dos aspectos destacados no Eixo Geral, com foco na área de conhecimento. Além disso, deve promover atividades interdisciplinares visando à articulação dos cursos em torno de projetos comuns de ensino, pesquisa e extensão (CERVI, DIAS, LOPES, 2006, p. 32).

A partir dessa diretriz, o Colegiado do Curso de Design em conjunto com os demais cursos do Centro de Ciências Tecnológicas, definiu que o eixo de articulação se apresentaria na forma de uma atividade de projeto em torno da temática “Projeto Empreendedor de Base Tecnológica Sustentável”, com uma carga horária mínima de 180 horas-aula. Os objetivos estabelecidos para esta formação podem ser assim sintetizados:

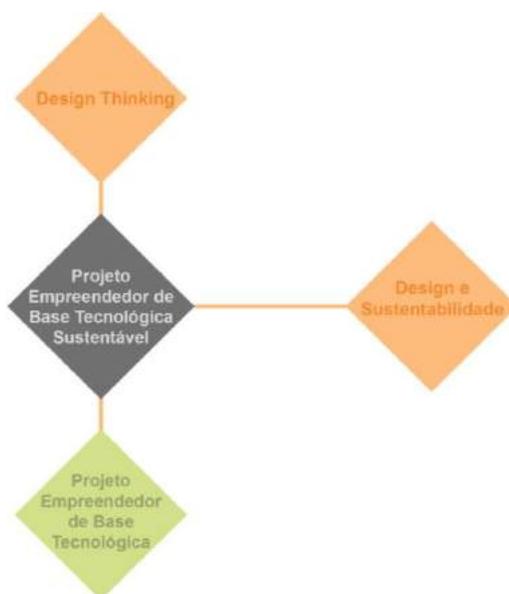
- Desenvolver a capacidade empreendedora dos acadêmicos e professores;
- Articular os diversos conteúdos e cursos do CCT, por meio de trabalhos multidisciplinares envolvendo acadêmicos e professores;
- Construir um projeto empreendedor com base na sustentabilidade (sócio-econômico-ambiental) por meio da visão de curto e longo prazo.

Além desses, como modelo adotado no Centro de Ciências Tecnológicas, a estratégia visa desenvolver algumas características do perfil profissiográfico que se pretende atingir, tais como capacidade de desenvolver projetos, realizar pesquisa científica e outras, e demonstrar espírito empreendedor. Tais objetivos estão, portanto, alinhados aos estabelecidos para esta formação, em que se destacam a intenção de desenvolver a capacidade empreendedora e a possibilidade de articular os diversos conteúdos e cursos do CCT por meio de trabalhos multi/interdisciplinares envolvendo alunos e professores.

No curso de Design estas questões serão desenvolvidas nas seguintes disciplinas:

- 5ª fase: Design e Sustentabilidade, 72 h/a.
- 6ª fase: Projeto Empreendedor de Base Tecnológica, 72 h/a.
- 7ª fase: Design Thinking, 72 h/a

A figura 4 ilustra como estará o projeto integrador no centro dessas disciplinas, observe:



**Figura 4 - Integração existente no Projeto Empreendedor de Base Tecnológica**

O desenvolvimento deste tema no eixo de articulação poderá ser complementado, a critério dos estudantes, por atividades que podem ser efetivadas por meio de:

- AACCs;
- Estágios Curriculares Não Obrigatórios;
- Estágio em Design;
- Projetos de Pesquisa e/ou Extensão.

## 4.2 ESTRUTURA CURRICULAR

### 4.2.1 Matriz Curricular Proposta

A seguir, está apresentada uma matriz curricular que aborda o curso de Design com suas duas vocações: Design de Produto e Design Gráfico. Essa tabela é apenas ilustrativa, de modo que as planilhas completas com todas as informações necessárias estão apresentadas logo em seguida, com as matrizes curriculares de cada uma das vocações, observe:

**Tabela 6- Matriz curricular proposta**

Fase	Vocação: Design de Produto	Créditos		Design	Créditos		Vocação: Design Gráfico	Crédit		
		T	P		T	P		T	P	
1				Desenho Aplicado ao Design I	2	2				
				Representação Projetual do Design I	2	2				
				História da Arte	4					
				Forma, Função e Composição	4					
				Ateliê de Design I	2	2				
				Prática Desportiva I		2				
2				Desenho Aplicado ao Design II	2	2				
				Representação Projetual do Design II	2	2				
				História do Design	4					
				Metodologia do Projeto de Design	4					
				Ateliê de Design II	2	2				
				Prática Desportiva II		2				
3				Computação Gráfica Aplicada ao Design I		4				
				Sistema de Identidade de Visual	4					
				Rendering	4					
				Modelos e Protótipos	2	2				
							Tipografia	2	2	
				Ateliê de Design III: Produto	2	2		Ateliê de Design III: Gráfico	2	2
4				Computação Gráfica Aplicada ao Design II		4				
				Design e Usabilidade	2	2				
				Universidade, Ciência e Pesquisa	4					
				Aplicação de Novos Materiais	4					
				Ateliê de Design IV: Produto	2	2		Materiais e Processos	2	2
								Ateliê de Design IV: Gráfico	2	2
5				Design e Sustentabilidade	4					
				Fotografia Digital		4				
				Desafios Sociais Contemporâneos	4					
				Manufatura de Materiais e	4					
				Ateliê de Design V: Produto	2	2		Design em Movimento	2	2
								Ateliê de Design V: Gráfico	2	2
6				Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	4					
				Design de Superfície	2	2				
				Tendências Contemporâneas do Design	4					
				Optativa Eixo Geral	2	2				
				Ateliê de Design VI: Produto	2	2				
								Ateliê de Design VI: Gráfico	2	2
7				Pesquisa em Design	4					
				Estágio Supervisionado	4	8				
				Design Thinking	2	2				
8				TCC	4	8				
				Legislação, Normas e Ética Profissional	4					
				Optativa Eixo Específico	4					

**UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU - FURB**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS**  
**DESIGN DE PRODUTO**

Curso: Design de Produto			Código:				
Fase	Componente Curricular	Eixo <sup>1</sup>	Carga Horária			Créditos Acadêmicos	Pré-Requisitos
			Teórica	Prática	Total		
1	Desenho Aplicado ao Design I	EE	36	36	72	4	
	Representação Projetual do Design I	EE	36	36	72	4	
	História da Arte	EE	72	0	72	4	
	Forma, Função e Composição	EE	72	0	72	4	
	Ateliê de Design I	EE	36	36	72	4	
	Educação Física - Prática Desportiva I	EE	0	36	36	2	
	<b>Sub-total</b>			<b>252</b>	<b>144</b>	<b>396</b>	<b>22</b>
2	Desenho Aplicado ao Design II	EE	36	36	72	4	Desenho Aplicado ao Design I
	Representação Projetual do Design II	EE	36	36	72	4	
	História do Design	EE	72	0	72	4	
	Metodologia do Projeto de Design	EE	72	0	72	4	
	Ateliê de Design II	EE	36	36	72	4	
	Educação Física – Prática Desportiva II	EE	0	36	36	2	
	<b>Sub-total</b>			<b>252</b>	<b>144</b>	<b>396</b>	<b>22</b>
3	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	EE	0	72	72	4	
	Sistema de Identidade Visual	EE	36	36	72	4	
	Rendering	EE	36	36	72	4	
	Modelos e Protótipos	EE	36	36	72	4	
	Ateliê de Design III: Produto	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design
	<b>Sub-total</b>			<b>144</b>	<b>216</b>	<b>360</b>	<b>20</b>
4	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	EE	0	72	72	4	
	Design e Usabilidade	EE	36	36	72	4	
	Universidade, Ciência e Pesquisa	EG	72	0	72	4	
	Aplicação de Novos Materiais do Produto	EE	72		72	4	
	Ateliê de Design IV: Produto	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III.
	<b>Sub-total</b>			<b>216</b>	<b>144</b>	<b>360</b>	<b>20</b>
5	Design e Sustentabilidade	EA	72	0	72	4	
	Fotografia Digital	EE	36	36	72	4	

	Desafios Sociais Contemporâneos	EG	72	0	72	4	
	Manufatura de Materiais e Produtos II	EE	72	0	72	4	
	Ateliê de Design V: Produto	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV.
	<b>Sub-total</b>		<b>288</b>	<b>72</b>	<b>360</b>	<b>4</b>	
6	Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	EA	72	0	72	4	
	Design de Superfície	EE	36	36	72	4	
	Tendências Contemporâneas do Design	EE	72	0	72	4	
	Optativa Eixo Geral	EG	72	0	72	4	
	Ateliê de Design VI: Produto	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V.
	<b>Sub-total</b>		<b>288</b>	<b>72</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
7	Estágio Supervisionado em Design	EE	72	144	216	12	
	Design Thinking	EA	72	0	72	4	
	Pesquisa em Design	EE	72	0	72	4	Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V, Ateliê de Design VI.
	<b>Sub-total</b>		<b>180</b>	<b>180</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
8	Legislação, Normas e Ética Profissional	EE	72	0	72	4	
	Optativa Eixo Específico	EE	72	0	72	4	
	TCC em Design	EE	72	144	216	12	Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V, Ateliê de Design VI, Pesquisa em Design.
	<b>Sub-total</b>		<b>216</b>	<b>144</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
AACCs - Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	EG		36			<b>144</b>	
	EA/EE		108				
<b>T O T A L do curso de Design de Produto</b>			<b>Em créditos</b>			<b>172</b>	
			<b>Em horas/aula</b>			<b>3096</b>	

**UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS**  
**DESIGN GRÁFICO**

Curso: Design Gráfico			Código:				
Fase	Componente Curricular	Eixo <sup>1</sup>	Carga Horária			Créditos Acadêmicos	Pré-Requisitos
			Teórica	Prática	Total		
1	Desenho Aplicado ao Design I	EE	36	36	72	4	
	Representação Projetual do Design I	EE	36	36	72	4	
	História da Arte	EE	72	0	72	4	
	Forma, Função e Composição	EE	72	0	72	4	
	Ateliê de Design I	EE	36	36	72	4	
	Educação Física - Prática Desportiva I	EE	0	36	36	2	
<b>Sub-total</b>			<b>252</b>	<b>144</b>	<b>396</b>	<b>22</b>	
2	Desenho Aplicado ao Design II	EE	36	36	72	4	Desenho Aplicado ao Design I
	Representação Projetual do Design II	EE	36	36	72	4	
	História do Design	EE	72	0	72	4	
	Metodologia do Projeto de Design	EE	72	0	72	4	
	Ateliê de Design II	EE	36	36	72	4	
	Educação Física – Prática Desportiva II	EE	0	36	36	2	
<b>Sub-total</b>			<b>252</b>	<b>144</b>	<b>396</b>	<b>22</b>	
3	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	EE	0	72	72	4	
	Sistema de Identidade Visual	EE	72	0	72	4	
	Rendering	EE	0	72	72	4	
	Tipografia	EE	36	36	72	4	
	Ateliê de Design III: Gráfico	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design
<b>Sub-total</b>			<b>144</b>	<b>216</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
4	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	EE	0	72	72	4	
	Design e Usabilidade	EE	36	36	72	4	
	Universidade, Ciência e Pesquisa	EG	72	0	72	4	
	Materiais e Processos Gráficos	EE	72		72	4	
	Ateliê de Design IV: Gráfico	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III
<b>Sub-total</b>			<b>216</b>	<b>144</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
5	Design e Sustentabilidade	EA	72	0	72	4	
	Fotografia Digital	EE	0	72	72	4	

	Desafios Sociais Contemporâneos	EG	72	0	72	4	
	Design em Movimento	EE	72	0	72	4	
	Ateliê de Design V: Gráfico	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV
	<b>Sub-total</b>		<b>252</b>	<b>108</b>	<b>360</b>	<b>4</b>	
6	Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	EA	72	0	72	4	
	Design de Superfície	EE	36	36	72	4	
	Tendências Contemporâneas do Design	EE	72	0	72	4	
	Optativa Eixo Geral	EG	72	0	72	4	
	Ateliê de Design VI: Gráfico	EE	36	36	72	4	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V.
	<b>Sub-total</b>		<b>288</b>	<b>72</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
7	Estágio Supervisionado em Design	EE	72	144	216	12	
	Design Thinking	EA	70	0	72	4	
	Pesquisa em Design	EE	72	0	72	4	Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V, Ateliê de Design VI.
	<b>Sub-total</b>		<b>180</b>	<b>180</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
8	Legislação, Normas e Ética Profissional	EE	72	0	72	4	
	Optativa Eixo Específico	EE	72	0	72	4	
	TCC em Design	EE	72	144	216	12	Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V, Ateliê de Design VI, Pesquisa em Design.
	<b>Sub-total</b>		<b>216</b>	<b>144</b>	<b>360</b>	<b>20</b>	
AACCs - Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	EG		36			<b>144</b>	
	EA/EE		108				
<b>T O T A L do curso de Design Gráfico</b>			<b>Em créditos</b>			<b>172</b>	
			<b>Em horas/aula</b>			<b>3096</b>	

### COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS PARA AMBAS VOCAÇÕES

Curso: Design de Produto e Design Gráfico			Código:				
Fase	Componente Curricular	Eixo <sup>1</sup>	Carga Horária			Créditos Acadêmicos	Pré-Requisitos
			Teórica	Prática	Total		
7	Linguagem Científica	EG	72	0	72	4	
	Dilemas Éticos e Cidadania		72	0	72	4	
	Comunicação e Sociedade		72	0	72	4	
8	Desenvolvimento do Produto de Moda	EE	36	36	72	4	
	Gestão do Design		72	0	72	4	
	Design de Interiores		36	36	72	4	
	Libras		72	0	72	4	

(1) EG - Eixo Geral, EA - Eixo de Articulação e EE - Eixo Específico.

Matriz curricular válida para os estudantes que ingressarem no curso a partir de 2016/1.

#### 4.2.2 Áreas temáticas no contexto do Design

As disciplinas do Eixo Específico do curso de Design foram divididas em áreas temáticas de modo a ficarem organizadas por afinidades de temas. Na próxima tabela, estão separadas por colunas cada uma das áreas temáticas assim como as disciplinas elencadas em cada uma delas:

Tabela 7 - Áreas temáticas no curso de Design

ÁREAS TEMÁTICAS NO CURSO DE DESIGN							
Linguagem e Representação	Profissionalização	Tecnologias	Instrumentação Projetual	Ateliês de Design de Produto	Ateliês de Design Gráfico	Formação e Conclusão	Teoria, História e Crítica
Desenho Aplicado ao Design I	Tipografia	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	Design e Sustentabilidade	Ateliê de Design III: Produto	Ateliê de Design III: Gráfico	Estágio Supervisionado	Metodologia do Projeto de Design
Desenho Aplicado ao Design II	Design de Superfície	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	Modelos e Protótipos	Ateliê de Design IV: Produto	Ateliê de Design IV: Gráfico	Pesquisa em Design	História da Arte
Ateliê de Design I	Design em Movimento	Fotografia Digital	Design e Usabilidade	Ateliê de Design V: Produto	Ateliê de Design V: Gráfico	Legislação, Normas e Ética Profissional	História do Design
Ateliê de Design II	Sistema de Identidade Visual	Materiais e Processos Gráficos	Design Thinking	Ateliê de Design VI: Produto	Ateliê de Design VI: Gráfico	TCC	Tendências Contemporâneas do Design
Representação Projetual do Design I	Projeto Integrador de Base Tecnológica Sustentável	Aplicação de Novos Materiais do Produto					
Representação Projetual do Design II	Gestão do Design	Manufatura de Materiais e Produtos II					
Rendering	Desenvolvimento do Produto de Moda						
Forma, Função e Composição	Design de Interiores						

### 4.2.3 Os Ciclos de Formação no Contexto do Design

Além da organização curricular oficial trazida pelo PPP de graduação da FURB - em Eixos - o curso de Design propõe uma organização curricular, concomitante com esta primeira, que possa objetivamente atender as perspectivas apresentadas pelas DCNs do Curso de Design.

Neste sentido, as disciplinas estão organizadas por meio de uma articulação sequencial e temática, obedecendo três ciclos principais de organização - Fundamentação Conceitual; Capacitação Técnica e Profissional; Formação e conclusão - como será visto adiante.

Antes de apresentar a estrutura curricular do curso de Design de FURB, convém destacar os apontamentos feitos pela Resolução CNE N° 5, de 08 de março de 2005, que se referem aos conteúdos básicos de formação que o curso de Design deve contemplar especificamente no que diz o seu Artigo 5°:

**Art. 5°** O curso de graduação em Design deverá contemplar, em seus projetos pedagógicos e em sua organização curricular conteúdos e atividades que atendam aos seguintes eixos interligados de formação:

**I** - conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;

**II** - conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;

**III** - conteúdos teórico-práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando.

Esses eixos interligados de formação foram interpretados e reorganizados para melhor atender às expectativas do perfil profissiográfico que o aluno egresso do curso de Design da FURB deve atender, de modo a serem configurados em três ciclos de formação, da seguinte maneira:

- I. Ciclo de Fundamentação Conceitual;
- II. Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional;
- III. Ciclo de Formação e Conclusão.

## **I - Ciclo de Fundamentação Conceitual**

1ª e 2ª fases (principalmente)

O Ciclo de Fundamentação Conceitual concentrado, principalmente, nos períodos iniciais do curso - 1ª e 2ª fases -, possibilita a apropriação e o conhecimento de informações fundamentais para o desenvolvimento do estudante durante o curso. Tais conteúdos fornecem as condições básicas para a prática do pensamento reflexivo e o desenvolvimento da sensibilidade artística, compreendendo a representação, a concepção e a interpretação de informações gráficas, que configuram questões inerentes à construção e desenvolvimento da percepção visual e espacial, tais como: representação, observação, raciocínio construtivo, expressão formal, valores estéticos, entre outras.

Estes conteúdos serão constantemente resgatados nas fases subsequentes, uma vez que o aluno será estimulado a se expressar por meio de linguagem própria apresentando conceitos e soluções em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual.

## **II - Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional**

3ª a 6ª fases (principalmente):

O Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional, distribuído principalmente nos períodos intermediários do curso - 3ª a 6ª fases - é voltado, sobretudo, à integração entre as informações teóricas e técnicas (inerentes à atuação do Designer) e à prática profissional (por meio de projetos temáticos).

Tal prática profissional é norteada pela característica multidisciplinar do Design, promovida pela articulação dos conteúdos oferecidos neste Ciclo e em atividades complementares, resgatando, inclusive, aqueles assuntos compreendidos no Ciclo de Fundamentação Conceitual.

A capacitação profissional mencionada neste Ciclo de estudo se refere, principalmente à prática projetual do Design, se configurando como uma espinha dorsal curricular, com projetos de complexidade gradativa, cumulativa e complementar em que serão direcionados os estudos abordados nas disciplinas concomitantes da mesma fase (ou de fases anteriores), oferecendo maior possibilidade de articulações, discussões e reflexões pelo corpo docente e discente, promovendo maior aproveitamento, utilidade e significado para o aprendizado.

Os conteúdos abordados neste eixo estão agrupados em dois conjuntos temáticos:

- a. Capacitação técnica: conteúdos acerca das especificidades do Design que compreendem as soluções técnicas e tecnológicas, comportamento e necessidades da sociedade e seus indivíduos, a organização e o funcionamento dos sistemas produtivos, tópicos contemporâneos e relevantes para subsidiar a atuação profissional do Designer.
- b. Capacitação profissional: conteúdos voltados ao desenvolvimento de soluções para diferentes sistemas, compreendidos principalmente entre a concepção de objetos e artefatos - industrializados ou não -, produtos gráficos e sistemas digitais, serviços, vestuário e acessórios, inclusive projetos voltados a setores direta e indiretamente envolvidos com o Design, como os espaços e os territórios.

### III - Ciclo de Formação e Conclusão

7ª e 8ª fases (principalmente):

O Ciclo de Formação e Conclusão corresponde basicamente ao último período do curso (7ª e 8ª fases principalmente) e se configura como a etapa final da formação em Design. As disciplinas estão voltadas à preparação do estudante para sua atuação profissional, privilegiando a prática da pesquisa voltada a discussões teóricas e práticas, sugerindo ao aluno as possibilidades de uma formação contínua, inclusive em nível de Pós-Graduação.

Neste Ciclo, além das disciplinas de “Pesquisa em Design”, “Estágio Supervisionado” e “Trabalho de Conclusão de Curso”, destinadas a promover tanto a pesquisa científica em Design como a prática profissional - conforme apresentado em seção específica acerca desses temas adiante -, estão agrupadas as disciplinas de “Legislação, Normas e Ética Profissional” e “Projeto Empreendedor de Base Tecnológica”, voltadas, sobretudo, para desenvolver o espírito empreendedor do Designer alinhado aos requisitos éticos e legais da profissão.

#### 4.2.3.1 A Integração Curricular no Contexto do Design

A Integração Curricular sugerida neste PPC é contextualizada às especificidades inerentes da formação em Design e estão alinhadas à legislação vigente tratadas nas Diretrizes Curriculares do Design. Tal integração se dá principalmente por meio das disciplinas de Ateliê e Projetos que envolverão, geralmente, todas as disciplinas da mesma fase.

**Integração Temática:** caracterizam-se pelos temas e propostas de trabalhos apresentados em disciplinas chaves dentro do curso. Tal integração se organiza a partir de disciplinas que

proporcionam uma integração Horizontal, ou seja, dentro da mesma fase do curso; e Vertical, pela evolução dos conceitos e temas propostos no decorrer das fases assim como a partir do aumento do grau de complexidade em cada uma delas.

Sugere-se que seja abordado um tema por fase, totalizando oito temas principais, elencados a partir do que é apontado no parágrafo 3º da Resolução MEC 05/2004. Dessa maneira, as oito fases do curso foram organizadas em quatro grupos que agrupam duas fases cada um, observe:

#### 1ª e 2ª Fases: Experimentação e Experiência

Nestas fases os estudantes podem se expressar livremente, ainda sem as metodologias inerentes aos projetos de Design. Cada uma dessas fases terão como temas condutores, alguns dentre os quais:

1ª Fase: Estética, Cultura e Linguagens: cultura afro-indígena, simbologias, padronagem, história da arte;

2ª Fase: Contextualização Histórica: ajustamento histórico e artístico.

#### 3ª e 4ª Fases: Observação e Usuário

Nestas fases os projetos são temáticos e se articulam a partir de uma metodologia de projeto. Além disso, o foco é dado no usuário, a partir de uma série de análises de perfil de público. Entre os temas abordados em cada uma dessas fases, destacam-se:

3ª Fase: Sistemas de Informações Visuais: pranchas de projeto e sistemas de identidade visual;

4ª Fase: Tecnologia e Usabilidade.

#### 5ª e 6ª Fases: Reconhecimento do Território

Nestas fases os projetos trazem como tema os territórios, os espaços e o empreendedorismo sustentável. Entre os temas principais de cada uma das fases, destacam-se:

5ª Fase: Território, Espaços e Sustentabilidade;

6ª Fase: Projeto Empreendedor de Base Tecnológica e Sustentável.

#### 7ª e 8ª Fases: Transcendência e Pensamento como Designer

Nestas fases do curso o estudante é convidado a resgatar todos os conhecimentos compreendidos nas fases anteriores do curso de modo a empenhar tais competências em um Trabalho de Conclusão de Curso, que o habilitará para atuar e pensar como Designer. Desse modo, os principais temas que conduzirão os trabalhos neste momento são:

7ª Fase: Pesquisa em Design e Atuação Profissional;

8ª Fase: Ética e Formação Profissional;

A próxima figura ilustra de maneira resumida como que se dará a integração temática no curso de Design, observe:

Fase: 1 e 2	Experimentação e Experiência
Fase: 3 e 4	Observação e Usuário
Fase: 5 e 6	Reconhecimento do Território
Fase: 7 e 8	Transcendência e Pensamento como Designer

Figura 5 - Integração temática entre as fases

A abordagem de cada um dos temas será definida em reuniões do Colegiado de Curso. Nessas reuniões, os temas gerais deverão ser desdobrados em temas específicos, além de se discutir a intervenção e participação de cada disciplina no processo. O desdobramento dos temas gerais possibilitará uma flexibilidade contemplando questões econômicas, sociais, culturais e, principalmente, a partir da identificação de oportunidades para o direcionamento dos trabalhos.

**Integração Teórica:** a integração teórica está ligada diretamente na avaliação, isto é, a exigência de determinados conceitos e teorias que serão observados à medida que as disciplinas se integralizarem. Serão cobrados em todas as fases os conhecimentos já adquiridos e seus relacionamentos e aplicações com o design.

**Integração Técnica e Tecnológica:** caracteriza-se por propiciar ao estudante a possibilidade de relacionar conceitos teóricos com procedimentos técnicos e práticos nos espaços laboratoriais. Tais abordagens se concentram em alguns temas, dentre os quais: representação gráfica, tecnologias, materiais, usabilidade, modelos e protótipos, linguagens imagéticas, entre outros.

Para que haja uma perfeita integração das disciplinas teóricas e a sua prática em laboratórios, instituiu-se que haverá um Coordenador para cada um dos Laboratórios que deverá se ocupar da provisão de materiais não permanentes e equipamentos, sua conservação e

coordenação das atividades dos monitores dos laboratórios. A operacionalização e o bom funcionamento dos Laboratórios estará a cargo deste Coordenador, que deverá ser eleito pelo Colegiado de Curso e terá horas adicionais (4 horas semanais) para desempenhar esta função.

**Integração por Ciclos:** os Ciclos – “Fundamentação Básica”, “Capacitação Técnica e Profissional”, “Ciclo de Formação” - pretendem agrupar disciplinas que tratam de saberes correlatos e que em conjunto irão proporcionar os conhecimentos básicos para o aluno ao longo de cada uma das fases do curso.

A figura a seguir demonstra como se dá a organização desses três ciclos de formação e a maneira que os mesmos estão distribuídos e correlacionados, ou seja: ao mesmo tempo que eles estão separados, também se integram de modo que os saberes de uma determinada fase são levados às demais.

Para que fique claro, cada um dos espaços coloridos se refere a um total de 4 créditos acadêmicos. Nas próximas figuras estão representadas as matrizes curriculares por fases de cada uma das vocações em Design Gráfico e Design de Produto consecutivamente, observe:

1	2	3	4	5	6	7	8
Desenho Aplicado ao Design I	Desenho Aplicado ao Design II	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	Design e Sustentabilidade	Design de Superfície	Pesquisa em Design	Optativa Eixo Específico
Representação Projetual do Design I	Representação Projetual do Design II	Sistema de Identidade Visual	Design e Usabilidade	Fotografia Digital	Ateliê de Design IV Gráfico	Estágio Supervisionado	Legislação, Normas e Ética Profissional
História da Arte	História do Design	Rendering	Materiais e Processos Gráficos	Design em Movimento	Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	Estágio Supervisionado	TCC
Forma, Função e Composição	Metodologia do Projeto de Design	Tipografia	Ateliê de Design IV Gráfico	Ateliê de Design V Gráfico	Tendências Contemporâneas do Design	Estágio Supervisionado	TCC
Ateliê de Design I	Ateliê de Design II	Ateliê de Design III Gráfico	Universidade, Ciência e Pesquisa	Desafios Sociais Contemporâneos	Optativa do Eixo Geral	Design Thinking	TCC

Ciclo de Fundamentação Básica
  Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional
  Ciclo de Formação

**Figura 6 - A organização dos ciclos de formação: vocação em Design Gráfico**

1	2	3	4	5	6	7	8
Desenho Aplicado ao Design I	Desenho Aplicado ao Design II	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	Design e Sustentabilidade	Design de Superfície	Pesquisa em Design	Optativa Eixo Específico
Representação Projetual do Design I	Representação Projetual do Design II	Sistema de Identidade Visual	Design e Usabilidade	Fotografia Digital	Ateliê de Design IV: Produto	Estágio Supervisionado	Legislação, Normas e Ética Profissional
História da Arte	História do Design	Rendering	Aplicação de Novos Materiais	Manufatura de Materiais II	Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	Estágio Supervisionado	TCC
Forma, Função e Composição	Metodologia do Projeto de Design	Modelos e Protótipos	Ateliê de Design IV: Produto	Ateliê de Design V: Produto	Tendências Contemporâneas do Design	Estágio Supervisionado	TCC
Ateliê de Design I	Ateliê de Design II	Ateliê de Design III: Produto	Universidade, Ciência e Pesquisa	Desafios Sociais Contemporâneos	Optativa do eixo Geral	Design Thinking	TCC

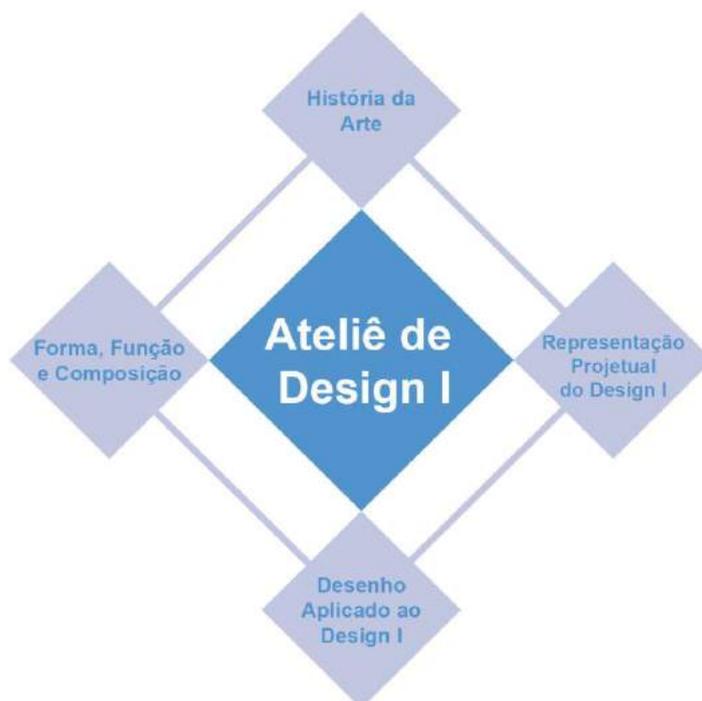
Ciclo de Fundamentação Básica
  Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional
  Ciclo de Formação

**Figura 7 - A organização dos ciclos de formação: vocação em Design de Produto**

**Integração por fase:** as fases foram organizadas de modo a se tornarem independentes, porém complementares uma vez que os assuntos são cumulativos e gradativos, ou seja, o nível de dificuldade se torna cada vez mais complexo a medida que o estudante avança no curso. Cada uma das fases - da 1ª a 6ª - é conduzida por disciplinas chave que norteiam as práticas e os conhecimentos abordados nas disciplinas concomitantes do mesmo semestre.

Nas próximas figuras estão destacadas quais são essas disciplinas em cada uma das fases do curso:

1ª Fase: Ateliê de Design I



**Figura 8 - Integração curricular horizontal na 1ª fase**

A disciplina de “Ateliê de Design I” é a que centraliza as principais atividades da 1ª fase do curso, sobretudo com o compromisso de agrupar os conhecimentos abordados nas disciplinas do mesmo semestre. Como um dos principais objetivos dessa disciplina é o de desenvolver o raciocínio criativo e plástico por meio de linguagens gráficas bidimensionais sem, no entanto, estipular critérios metodológicos para a sua concepção, caberá às demais disciplinas a abordagem de conteúdos que propiciem ao aluno o devido conhecimento para o desenvolvimento dos experimentos gráficos assim desenvolvidos.



**Figura 9 - Sugestão de integração curricular horizontal na 1ª fase**

Uma das sugestões de trabalho para a primeira fase do curso é que as disciplinas promovam em conjunto uma atividade que tenha como objetivo estimular a representação gráfica com base em padrões geométricos existentes na cultura Afro-indígena. Tais assuntos podem ser assim abordados por cada um dos componentes curriculares:

*Ateliê de Design I:* Discussão, reflexão e apresentação dos estudos oriundos das demais disciplinas, a partir de trabalhos com inclinação para o Design Gráfico e o de Superfície, apoiando-se predominantemente no suporte bidimensional.

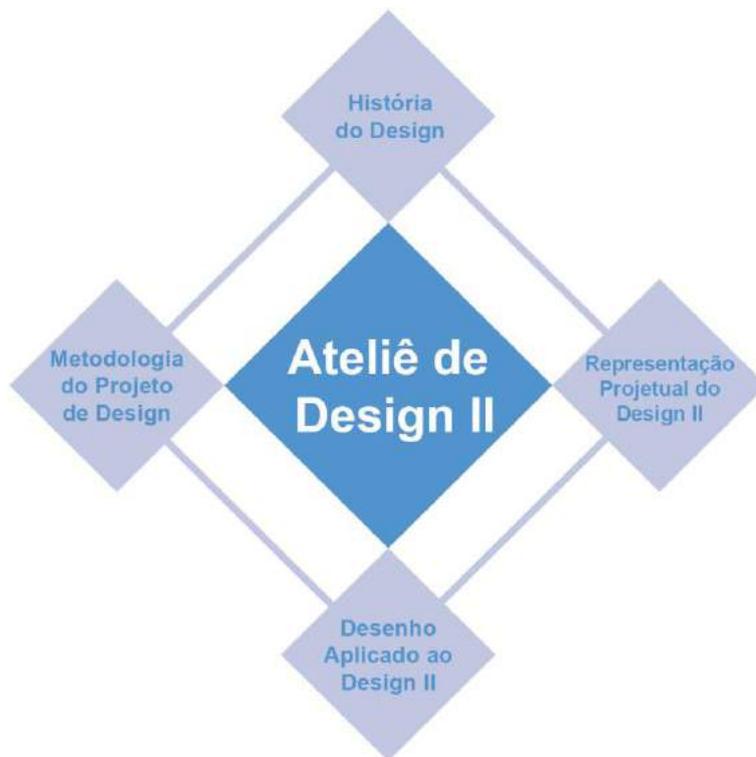
*História da Arte:* Contextualização histórica e estética acerca da arte rupestre, indígena e africana, destacando os principais povos e estilos existentes.

*Representação Projetual do Design I:* Técnicas ilustrativas de hachura e pontilhismo utilizando canetas nanquim sob o enfoque da temática afro-indígena;

*Desenho Aplicado ao Design I:* Manuseio dos instrumentos e construções dos padrões geométricos característicos da cestaria indígena e da cultura africana.

*Forma, Função e Composição:* Estudo das formas sob o enfoque da Gestalt, sobretudo no que trata os assuntos da "figura" e das suas relações com o suporte de apresentação ("fundo").

2ª Fase: Ateliê de Design II



**Figura 10 - Integração curricular horizontal na 2ª fase.**

A disciplina “Ateliê de Design II” terá a responsabilidade de conduzir as atividades da 2ª fase do curso, sobretudo com o compromisso de agrupar o máximo dos conhecimentos abordados nas disciplinas do mesmo semestre. Como um dos principais objetivos dessa disciplina é o de desenvolver o raciocínio criativo e plástico por meio da representação tridimensional, agora com critérios metodológicos básicos para a sua concepção, caberá às demais disciplinas a abordagem de conteúdos que propiciem ao aluno o devido conhecimento para o desenvolvimento dos experimentos tridimensionais assim desenvolvidos.



**Figura 11 - Sugestão de integração curricular horizontal na 2ª fase**

Para o desenvolvimento dos experimentos tridimensionais são apropriados alguns conceitos abordados nas demais disciplinas, conforme abaixo:

Ateliê de Design II: Conceber, por meio dos desenhos técnicos, perspectivas e demais documentos de um projeto, modelos volumétricos em escala das principais cadeiras da história do Design.

História do Design: Contexto histórico com referências imagéticas das principais Escolas e Designers do século XX.

Representação Projetual do Design II: Desenho estrutural por meio de formas geométricas básicas e sólidos tridimensionais, com enfoque na representação gráfica das cadeiras sugeridas para os experimentos tridimensionais.

Desenho Aplicado ao Design II: Perspectivas isométricas e vistas ortogonais do mobiliário selecionado para ser representado tridimensionalmente.

Metodologia do Projeto de Design: Definição dos conceitos de Modelo, Mockup e Protótipo. Técnicas de criatividade e geração de alternativas. Etapas do desenvolvimento do modelo tridimensional.

### 3ª Fase: Ateliê de Design III



**Figura 12 - Integração curricular horizontal na 3ª fase.**

Após a escolha da Vocação o estudante irá cursar cinco disciplinas do Ciclo de Capacitação Técnica e Profissional. Em conjunto, estas disciplinas configuram o cenário para que os alunos desenvolvam o primeiro Projeto Integrado agora, com os conhecimentos fundamentais abordados nas duas primeiras fases do curso e os procedimentos metodológicos compreendidos na fase anterior.

Desse modo, será de praxe que as atividades desenvolvidas nesta fase do curso retomem as reflexões acerca dos assuntos compreendidos anteriormente, porém, agora, de maneira aplicada, dentro do contexto metodológico do Design.

O Ateliê de Design III ocorre tanto na vocação em Design de Produto como na vocação em Design Gráfico, conforme apresentado na figura anterior. Na vocação Design de Produto, a integração ocorre a partir do desenvolvimento das “Pranchas de Apresentação de Projeto” (veja figura 13). Já na vocação em Design Gráfico, a integração ocorre a partir do desenvolvimento de um sistema de “Identidade Visual” (veja figura 14), para tanto, as demais disciplinas deverão trabalhar entre outros, os conteúdos abordados logo abaixo, num exemplo, dentre os vários possíveis de integração:



**Figura 13 - Sugestão de integração curricular horizontal na 3ª fase. Vocação Design de Produto.**

Ateliê de Design III - Produto: Desenvolvimento de Projeto de Produto de baixa complexidade: mobiliário residencial.

Computação Gráfica Aplicada ao Design I: Compreender os softwares de tratamento de imagens, ilustração vetorial e diagramação de páginas impressas e digitais que darão o suporte necessário à confecção das pranchas de apresentação de Projeto.

Rendering: Desenvolver a geração de alternativas, os *renderings*, os *sketches* e a perspectiva explodida do mobiliário proposto.

Sistema de Identidade Visual: Auxiliar no desenvolvimento da identidade visual do mobiliário (logotipo, manual, ponto de venda, etc.).

Modelos e Protótipos: Desenvolver o modelo tridimensional (modelo, mock-up ou protótipo) desenvolvido na disciplina Projeto de Produto I.



Figura 14 - Sugestão de integração curricular horizontal na 3ª fase. Vocação em Design Gráfico.

Ateliê de Design III - Gráfico: A partir dos conhecimentos adquiridos nas demais disciplinas, desenvolver um projeto de Sistema de Identidade Visual.

Computação Gráfica Aplicada ao Design I: Compreender os softwares de tratamento de imagens, ilustração vetorial e diagramação de páginas impressas e digitais que darão o suporte necessário à confecção do Manual de Identidade Visual desenvolvido na disciplina Ateliê de Design III.

Rendering: Desenvolver a geração de alternativas da identidade visual por meio de sketches e renderings.

Sistema de Identidade Visual: Compreender conceitualmente os diversos níveis de detalhamento dos Sistemas de Identidade Visual e definir qual o mais indicado a ser utilizado na disciplina Ateliê de Design III.

Tipografia: Colaborar para a escolha correta assim como no desenvolvimento da tipografia personalizada utilizada no sistema de identidade visual.

#### 4ª Fase: Ateliê de Design IV



Figura 15 - Integração curricular horizontal na 4ª fase.

A quarta fase compreende cinco disciplinas do ciclo de formação técnica e profissional. Tais disciplinas configuram o cenário para o desenvolvimento do Ateliê de Design IV.



Figura 16 - Sugestão de integração curricular horizontal na 4ª fase. Vocação em Design de Produto.

Ateliê de Design IV - Produto: Projeto de média complexidade voltado ao desenvolvimento de linhas de produtos de U.D. (Utilidade Doméstica).

Design e Usabilidade: Nessa disciplina podem ser abordados os conceitos e diretrizes que norteiam a relação do usuário com o tipo de produto específico tratado no Ateliê de Design IV. A usabilidade, a antropometria, a ergonomia e as diferentes possibilidades de aplicação destes conteúdos serão abordadas diretamente no projeto.

Computação Gráfica Aplicada ao Design II: Modelagem tridimensional do produto bem como a realização do Desenho Técnico em softwares específicos para essa finalidade.

Aplicação de Novos Materiais ao Produto: Pesquisa e seleção de materiais mais adequados para a produção industrial do produto desenvolvido na disciplina Ateliê de Design IV.



Figura 17 - Sugestão de integração curricular horizontal na 4ª fase. Vocação em Design Gráfico.

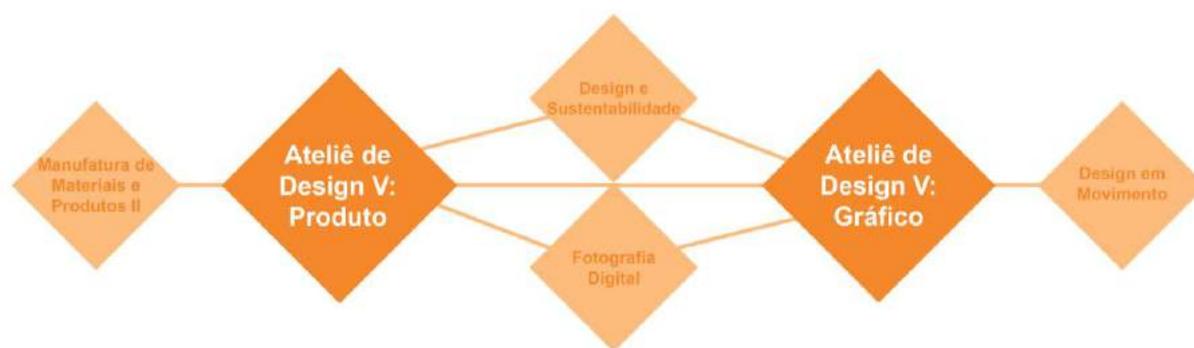
Ateliê de Design IV - Gráfico: Projeto de média complexidade voltado ao desenvolvimento de linhas de embalagens.

Design e Usabilidade: Nessa disciplina podem ser abordados os conceitos e diretrizes que norteiam a relação do usuário com as embalagens. As empunhaduras, pegas, antropometria e usabilidade das embalagens podem ser os assuntos abordados no contexto do Ateliê de Design IV.

Computação Gráfica Aplicada ao Design II: Desenvolvimento dos modelos tridimensionais das embalagens em software específico para este fim. Confecção das planificações e desenhos técnicos das embalagens por meio dos softwares de linguagem CAD.

Materiais e Processos Gráficos: Conhecer e selecionar os melhores processos de produção gráfica para a impressão das embalagens desenvolvidas no Ateliê de Design IV.

### 5ª Fase: Ateliê de Design V



**Figura 18 - Sugestão de integração curricular horizontal na 5ª fase.**

A quinta fase do curso compreende quatro disciplinas de caráter predominantemente prático e uma disciplina teórica. A disciplina do Eixo Geral denominada “Universidade, Ciência e Pesquisa” não participa - diretamente - da integração apresentada aqui nesta sugestão de atividade. As demais, em conjunto, configuram o cenário para o desenvolvimento do Ateliê de Design V.

Neste cenário o estudante já compreendeu anteriormente alguns procedimentos metodológicos e técnicas característicos tanto para o desenvolvimento de artefatos e sistemas de baixa e média complexidade. Assim sendo, o Ateliê de Design V é voltado ao desenvolvimento de artefatos e sistemas de média/alta complexidade, compreendendo, sobretudo aqueles voltados ao território, às cidades, aos espaços públicos e outros, como por exemplo, Sinalizações Urbanas, Mobiliário Urbano, Mobilidade, entre outros temas.

Desse modo, as demais disciplinas deverão trabalhar entre outros, os conteúdos abordados logo abaixo, num exemplo, dentre os vários possíveis de interdisciplinaridade:



Figura 19 - Sugestão de integração curricular horizontal na 5ª fase. Vocação em Design de Produto.

*Ateliê de Design V - Produto:* Desenvolvimento de mobiliário urbano: pontos de ônibus, bancos de praças, totens de sinalização, estruturas tridimensionais informacionais, entre outros.

*Design e Sustentabilidade:* Pesquisa e seleção de materiais ecologicamente sustentáveis para serem utilizados no Ateliê de Design V.

*Fotografia Digital:* Captura de imagens contextualizadas para o Ateliê de Design V: ruas, avenidas e praças, alvos das intervenções projetuais.

*Manufatura de Materiais e Produtos II:* Estudo de resistência das estruturas utilizadas como suporte ou sustentação do Ateliê de Design V.



Figura 20 - Sugestão de integração curricular horizontal na 5ª fase. Vocação em Design Gráfico.

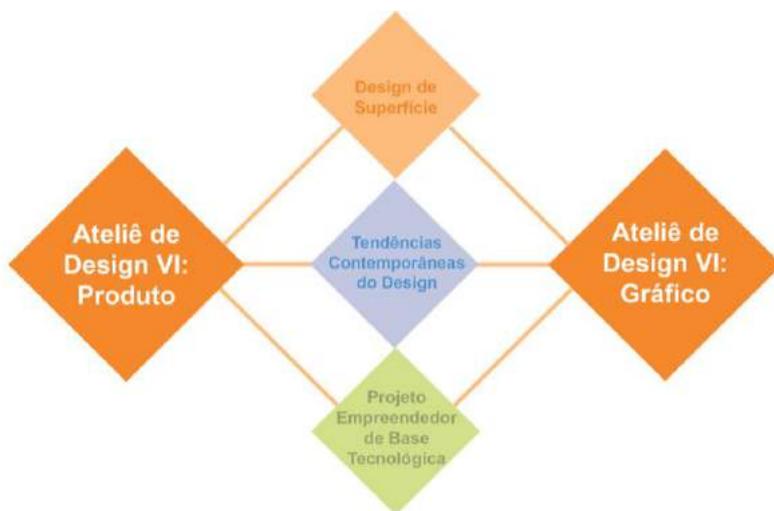
*Ateliê de Design V - Gráfico:* Desenvolvimento de projeto de sinalização corporativa ou urbana.

*Design e Sustentabilidade:* Pesquisa e seleção de tintas, suportes, processos de impressão por meio de materiais ecologicamente sustentáveis para serem utilizados no Ateliê de Design V.

Fotografia Digital: Captura de imagens contextualizadas para o Ateliê de Design V: ruas, avenidas, praças, empresas, estádios, alvos das intervenções projetuais.

Design em Movimento: Desenvolver um projeto videográfico para apresentação do resultado obtido no Ateliê de Design V - Gráfico.

### 6ª Fase: Ateliê de Design VI



**Figura 21 - Sugestão de integração curricular horizontal na 6ª fase.**

A sexta fase do curso é formada por quatro disciplinas do Eixo Específico e uma disciplina do Eixo Geral. A disciplina do Eixo Geral denominada Desafios Sociais Contemporâneos não participa - diretamente - da integração apresentada aqui nesta sugestão de atividade. As demais, em conjunto, configuram o cenário para o desenvolvimento do Ateliê VI.

Neste momento o estudante já se apropriou de conhecimentos que o permitem identificar e compreender públicos com vistas a solucionar problemas de forma criativa e inovadora. O Ateliê VI vislumbra o desenvolvimento de sistemas e artefatos complexos.

Assim sendo, as demais disciplinas deverão trabalhar entre outros, os conteúdos abordados logo abaixo, num exemplo, dentre os vários possíveis de interdisciplinaridade:



**Figura 22 - Sugestão de integração curricular horizontal na 6ª fase. Vocação em Design de Produto.**

Ateliê de Design VI - Produto: Artefato Complexo (mobilidade urbana).

Tendências Contemporâneas do Design: Pesquisa e análise de tendências contemporâneas para posterior aplicação ao desenvolvimento do produto.

Design de Superfície: Desenvolvimento do projeto do interior e das aplicações gráficas e têxteis dos veículos (color & trim).

Projeto Empreendedor de Base Tecnológica: Desenvolvimento das estratégias empreendedoras para a implementação do Projeto de Produto desenvolvido.



**Figura 23 - Sugestão de integração curricular horizontal na 6ª fase. Vocação em Design Gráfico.**

Ateliê de Design VI - Gráfico: Projeto editorial de revista, livro ou outro, impresso ou digital.

Tendências Contemporâneas do Design: Pesquisa e análise de tendências e estilos contemporâneos para aplicar no desenvolvimento do produto gráfico.

Design de Superfície: Desenvolvimento de superfícies gráficas para serem aplicadas no projeto gráfico dos livros ou revistas.

Projeto Empreendedor de Base Tecnológica: Desenvolvimento das estratégias empreendedoras do Projeto de Gráfico desenvolvido.

## 4.3 ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

### 4.3.1 Regime semipresencial (EAD)

A princípio, o curso de Design não prevê componentes curriculares na modalidade semipresencial por conta da sua característica prática.

### 4.3.2 Regime Concentrado, Aulas aos Sábados e/ou em Regime Especial

A princípio, o curso de Design não prevê aulas no Regime Concentrado, aos Sábados ou em Regime Especial. Estas modalidades só serão praticadas no curso a partir das disciplinas do Eixo Geral assim como de disciplinas básicas ofertadas por outros centros.

Caso haja alguma necessidade neste sentido, o Colegiado do Curso se reunirá e explicitará à PROEN as disciplinas juntamente com as devidas justificativas para que isso se viabilize.

### 4.3.3 Atividades Complementares

As Atividades Acadêmicas Científico Culturais são complementares à formação em Design e concretizarão por meio do cumprimento de 144 horas/aula. As atividades de AACCs serão realizadas durante o período de realização do curso, conforme Resolução N° 82/2004/FURB.

Para atendimento às Resoluções MEC CNE/CP N° 01/2004, N° 01/2012 e N° 02/2012 a coordenação incentivará o estudante a participar de atividades que envolvam a cultura Afro-Brasileira e Africana, participação em eventos relacionados à Educação Ambiental e aos Direitos Humanos.

### 4.3.4 Relações Étnico-Raciais, Direitos Humanos e Educação Ambiental

Estes assuntos serão trabalhados tanto em disciplinas específicas como a partir de projetos integrados, conforme apontado na Política de Desenvolvimento de Ações Permanentes e Articuladas de Temas Transversais no âmbito da FURB, intitulada PATT como pode ser observado:

Relações Étnico-Raciais: serão abordadas no projeto integrado do Ateliê I, sobre a temática da Cultura Afro-Indígena, conforme apresentado anteriormente. Além disso, este tema é abordado

também na disciplina Desafios Sociais Contemporâneos (disciplina obrigatória do Eixo Geral) e na disciplina Dilemas Éticos e Cidadania (disciplina optativa do Eixo Geral).

Direitos Humanos: Dentre as maneiras de abordagens destes assuntos, destaca-se aquela realizada pelas disciplinas Ética, Legislação e Normas, Desafios Sociais Contemporâneos e Dilemas Éticos e Cidadania.

Educação Ambiental: Este assunto será constantemente resgatado em diversas atividades, porém, haverá uma concentração maior deste tema na disciplina Design e Sustentabilidade, nas disciplinas Desafios Sociais Contemporâneos e no Eixo de Articulação que traz como tema "Projeto Empreendedor de Base Tecnológica Sustentável", conforme já entrevisto.

#### **4.3.5 Saídas a Campo**

As saídas a campo serão articuladas a partir das oportunidades e das demandas assim existentes. Neste sentido, poderão ocorrer saídas locais para que os estudantes possam conhecer fábricas e sistemas produtivos da região assim como viagens mais longas para grandes centros culturais. Pretende-se que essas viagens sejam organizadas uma vez por semestre, tendo como principais destinos: São Paulo (SP), Curitiba (PR), Florianópolis (SC), Gramado (RS).

#### **4.3.6 Provas de Suficiência – Proficiência**

As provas de Suficiência obedecem ao que diz a Resolução FURB n° 39, de 1º/07/2002 - que dá nova redação à Resolução que “Aprova a implantação e a normatização da Prova de Suficiência nos cursos de graduação da Universidade Regional de Blumenau”.

#### **4.3.7 Acessibilidade - Libras**

A disciplina de Libras será ofertada na 7ª fase, como uma disciplina Optativa do Eixo Específico. Além desta possibilidade, a FURB disponibiliza intérpretes para seus estudantes que têm Deficiência Auditiva. Atualmente o curso de Design está com três estudantes nessa situação.

#### **4.3.8 Estágio**

O estágio do curso de Design possibilita ao estudante a articulação entre teoria e prática e o acesso ao conhecimento sobre o cotidiano profissional. O Estágio Obrigatório em Design deve ser realizado a partir da 7ª fase do curso, de modo que o Estágio Não Obrigatório pode ser realizado a qualquer momento na graduação em Design. O Estágio Obrigatório terá uma carga horária equivalente a 216 horas (12 créditos) no mínimo e tem sua concepção e operacionalização definida no Regulamento de Estágio.

#### 4.3.9 Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

O TCC é uma atividade obrigatória em atendimento à Resolução 05/2004 do CNE – Conselho Nacional de Educação que define as Diretrizes Curriculares para os Cursos de Design. Tem caráter teórico-prático, está vinculada à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (8ª fase do curso), consistindo no desenvolvimento de um estudo que resulte no desenvolvimento de um produto, um sistema, um serviço, uma pesquisa, ou outro, que utilize os conhecimentos de Design abordados durante o curso ou que estejam em consonância com os conhecimentos dos docentes do curso, conforme aponta o Regulamento do Trabalho de Conclusão de Curso de Design.

#### 4.3.10 Número de Estudantes por Turma e Desdobramentos de Turma

No curso de Design, uma das possibilidades de desdobramento de turmas será nas disciplinas em que os laboratórios não comportam os 40 estudantes, são elas:

**Tabela 8 - Desdobramento de Turmas**

Componente Curricular	Nº de turmas	Nº de estudantes por turma	Laboratório Salas Especiais
Informática Aplicada ao Design I	2	20	LCC - Campus 2
Informática Aplicada ao Design II	2	20	LCC - Campus 2
Fotografia Digital	2	20	Laboratório de Fotografia (COM - Campus I)

Além dessa possibilidade, ocorrerá outro tipo de desdobramento a partir da escolha da vocação em Design de Produto ou em Design Gráfico. Dessa maneira, os 40 estudantes seriam divididos em 2 turmas de 20 estudantes para cada Vocação (em um cenário ideal). Como essa divisão necessariamente nem sempre será exata, estipulou-se que o mínimo de estudantes necessários para que uma das vocações seja ofertada é de 10 estudantes. Confira na tabela as disciplinas em que ocorre tal situação:

**Tabela 9 - Desdobramento de Turmas**

<b>Componente Curricular</b>	<b>Nº de turmas</b>	<b>Nº de estudantes por turma</b>	<b>Laboratório Salas Especiais</b>
Modelos e Protótipos	1	> 10	Ateliê de Projeto; Laboratório de Modelos e Protótipos.
Ateliê de Design III: Produto	1	> 10	Ateliê de Projeto; Laboratório de Modelos e Protótipos.
Aplicação de Novos Materiais ao Produto	1	> 10	Sala convencional. Laboratório de Materiais.
Ateliê de Design IV: Produto	1	> 10	Ateliê de Projeto; Laboratório de Modelos e Protótipos.
Manufatura de Materiais e Produtos II	1	> 10	Sala convencional.
Ateliê de Design V: Produto	1	> 10	Ateliê de Projeto; Laboratório de Modelos e Protótipos.
Ateliê de Design VI: Produto	1	> 10	Ateliê de Projeto; Laboratório de Modelos e Protótipos.
Tipografia	1	> 10	Ateliê de Projeto;
Ateliê de Design III: Gráfico	1	> 10	Ateliê de Projeto;
Materiais e Processos Gráficos	1	> 10	Ateliê de Projeto;
Ateliê de Design IV: Gráfico	1	> 10	Ateliê de Projeto;
Design em Movimento	1	> 10	Ateliê de Projeto;
Ateliê de Design V: Gráfico	1	> 10	Ateliê de Projeto;
Ateliê de Design VI: Gráfico	1	> 10	Ateliê de Projeto;

Além destas situações, caso seja possível formar duas turmas de no mínimo 25 estudantes, ou seja, no mínimo 50 alunos em cada fase do curso, ocorrerá a divisão de turmas em todas as disciplinas específicas do curso de Design.

#### 4.3.11 Pré-Requisitos

Os Pré-requisitos foram estabelecidos apenas nas disciplinas Desenho Aplicado ao Design II e das disciplinas de Ateliê que tratam do desenvolvimento de Projetos, pelo fato destes

tratarem de assuntos com um grau de complexidade gradativa. Vale lembrar que essa situação se aplica em ambas vocações: a disciplina Metodologia do Projeto de Design, localizada na 2ª fase do curso, dá a base metodológica fundamental para o estudante aplicar desde o Ateliê de Design III até o TCC, de modo que essas duas disciplinas estão ligadas a partir de uma integração vertical.

Dessa maneira, na tabela a seguir estão listadas as disciplinas que se enquadram nesta situação:

**Tabela 10 - Pré-requisitos no curso de Design**

<b>Componente Curricular</b>	<b>Pré-Requisito</b>	<b>CH Pré-requisitos (h/a)</b>	<b>(%) Pré-requisitos</b>
Desenho Aplicado ao Design II	Desenho Aplicado ao Design I	72	2,32
Ateliê de Design III (de Produto ou Gráfico)	Metodologia do Projeto de Design	72	2,32
Ateliê de Design IV (de Produto ou Gráfico)	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III.	72	2,32
Ateliê de Design V (de Produto ou Gráfico)	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV.	72	2,32
Ateliê de Design VI (de Produto ou Gráfico)	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V.	72	2,32
Pesquisa em Design	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V; Ateliê de Design VI.	72	2,32
TCC em Design	Metodologia do Projeto de Design; Ateliê de Design III; Ateliê de Design IV; Ateliê de Design V; Ateliê de Design VI; Pesquisa em Design.	72	2,32
<b>Total</b>		<b>504 h/a</b>	<b>16,24%</b>

### 4.3.12 Prática Desportiva

Os componentes curriculares "Educação Física - Prática Desportiva I e II" são componentes curriculares obrigatórios, conforme Resolução FURB nº 11/1990/FURB – que aprova o regulamento da prática desportiva para todos os cursos de Graduação da FURB.

### 4.3.13 Detalhamento do Componente Curricular

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN I	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat...: 2
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 1
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Introdução ao Design. Elementos fundamentais do Design. Forma bidimensional em Design. Processo da criação em Design. Elementos de linguagem: sintáticos, semânticos e pragmáticos. Projeto, cor e imagem: cor luz, cor pigmento e cor pixel. Elementos fixos e móveis da sintaxe sensorial. Expressões visuais e sensoriais. Procedimentos compositivos relacionados à forma e ao espaço bidimensional. Figura, espaço e forma. Linguagem visual e comunicação gráfica. Meios de expressão. Materiais e técnicas de expressão gráfica.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação.</li> <li>- Desenvolver a capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;</li> <li>- Introduzir o aluno nas práticas de laboratório favorecendo a experimentação de materiais básicos na produção de peças gráficas bidimensionais e sensoriais por meio de exercícios práticos e da experimentação. Apresentar a metodologia de trabalho do Design, estimulando a criatividade e induzindo o aluno na pesquisa de novas formas e na geração de alternativas.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>ARNHEIM, Rudolf. <b>Arte &amp; percepção visual</b>: uma psicologia da visão criadora. Nova versão. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2000. 503p, il. (Biblioteca Pioneira de arte, arquitetura e urbanismo).</p> <p>BARROS, Lilian Ried Miller. <b>A cor no processo criativo</b>: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. Ed. SENAC, São Paulo. 336 p, il.</p> <p>FRASER, Tom; BANKS, Adam. <b>O guia completo da cor</b>. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2013. 224 p, il.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il.</p> <p>MOLES, Abraham A. <b>Teoria da informação e percepção estética</b>. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro, 1978. 308 p, il. (Biblioteca Tempo Universitário, 14).</p> <p>Complementar:</p> <p>MUNARI, Bruno. <b>Das coisas nascem coisas</b>. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 378 p, il. (Coleção A).</p> <p>PIGNATARI, Decio. <b>Informação, linguagem, comunicação</b>. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. 147p, il. (Debates, 2).</p>	

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991. 439 p, il. (Debates. Arte, 99).

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005. xvi, 548 p, il. (Ciência da computação. Fundamentos). Tradução de: Interaction design: beyond human-computer interaction.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.

Componente Curricular (CC): DESENHO APLICADO AO DESIGN I	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 1
Pré-Requisito: Não tem	
<p>Ementa:</p> <p>Desenho projetivo a mão livre. Desenho estrutural de objetos de Design. Construção de formas geométricas básicas. Construção de malhas e pavimentação do plano. Caligrafia Técnica. Construção de caracteres tipográficos. Vistas ortogonais de artefatos de Design. Normas técnicas para representação gráfica do Design.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer os conceitos básicos, definições e formas de representação utilizados no desenho de objetos.</li> <li>- Representar graficamente por meio da geometria plana, formas do mundo real e imaginário, resolvendo os problemas mais comuns do traçado das formas geométricas planas.</li> <li>- Reconhecer a geometria plana aplicada em produtos de design e utilizar os conhecimentos adquiridos em projetos simulados.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design</b>: estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 106 p, il.</p> <p>MANFE, Giovanni; POZZA, Rino; SCARATO, Giovanni. <b>Desenho técnico mecânico</b>: curso completo para as escolas técnicas e ciclo básico das faculdades de engenharia. São Paulo: Hemus, c2004. 3v, il.</p> <p>SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. <b>Manual básico de desenho técnico</b>. 8. ed. Florianópolis : Ed. UFSC, 2013. 204 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>CUNHA, Luiz Veiga da. <b>Desenho técnico</b>. 13. ed. rev., actual. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004. 854p, il.</p> <p>DOCZI, Gyorgy. <b>O poder dos limites</b>: harmonias e proporções na natureza, arte e arquitetura. São Paulo: Mercuryo, 1990. 149p, il. Título original: The power of limits.</p> <p>ERNST, Bruno. <b>O espelho mágico de Maurits Cornelis Escher</b>. Köln: Taschen, c2007. 116 p, il.</p> <p>FRENCH, T.E.; VIERCK, C.J. <b>Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica</b>. São Paulo: Editora Globo, 1999.</p> <p>HERBERG, Hanspeter; HEIDKAMP, Wilhelm. <b>Desenho técnico de marcenaria</b>. São Paulo: EPU, 1975. 2v, il. Título original: Fachzeichnen fur tischler.</p> <p>SILVA, Arlindo et al. <b>Desenho técnico moderno</b>. 4. ed. Rio de Janeiro : LTC, 2006. xviii, 475 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): FORMA, FUNÇÃO E COMPOSIÇÃO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 1
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Forma e função dos sistemas e artefatos de Design. Percepção sensorial no Design. Forma e composição de elementos bi e tridimensionais. Teoria da Gestalt. Artefatos e sistemas de design e os usuários. Artefatos e sistemas do Design do ponto de vista da sua função e da sua usabilidade. Design emocional. Valor simbólico, estético, cultural e funcional dos produtos de Design.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir uma visão geral a respeito da Percepção Visual.</li> <li>- Conhecer a teoria da Gestalt e sua importância no cenário científico a cerca do fenômeno perceptivo visual e sua relação direta com o Design.</li> <li>- Conhecer as teorias da percepção visual.</li> <li>- Praticar a leitura visual de sistemas e artefatos.</li> <li>- Aplicar o conhecimento adquirido no desenvolvimento de artefatos e sistemas de Design.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>DOCZI, Gyorgy. <b>O poder dos limites</b>: harmonias e proporções na natureza, arte e arquitetura. São Paulo: Mercuryo, 1990. 149p, il. Título original: The power of limits.</p> <p>ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design</b>: estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 106 p, il.</p> <p>GOMES FILHO, Joao. <b>Gestalt do objeto</b>: sistema de leitura visual da forma. 2. ed. São Paulo : Escrituras Ed, 2000. 127p, il.</p> <p>NORMAN, Donald A. <b>O design do dia-a-dia</b>. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271 p, il.</p> <p>PEDROSA, Mario; ARANTES, Otilia B. F. (Otilia Beatriz Fiori). <b>Forma e percepção estética</b>: textos escolhidos II. São Paulo: EDUSP, 1996. 367p, il.</p> <p>SANTAELLA, Lúcia. <b>Leitura de imagens</b>. São Paulo: Melhoramentos, 2012. 184 p, il.</p> <p>Complementar:</p> <p>LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. <b>Princípios universais do design</b>: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design. Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p, il.</p> <p>MONTANER, Josep Maria. <b>As formas do século XX</b>. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. 263 p, il.</p> <p>NORMAN, Donald A. <b>Design emocional</b>: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro : Rocco, 2008. 278 p, il.</p> <p>SANTAELLA, Lúcia. <b>Matrizes da linguagem e pensamento</b>: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia.3. ed. São Paulo: Iluminuras : FAPESP, 2009. 431 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): HISTÓRIA DA ARTE	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Teoria, História e Crítica	Fase: 1
Pré-Requisito: Não há	
Arte como expressão socioeconômica e cultural. Origem, evolução e expressão da forma artística. A história da Arte e os movimentos de vanguarda que influenciaram no Design. A arquitetura, a pintura e a escultura e sua relação com as teorias estéticas. Arte Brasileira.	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornecer visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.</li> <li>- Abordagem diacrônica dos fatos históricos, sociais, políticos e culturais dos períodos correspondentes aos Estilos ou Movimentos Artísticos mais marcantes para a História da Arte e para o Design;</li> <li>- Reconhecimento das características dos Estilos ou Movimentos Artísticos, dos Artistas e de suas obras, no período considerado.</li> <li>- A busca das possíveis raízes, ou as indagações sobre as origens do Design moderno e contemporâneo.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>ARGAN, Giulio Carlo. <b>Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos</b>. 2. ed. São Paulo : Companhia da Letras, 2006. 709 p, il.</p> <p>BAUMGART, Fritz. <b>Breve história da arte</b>. São Paulo: Martins Fontes, 1994. 376p, il.</p> <p>CAUQUELIN, Anne. <b>Arte contemporânea: uma introdução</b>. São Paulo: Martins, 2005. 168 p, il.</p> <p>DONDIS, D. A. (Donis A.). <b>Sintaxe da linguagem visual</b>. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 236p, il. (Colecao A).</p> <p>GOMBRICH, E. H. (Enest Hans). <b>A história da arte</b>. Rio de Janeiro: Zahar, 1979. 506 p, il.</p> <p>Complementar:</p> <p>COSTA, Cristina. <b>Questões de arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico</b>. 2. ed. reform. São Paulo: Moderna, 2004. 144 p, il.</p> <p>GOODING, Mel. <b>Arte abstrata</b>. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2002. 96 p, il. (Movimentos da arte moderna).</p> <p>MCCARTHY, David. <b>Arte pop</b>. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2002. 80 p, il. (Movimentos da arte moderna).</p> <p>PANOFSKY, Erwin. <b>Significado nas artes visuais</b>. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991. 439 p, il. (Debates. Arte, 99).</p> <p>PROENÇA, Graça. <b>História da arte</b>. 17. ed. São Paulo: Ática, 2012. 448 p, il.</p> <p>SCHAPIRO, Meyer. <b>Impressionismo: reflexões e percepções</b>. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2002. 359p, il.</p> <p>WOOD, Paul. <b>Arte conceitual</b>. São Paulo: Cosac e Naify, 2002. 80p, il. (Movimentos da arte moderna).</p> <p>ZANINI, Walter (Coord.). <b>História geral da arte no Brasil</b>. São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles: Fundação Djalma Guimarães, 1983. 2v, il.</p>	

Componente Curricular (CC): PRÁTICA DESPORTIVA I	Créd. Totais: 2	
	Créd. Teor.: 0	
	Créd. Prat...: 2	
Área Temática: Prática Desportiva	Fase:	1
Pré-Requisito: Não há		
<p>Ementa: O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.</p>		
<p>Objetivo: Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora. O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço e voleibol.</p>		
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>DUARTE, Maria de Fátima da Silva. <b>Atividade física e saúde</b>: intervenções em diversos contextos. Florianópolis: Ed. da UFSC; Salvador: Ed. da UNEB, 2009. 344 p, il.</p> <p>FLECK, Steven J; KRAEMER, William J. <b>Fundamentos do treinamento de força muscular</b>. 3. ed. Porto Alegre : Artmed, 2006. 375 p, il. (Biblioteca Artmed. Esporte &amp; reabilitação).</p> <p>PLOWMAN, Sharon A; SMITH, Denise L. <b>Fisiologia do exercício</b>: para a saúde, aptidão e desempenho. 2. ed. Rio de Janeiro : Guanabara Koogan, c2010. xvii, 600 p., il.</p> <p>PLOWMAN, Sharon A; SMITH, Denise L. <b>Fisiologia do exercício</b>: para a saúde, aptidão e desempenho. 2. ed. Rio de Janeiro : Guanabara Koogan, c2010. xvii, 600 p., il.</p> <p>SILVA, Gladson de Oliveira; HEINE, Vinícius. <b>Capoeira</b>: um instrumento psicomotor para a cidadania. São Paulo: Phorte, 2008. 191 p, il.</p> <p>STAGER, Joel M; TANNER, David A. <b>Natação</b>: manual de medicina e ciência do esporte. 2. ed. Barueri : Manole, 2008. x, 173 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BAPTISTA JÚNIOR, Néelson. <b>Táticas</b>: futebol, basquete, futsal, handebol, vôlei. São Paulo: Nelsinho's Sports, [200-]. 1 DVD, il. , 1 Folheto.</p> <p>BERNARDELLI JÚNIOR, Rinaldo; MERÉGE, Sonia Regina Leite. <b>Atividade física, saúde e educação</b>: perspectivas. Andará (PR) : Gráfica e Ed. Godoy, 2008. 293 p, il.</p> <p>COSTA, Adilson Donizete da. <b>Voleibol: fundamentos e aprimoramento técnico</b>. Rio de Janeiro: Sprint, 2001. 139p, il. - DI MASI, Fabrizio; BRASIL, Roxana. <b>A ciência aplicada à hidroginástica</b>. São Paulo : Sprint, 2006. 86 p.</p> <p>FERNANDES, Nilda. <b>Yoga terapia</b>: o caminho da saúde física e mental. 4. ed. São Paulo: Ground, 1994. 273 p, il.</p> <p>MASSOLA, Maria Ester Azevedo. <b>Vamos praticar yoga?</b>: yoga para crianças, pais e professores. São Paulo: Phorte Editora, 2008. 183 p.</p> <p>PAES, Roberto Rodrigues; MONTAGNER, Paulo Cesar; FERREIRA, Henrique Barcelos. <b>Pedagogia do esporte</b>: iniciação e treinamento em basquetebol. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2009. 175 p, il.</p> <p>SILVA, José Milton Ferreira da. <b>A linguagem do corpo na capoeira</b>. Rio de Janeiro: Sprint, 1999. 151 p.</p> <p>Alex Souto Maior. <b>Fisiologia dos exercícios resistidos</b>. 1. Phorte, 2008.</p> <p>Steven Fleck e Roberto Simão. <b>Força: princípios metodológicos do treinamento</b>. Phorte - Lú</p>		

Voigt. Ginástica localizada: métodos e sistemas. Sprint  
Joel M. Stager, David A. Tanner. Natação: manual de medicina e ciência do esporte  
.2. Manole, 2008

Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO PROJETUAL DO DESIGN I	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 1
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Conhecimento dos recursos técnicos para a representação bidimensional da forma em Design. Estudos relativos à forma, volume e textura. Representação projetual de artefatos e objetos de Design. Representação de formas e sistemas construtivos. Composição a partir de sólidos para concepção de artefatos e produtos. Estilos de representação gráfica de Designers. Materiais expressivos: grafite, carvão, nanquim. Representação monocromática. Técnicas ilustrativas para preenchimento do plano: hachura, pontilhismo, contraste, textura.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;</li> <li>- Proporcionar ao aluno, meios e conceitos para a utilização do desenho como linguagem veiculadora de um discurso gráfico próprio do Design.</li> <li>- Representar por meio de desenho a mão livre, a forma, as proporções, a estrutura funcional e as inter-relações de objetos e sistemas de Design;</li> <li>- Treinar e dominar os materiais expressivos na elaboração dos renderings.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>CASTILHO, Marcelo. <b>ABC do rendering</b>: [o design de produtos e as técnicas de representação, passo-a-passo, galeria de imagens]. 2. ed. Curitiba: Infolio, 2006. 144 p, il.</p> <p>_____. <b>ABC do rendering</b>: o design de produtos e as técnicas de representação. Curitiba: Infolio, 2004.</p> <p>DERDYK, Edith. <b>O desenho da figura humana</b>. São Paulo: Scipione, 1990. 174p, il, 24cm.</p> <p>EDWARDS, Betty. <b>Desenhando com o lado direito do cérebro</b>. 10. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005. 299 p, il.</p> <p>MARTÍN ROIG, Gabriel; BRU, Marta. <b>Fundamentos do desenho artístico</b>: aula de desenho. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007. 255 p, il.</p> <p>PENTEADO NETO, Onofre. <b>Desenho estrutural</b>. 2. ed. São Paulo : Perspectiva, 1981. 323 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>CASTILHO, Marcelo. <b>ABC do rendering automotivo</b>. Curitiba: Infolio, 2006. 144 p, il.</p> <p>GOMES, Luiz Antonio Vidal dos Negreiros; MACHADO, Clarice Gonçalves da Silva. <b>Design</b>: experimentos em desenho: técnicas de representação gráfica apoiadas por princípios e movimentos de simetria úteis à criatividade na prática do design. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2006. 160 p, il.</p> <p>KANDINSKY, Wassily. <b>Ponto e linha sobre plano</b>: contribuição a análise dos elementos da pintura. São Paulo: Martins Fontes, 1997. xxxvi, 206p, il. Tradução de: Punkt und linie zu flache, beitrage zur analyse der malerischen elemente.</p> <p>PARRAMÓN, José Maria. <b>Primeiros passos em desenho artístico</b>. Barcelona: Parramón, [198-]. 64 p, il.</p> <p>SMITH, Ray. <b>Desenhando figuras</b>. São Paulo: Manole, 1997. 72p, il. (Escola de arte). Tradução de: Drawing figures the DK Art Scholl.</p> <p>TAI HSUAN-AN. <b>Desenho e organização bi e tridimensional da forma</b>. Goiania: UCG, 1997. 199p, il.</p>	

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN II	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat...: 2
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 2
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Expressão tridimensional em Design. Modelagem tridimensional de objetos e artefatos de baixa complexidade. Materiais expressivos utilizados na confecção de artefatos tridimensionais: papel, massa para modelar, colagem, outros. Plástica e criatividade no desenvolvimento de modelos tridimensionais.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação.</li> <li>- Introduzir o aluno nas práticas de laboratório favorecendo a experimentação de materiais básicos na produção de mockups, modelos, protótipos e projetos por meio de exercícios práticos e da experimentação.</li> <li>- Apresentar a metodologia de trabalho do Design, estimulando a criatividade e induzindo o aluno na pesquisa de novas formas e na geração de alternativas.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>HALLAWELL, Philip Charles. <b>A mão livre 1: a linguagem do desenho</b>. 11. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1999. 91p, il.</p> <p>HALLAWELL, Philip Charles. <b>A mão livre 2: técnicas de desenho</b>. São Paulo: Melhoramentos, c1996. xxxv, 72p, il.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A perspectiva dos profissionais: sombras, insolação, axometria</b>. São Paulo: E. Blucher, c1983. 155p, il.</p> <p>WONG, Wucius. <b>Princípios de forma e desenho</b>. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Fundamentos de design criativo</b>. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia: noções de materiais para design de produto</b>. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>GILL, Robert W. <b>Desenho de perspectiva</b>. 3. ed. Lisboa : Presença, 1989. 113 p, il. (Coleção dimensões, 5). Tradução de: Basic perspective.</p> <p>KULA, Daniel; TERNAUX, Éloide. <b>Materiologia: o guia criativo de materiais e tecnologias</b>. São Paulo: Ed. SENAC, 2012. 344 p, il.</p> <p>TAI HSUAN-AN. <b>Desenho e organização bi e tridimensional da forma</b>. Goiânia: UCG, 1997. 199p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): DESENHO APLICADO AO DESIGN II	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 2
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa: Desenho projetivo de objetos de Design. Perspectivas paralelas com instrumentos. Perspectivas cônicas com instrumentos. Vistas técnicas de artefatos de Design. Perspectivas explodidas de objetos de Design. Conjuntos de montagem. Pranchas para apresentação técnica de projetos de Design.</p>	
<p>Objetivo: - Conhecer os conceitos básicos, definições e formas de representação utilizados no desenho técnico de objetos. - Representar graficamente por meio da geometria plana e espacial, formas do mundo real e imaginário, resolvendo os problemas mais comuns do traçado das formas geométricas planas. - Reconhecer a geometria aplicada em produtos de design e utilizar os conhecimentos adquiridos em projetos simulados. - Desenvolver representações gráficas e técnicas de sistemas de montagem de artefatos de design.</p>	
<p>Referências: Básicas: ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design</b>: estudos sobre proporção e composição. São Paulo : Cosac Naify, 2010. 106 p, il. MANFE, Giovanni; POZZA, Rino; SCARATO, Giovani. <b>Desenho técnico mecânico</b>: curso completo para as escolas técnicas e ciclo básico das faculdades de engenharia. São Paulo : Hemus, c2004. 3v, il. SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. <b>Manual básico de desenho técnico</b>.8. ed. Florianópolis : Ed. UFSC, 2013. 204 p, il.</p> <p>Complementares: CUNHA, Luiz Veiga da. <b>Desenho técnico</b>.13. ed. rev., actual. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004. 854p, il. FRENCH, T.E.; VIERCK, C.J. <b>Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica</b>. São Paulo: Editora Globo, 1999. HERBERG, Hanspeter; HEIDKAMP, Wilhelm. <b>Desenho técnico de marcenaria</b>. São Paulo: EPU, 1975. 2v, il. Título original: Fachzeichnen fur tischler. SILVA, Arlindo et al. <b>Desenho técnico moderno</b>.4. ed. Rio de Janeiro : LTC, 2006. xviii, 475 p, il. MACHADO, Ardevan. <b>Perspectiva</b>: teoria e exercícios: livro básico para as escolas de Arquitetura, Belas-Artes, Engenharia e Filosofia.5. ed. rev. e ampl. São Paulo: Pini, 1988. 272p, il. RAYNES, John. <b>Curso completo de perspectiva</b>. Barcelona: Blume, 2008. 160 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): HISTÓRIA DO DESIGN	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Teoria, História e Crítica	Fase: 2
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>A Revolução Industrial. A Bauhaus e seu desenvolvimento. Definição e conceitos de design. A passagem da manufatura à industrialização. Movimentos de Artes e Ofícios. Art-Nouveau e a reação ao ecletismo. Arte Déco. A Bauhaus. Funcionalismo e racionalismo. Le Corbusier e a estética modernista. Escola Superior da Forma de Ulm. Design Contemporâneo. História do Design Brasileiro.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornecer visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.</li> <li>- Promover a reflexão sobre a história do Design mundial e nacional.</li> <li>- Conduzir estudo sobre as origens o funcionamento das escolas Bauhaus e HfG Ulm.</li> <li>- Fornecer referências para que o aluno amplie sua cultura visual e abrangências da profissão.</li> <li>- Formar indivíduos capazes de analisar criticamente e produzir um design contemporâneo.</li> <li>- Esclarecer os conceitos estéticos das produções artísticas nos séculos XIX e XX, sobretudo a reprodução técnica, indicando uma situação contemporânea da cultura dos objetos, ampliando a busca por referências.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design: história, teoria e prática do design de produtos</b>. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2010. 496 p, il.</p> <p>DENIS, Rafael Cardoso. <b>Uma introdução à história do design</b>. São Paulo: E. Blücher, 2000. x, 239 p, il.</p> <p>NIEMEYER, Lucy. <b>Design no Brasil: origens e instalação</b>. 3. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 2000. 128 p, il. (Design).</p> <p>SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. <b>Notas para uma história do design</b>. 3. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 2001. 86p. (Design).</p> <p>Complementar:</p> <p>DENIS, Rafael Cardoso. <b>O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960</b>. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2005. 358 p, il.</p> <p>HOLLIS, Richard. <b>Design gráfico: uma história concisa</b>. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248 p, il.</p> <p>LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. <b>ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design</b>. São Paulo: CosacNaify, 2008. 67 p, il.</p> <p>MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. <b>Linha do tempo do design gráfico no Brasil</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 741 p, il.</p> <p>SCHNEIDER, Beat. <b>Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico</b>. São Paulo: Blucher, 2010. 299 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): METODOLOGIA DO PROJETO DE DESIGN	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat...: 0
Área Temática: Teoria, História e Crítica	Fase: 2
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa: Metodologias de projeto de Design. O método de projeto: da oportunidade até a apresentação. Planejamento e desenvolvimento de artefatos e sistemas. Levantamento e análise de dados, diretrizes de projeto, restrições. Briefing. Técnicas de criatividade. Técnicas de análises de similares. Detalhamento técnico de artefatos e sistemas. Relatório técnico e memorial descritivo. Memória do projeto. Principais metodologias e autores.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e aplicar princípios metodológicos, técnicas e ferramentas no desenvolvimento de projetos de design.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> <li>- Desenvolver a capacidade de raciocínio metodológico do aluno, buscando a valorização das potencialidades e habilidades no manejo das informações no processo projetual de artefatos e sistemas, desenvolvendo a capacidade na elaboração de métodos de trabalhos que auxilie no desenvolvimento de projeto de produtos em equipe e individual.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo : Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). <b>Design método</b>. Teresópolis: Novas Idéias, 2006. 182 p.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il.</p> <p>GOMES FILHO, João. <b>Design do objeto</b>: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006. 255 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BACK, Nelson. <b>Projeto integrado de produtos</b>: planejamento, concepção e modelagem. Barueri: Manole, 2008. xxvi, 601 p, il.</p> <p>LÖBACH, Bernd. <b>Design industrial</b>: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. 206 p, il.</p> <p>PLATCHECK, Elizabeth Regina. <b>Design industrial</b>: metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Atlas, 2012. 127 p., il.</p>	

Componente Curricular (CC): PRÁTICA DESPORTIVA II	Créd. Totais: 2	
	Créd. Teor.: 0	
	Créd. Prat.: 2	
Área Temática: Prática Desportiva	Fase:	2
Pré-Requisito: Não tem		
<p>Ementa: O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.</p>		
<p>Objetivo: Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora. O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço e voleibol.</p>		
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>DUARTE, Maria de Fátima da Silva. <b>Atividade física e saúde</b>: intervenções em diversos contextos. Florianópolis: Ed. da UFSC; Salvador: Ed. da UNEB, 2009. 344 p, il.</p> <p>FLECK, Steven J; KRAEMER, William J. <b>Fundamentos do treinamento de força muscular</b>. 3. ed. Porto Alegre : Artmed, 2006. 375 p, il. (Biblioteca Artmed. Esporte &amp; reabilitação).</p> <p>PLOWMAN, Sharon A; SMITH, Denise L. <b>Fisiologia do exercício</b>: para a saúde, aptidão e desempenho. 2. ed. Rio de Janeiro : Guanabara Koogan, c2010. xvii, 600 p., il.</p> <p>PLOWMAN, Sharon A; SMITH, Denise L. <b>Fisiologia do exercício</b>: para a saúde, aptidão e desempenho. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, c2010. xvii, 600 p., il.</p> <p>SILVA, Gladson de Oliveira; HEINE, Vinícius. <b>Capoeira</b>: um instrumento psicomotor para a cidadania. São Paulo: Phorte, 2008. 191 p, il.</p> <p>STAGER, Joel M; TANNER, David A. <b>Natação</b>: manual de medicina e ciência do esporte. 2. ed. Barueri : Manole, 2008. x, 173 p, il.</p> <p>Complementar</p> <p>BAPTISTA JÚNIOR, Néelson. <b>Táticas</b>: futebol, basquete, futsal, handebol, vôlei. São Paulo: Nelsinho's Sports, [200-]. 1 DVD, il. , 1 Folheto.</p> <p>BERNARDELLI JÚNIOR, Rinaldo; MERÉGE, Sonia Regina Leite. <b>Atividade física, saúde e educação</b>: perspectivas. Andará (PR): Gráfica e Ed. Godoy, 2008. 293 p, il.</p> <p>COSTA, Adilson Donizete da. <b>Voleibol: fundamentos e aprimoramento técnico</b>. Rio de Janeiro: Sprint, 2001. 139p, il. - DI MASI, Fabrizio; BRASIL, Roxana. <b>A ciência aplicada à hidrogenástica</b>. São Paulo: Sprint, 2006. 86 p.</p> <p>FERNANDES, Nilda. <b>Yoga terapia</b>: o caminho da saúde física e mental. 4. ed. São Paulo : Ground, 1994. 273 p, il.</p> <p>MASSOLA, Maria Ester Azevedo. <b>Vamos praticar yoga?</b>: yoga para crianças, pais e professores. São Paulo: Phorte Editora, 2008. 183 p.</p> <p>PAES, Roberto Rodrigues; MONTAGNER, Paulo Cesar; FERREIRA, Henrique Barcelos. <b>Pedagogia do esporte</b>: iniciação e treinamento em basquetebol. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2009. 175 p, il.</p> <p>SILVA, José Milton Ferreira da. <b>A linguagem do corpo na capoeira</b>. Rio de Janeiro: Sprint, 1999. 151 p.</p> <p>Alex Souto Maior. <b>Fisiologia dos exercícios resistidos</b>. 1. Phorte, 2008</p> <p>Steven Fleck e Roberto Simão. <b>Força: princípios metodológicos do treinamento</b>. Phorte - Lú Voigt. <b>Ginástica localizada: métodos e sistemas</b>. Sprint</p>		

Joel M. Stager, David A. Tanner. Natação: manual de medicina e ciência do esporte  
.2. Manole, 2008

Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO PROJETUAL DO DESIGN II	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 2
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Técnicas ilustrativas para representação projetual de artefatos de Design. Desenho de apresentação de produtos. Estudo das estruturas formais e suas representações em design: espaço, forma, conteúdo, figura e fundo, movimento, orientações e direções espaciais. Técnicas de representação gráfica de produtos. Desenho dos componentes e das funções dos objetos. Representação gráfica a cores. Aspectos cromáticos da superfície dos objetos de design. Materiais expressivos: lápis de cor, giz pastel seco, tinta guache.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar corretamente o desenho projetivo como instrumento útil ao processo criativo, buscando desenvolver o raciocínio espacial, geométrico e técnico através dos principais sistemas e métodos de projeção e de representação de sistemas e artefatos.</li> <li>- Capacitar o aluno no desenvolvimento das suas aptidões na prática do desenho criando sua linguagem própria enquanto designer.</li> <li>- Proporcionar ao aluno meios e conceitos para a utilização do desenho como linguagem veiculadora de um discurso gráfico.</li> <li>- Representar através de desenho a mão livre, a forma, as proporções, a estrutura funcional e as inter-relações de objetos e sistemas;</li> <li>- Treinar e dominar os materiais expressivos na elaboração dos renderings.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>CASTILHO, Marcelo. <b>ABC do rendering</b>: [o design de produtos e as técnicas de representação, passo-a-passo, galeria de imagens]. 2. ed. Curitiba: Infolio, 2006. 144 p, il.</p> <p>_____. <b>ABC do rendering</b>: o design de produtos e as técnicas de representação. Curitiba: Infolio, 2004.</p> <p>JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. <b>Desenho para designers industriais</b>: aula de desenho profissional. Lisboa : Editorial Estampa, 2005. 191 p, il.</p> <p>PENTEADO NETO, Onofre. <b>Desenho estrutural</b>. 2. ed. São Paulo : Perspectiva, 1981. 323 p, il.</p> <p>WONG, Wucius. <b>Princípios de forma e desenho</b>. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>CASTILHO, Marcelo. <b>ABC do rendering automotivo</b>. Curitiba: Infolio, 2006. 144 p, il.</p> <p>DERDYK, Edith. <b>O desenho da figura humana</b>. São Paulo: Scipione, 1990. 174p, il, 24cm.</p> <p>EDWARDS, Betty. <b>Desenhando com o lado direito do cérebro</b>. 10. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005. 299 p, il.</p> <p>KEMNITZER, Ronald B. <b>Rendering with markers</b>. New York: Watson-Guptill, 1988. 144 p, il.</p> <p>TAI HSUAN-AN. <b>Desenho e organizacao bi e tridimensional da forma</b>. Goiânia: UCG, 1997. 199p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN III - GRÁFICO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Ateliês de Design Gráfico	Fase: 3
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design	
<p>Ementa:</p> <p>Projeto de artefato ou sistema gráfico de baixa complexidade. Relações entre o artefato e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de baixa complexidade por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>KOPP, Rudinei. <b>Design gráfico cambiante</b>. Santa Cruz do Sul: Ed. UNISC, 2002. 134p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Dicionário visual de design gráfico</b>. Porto Alegre: Bookman, 2009. 288 p, il.</p> <p>GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. <b>Design gráfico</b>: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000. 110 p, il. (Design).</p> <p>HELLER, Steven. <b>Linguagens do design</b>: compreendendo o design gráfico. São Paulo: Rosari, 2007. 452 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual. São Paulo: E. Blucher, c1987. 131 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>VILLAS-BOAS, André. <b>O que é (e o que nunca foi) design gráfico</b>. 2. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 1998. 69 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN III - PRODUTO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Ateliês de Design de Produto	Fase: 3
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design	
<p>Ementa:</p> <p>Projeto de artefato ou sistema de baixa complexidade. Relações entre o objeto e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de baixa complexidade por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BACK, Nelson. <b>Projeto integrado de produtos</b>: planejamento, concepção e modelagem. Barueri: Manole, 2008. xxvi, 601 p, il.</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design</b>: história, teoria e prática do design de produtos. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2010. 496 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>GOMES FILHO, João. <b>Design do objeto</b>: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006. 255 p, il. <b>Gestalt do objeto</b>: sistema de leitura visual da forma. 2. ed. São Paulo : Escrituras Ed, 2000. 12</p> <p>GOMES FILHO, Joao 7p, il.</p> <p>JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. <b>Desenho para designers industriais</b>: aula de desenho profissional. Lisboa: Editorial Estampa, 2005. 191 p, il.</p> <p>LIDWELL, Willia; BUTLER, Jill; HOLDEN, Kristina. <b>Princípios Universais do Design</b>. Bookman Companhia Ed.</p> <p>MORRIS, Richard. <b>Fundamentos de design de produto</b>. Porto Alegre: Bookman, 2010. 184 p, il.</p> <p>MUNARI, Bruno. <b>Das coisas nascem coisas</b>. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 378 p, il. (Coleção A).</p> <p>PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing</b>: a gestão do projeto de design. São Paulo: Ed.Blucher, 2008. xxii, 183 p.</p> <p>PLATCHECK, Elizabeth Regina. <b>Design industrial</b>: metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Atlas, 2012. 127 p., il.</p> <p>LOSEKANN, Claudio Roberto; FERROLI, Paulo Cesar Machado. <b>Fabricação para</b></p>	

**designers:** uma abordagem de integração projeto/manufatura. Itajaí: UNIVALI Ed, 2006. 230 p, il.

Componente Curricular (CC): COMPUTAÇÃO GRÁFICA APLICADA AO DESIGN I	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 0
	Créd. Prat...: 4
Área Temática: Tecnologias	Fase: 3
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Recursos de informática para o desenvolvimento de sistemas gráficos. Softwares para tratamento de imagem, vetorização e diagramação de sistemas gráficos impressos e digitais. Tipos, modelos de impressoras, equipamentos de captação de imagem e principais hardwares de informática voltados ao desenvolvimento de sistemas gráficos. Design digital. Web Design. Sistemas cromáticos de reprodução. Imagem bitmap e vetorial.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver habilidades para operar os diversos recursos disponíveis em meio digital para os processos de design e para a comunicação da informação.</li> <li>- Instrumentalizar o aluno para o tratamento digital da informação, por meio da produção de imagens, vetores, gráficos e multimídias.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>CUNHA, Mariana Belloli. <b>Adobe Photoshop professional CS5: classroom in a book: guia de treinamento oficial</b>. Porto Alegre: Bookman, 2011. 384 p, il. +, 1 DVD.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il.</p> <p>Gordon, Bob. <b>O essencial do design gráfico</b>. São Paulo: SENAC SP, 2012.</p> <p>TANAKA, Edson. <b>Adobe InDesign 2.0</b>. Rio de Janeiro: Campus, 2003. xiv, 496 p, il.</p> <p>_____. <b>Adobe illustrator CS</b>. Rio de Janeiro: Campus, 2004. xviii, 652 p, il. Inclui índice.</p> <p>Complementar:</p> <p>HOPPE, Altair. <b>Adobe Photoshop para fotógrafos, designers e operadores digitais volume 3</b>. Balneário Camboriú: Ed. Photos, 2007. 256 p, il.</p> <p>BAER, Lorenzo. <b>Produção gráfica</b>. 2. ed. São Paulo : Ed. SENAC, 1999. 280 p, il.</p> <p>KOREN, Leonard; MECKLER, R. Wippo. <b>Design gráfico, receitas: propostas + diagramações + soluções para leiautes</b>. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. 143 p, il.</p> <p>SAMARA, Timothy. <b>Grid: construção e desconstrução</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 207 p, il.</p> <p>PREMIERE Pro: guia autorizado Adobe. Rio de Janeiro: Elsevier : Campus, 2004. x, 505 p, il. +, 1 CD-ROM.</p>	

Componente Curricular (CC): MODELOS E PROTÓTIPOS	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Instrumentação Projetual	Fase: 3
Pré-Requisito: Não há.	
<p>Ementa:</p> <p>Planejamento, projeto e desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipos. Princípios de escala dos modelos. Relações entre o objeto e o usuário. Raciocínio e percepção espacial. Operações de corte, montagem, moldagem, colagem e acabamento. PVC, madeira e materiais complementares e/ou similares. Memorial descritivo de projeto.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornecer ao aluno os subsídios teórico-práticos para a confecção de modelos físicos e protótipos;</li> <li>- Aprimorar e ampliar os procedimentos e recursos técnicos de oficina para a execução de vários tipos de representações tridimensionais, adequados a determinadas etapas de um projeto de Design;</li> <li>- Compreender as diversas técnicas e materiais utilizados na concepção e desenvolvimento de modelos e protótipos;</li> <li>- Adquirir a capacidade de conceber e expressar plástica e tridimensionalmente à forma proposta no Design.</li> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da sua configuração inicial, validação da forma até a sua apresentação física.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>LESKO, Jim. <b>Design industrial</b>: materiais e processos de fabricação. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. 272 p.</p> <p>NACCA, Regina Mazzocato. <b>Maquetes &amp; miniaturas</b>. São Paulo: Giz Editorial, 2006. 140 p.</p> <p>DENISON, Edward. Prototipos de packaging. Barcelona: Gustavo Gili, 2007. 159 p.</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blücher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BACK, Nelson. <b>Projeto integrado de produtos</b>: planejamento, concepção e modelagem. Barueri: Manole, 2008. xxvi, 601 p, il.</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design</b>: história, teoria e prática do design de produtos. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2010. 496 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il.</p> <p>GOMES FILHO, João. <b>Design do objeto</b>: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006. 255 p, il.</p> <p>GOMES FILHO, Joao. <b>Gestalt do objeto</b>: sistema de leitura visual da forma. 2. ed. São Paulo: Escrituras Ed, 2000. 127p, il.</p> <p>JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. <b>Desenho para designers industriais</b>: aula de desenho profissional. Lisboa: Editorial Estampa, 2005. 191 p, il.</p> <p>LIDWELL, William; BUTLER, Jill; HOLDEN, Kristina. <b>Princípios Universais do Design</b>.</p>	

Bookman Companhia Ed.

LOSEKANN, Claudio Roberto; FERROLI, Paulo Cesar Machado. **Fabricação para designers**: uma abordagem de integração projeto/manufatura. Itajaí: UNIVALI Ed, 2006. 230 p, il.

MORRIS, Richard. **Fundamentos de design de produto**. Porto Alegre: Bookman, 2010. 184 p, il.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 378 p, il. (Coleção A).

PHILLIPS, Peter L. **Briefing**: a gestão do projeto de design. São Paulo: Ed.Blucher, 2008. xxii, 183 p.

PLATCHECK, Elizabeth Regina. **Design industrial**: metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Atlas, 2012. 127 p., il.

Componente Curricular (CC): RENDERING	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Linguagem e Representação	Fase: 3
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>A representação gráfica para projetos de design. Ilustração profissional do Design. Desenho rápido: sketches. Desenho ilustrativo: rendering. Materiais expressivos: caneta esferográfica, grafite, giz pastel seco, caneta marcadora, lápis de cor, guache, outros). Representação gráfica de texturas e materiais em produtos. Composição gráfica de cenas, pranchas, apresentação de layout de produto a partir de técnicas ilustrativas manuais. Rendering automotivo.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a linguagem gráfica, por meio da produção do conhecimento dos fundamentos, técnicas e temáticas. Elaborar croquis e sketches, gestuais, expressivos e com clareza nas informações representadas.</li> <li>- Por meio de exercícios práticos, explorar a criatividade abordando inúmeras possibilidades de representação gráfica de projetos de design.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>EDWARDS, Betty. <b>Desenhando com o Lado Direito do Cérebro</b>. São Paulo (SP): Ed. Tecnoprint S.A., 1984.</p> <p>MAYER, Ralph. <b>Manual do artista</b>: de técnicas e materiais. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.</p> <p>MULHERIN, Jenny. <b>Técnicas de presentación para el artista gráfico</b>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1990.</p> <p>RUDEL, Jean. <b>A técnica do desenho</b>. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.</p> <p>SAUSMAREZ, Maurice de. <b>Desenho Básico</b>. Lisboa: Presença.</p> <p>Complementar:</p> <p>CASTILHO, Marcelo. <b>ABC do rendering automotivo</b>. Curitiba: Infolio, 2006.</p> <p>DOYLE, Michael E. <b>Desenho a cores</b>. Porto Alegre: Bookman, 2002.</p> <p>JULIAN, Fernando. <b>Desenho para designers industriais</b>. Lisboa: Estampa, 2006.</p> <p>SMITH, Ray. <b>Introdução a Perspectiva</b>. Lisboa: Presença, 1997.</p> <p>AUMONT, Jacques. <b>A Imagem</b> – Trad. Estela dos Santos Abreu; Cláudio César Santoro. Campinas (SP): Papiros Editora 1986.</p> <p>GARDNER, Howard. <b>Inteligência “um conceito reformulado”</b> – Trad. Adalgisa Campos da Silva. Rio de Janeiro (RJ): Ed. Objetiva LTDA., 1999.</p> <p>KANDINSKY, Wassily. <b>Ponto e linha sobre o plano</b>. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1997.</p> <p>OSTROWER, Fayga. <b>Acasos e criação Artística</b>. Rio de Janeiro (RJ): Ed. Campus, 1990.</p> <p>OSTROWER, Fayga. <b>Universos da Arte</b>. Rio de Janeiro (RJ): Ed. Campus, 1990.</p> <p>ROOT-BERNSTEIN, Robert e Michèle. <b>Centelhas de Gênios</b>. São Paulo (SP): Ed. Nobel.</p> <p>WONG, Wucius. <b>Fundamentos Del Deseño Bi y Tridimensional</b>. Barcelona: Madrid Ed Gustavo Gili S/A, 1981.</p>	

Componente Curricular (CC): SISTEMA DE IDENTIDADE VISUAL	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Profissionalização	Fase: 3
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Conceitos de Marca, Logotipo, Sinal gráfico, Assinatura visual e Identidade visual; Conceitos, ferramentas e processos na definição de Identidade Visual; Tipografia; Aplicações visuais dos desdobramentos da marca; Estratégia de implementação da Identidade Visual; Aplicação dos conceitos de Identidade Visual nas corporações; Estudos de caso.</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>Introduzir os estudantes no campo de conhecimentos dos sistemas de identidade visual, abordando aspectos teóricos e práticos; Aplicar metodologia projetual no desenvolvimento de marca gráfica; Apresentar fundamentos de branding; Compreender a utilização dos conceitos de design no desenvolvimento sistêmico de marca e de estratégias de identidade quando do gerenciamento de uma marca.</p>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>WHELLER, A. <b>Design de identidade da marca</b>. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>AIREY, David. <b>Design de logotipos que todos amam: um guia para criar identidades visuais</b>. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.</p> <p>STRUNCK, G. <b>Como criar identidades visuais para marcas de sucesso</b>. Rio de Janeiro: Rio books, 2007.</p> <p>Complementar:</p> <p>PHILLIPS, PETER L. <b>Briefing: A gestão do projeto de design</b>. Porto Alegre: Bookman, 2008.</p> <p>Costa, Joan. <b>A imagem da marca: um fenômeno social</b>. São Paulo: Rosari, 2008.</p> <p>GUILLERMO, A. <b>Branding – Design e Estratégias de Marcas</b>. São Paulo: Editora Demais, 2007. (2)</p> <p>KEVIN, Roberts. <b>Lovemarks: o futuro além das marcas</b>. São Paulo: Makrom Books, 2005.</p> <p>BAUDRILLARD, Jean. <b>A Sociedade de Consumo</b>. Reimpressão. Lisboa: Edições 70, 2008.</p> <p>KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan e SETIAWAN, Iwan. <b>Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano; tradução: Ana Beatriz Rodrigues</b>. – Rio de Janeiro: Elsevier: 2010.</p> <p>LIPOVETSKY, Gilles. <b>A Felicidade Paradoxal: Ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo</b>. Lisboa: Edições 70, 2007.</p> <p>ROBERTS, Kevin. <b>Lovemarks: o Futuro Além das Marcas</b>. São Paulo: M. Books, 2005.</p> <p>AAKER, David A; JOACHIMSTHALER, Erich. <b>Como Construir Marcas Líderes</b>. Porto Alegre: Bookman, 2007.</p>	

Componente Curricular (CC): TIPOGRAFIA	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Profissionalização	Fase: 3
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa: O alfabeto e o desenvolvimento da escrita. História da tipografia. Caracteres e fontes tipográficas. Mídia e suportes gráficos. A tipografia e o design gráfico na era digital. Desenvolvimento de projeto tipográfico autoral. Aspectos formais, funcionais e técnicos. Experimentação tipográfica. Softwares para o desenvolvimento da Tipografia.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver habilidades para a aplicação e adequação de fontes em projetos de design, além da concepção e, execução de um projeto tipográfico.</li> <li>- Ampliar o conhecimento técnico e teórico sobre tipografia onde os métodos que serão abordados auxiliam o desenvolvimento gráfico em projetos de Design Gráfico.</li> <li>- Por meio de exercícios práticos, explorar a criatividade abordando inúmeras possibilidades dentro da criação gráfica voltada para a tipografia.</li> <li>- Desenvolver projeto tipográfico.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. <b>Coleção Design Básico</b> (6 volumes: Formato, Impressão e Acabamento, Layout, Cor, Imagem e Grids). Porto Alegre: Grupo A, 2009.</p> <p>BRINGHURST, Robert. <b>Elementos do estilo tipográfico, versão 3.0</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2005. 423 p, il.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico: uma metodologia criativa</b>. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il.</p> <p>Complementar:</p> <p>FARIAS, Priscila L. <b>Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias</b>. 3. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 2001. 103 p.</p> <p>LUPTON, Ellen. <b>Pensar com tipos: um guia para designers, escritores, editores</b>. São Paulo: CosacNaify, 2006. 181 p, il.</p> <p>NIEMEYER, Lucy. <b>Tipografia: uma apresentação</b>. 2. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 2001. 94 p.</p> <p>ROCHA, Claudio. <b>Tipografia comparada: [108 fontes clássicas analisadas e comentadas]</b>. São Paulo: Rosari, c2004. [128] p, il.</p> <p>Rocha, Claudio. <b>Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais</b>. São Paulo: Rosari, 2002.</p>	

Componente Curricular (CC): APLICAÇÃO DE NOVOS MATERIAIS DO PRODUTO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Tecnologias	Fase: 4
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Pesquisar sobre materiais voltados para concepção e produção de produtos de consumo. Pesquisas em novas matérias primas aplicadas aos produtos industriais, nanotecnologia, materiais com memórias, materiais e fibras sintéticas e naturais.</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>- Desenvolver no aluno a capacidade de pesquisa a novas tecnologias e materiais. Aprofundar estudos em cada elemento conhecendo suas características para aplicação.</p>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>ASHBY, M. F; JOHNSON, Kara. <b>Materiais e design</b>: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Rio de Janeiro : Elsevier, Campus, 2011. 346 p, il.</p> <p>LESKO, Jim. <b>Design industrial</b>: materiais e processos de fabricação. São Paulo : E. Blucher, 2004. xii, 272 p, il.</p> <p>LIMA, Marco Antonio Magalhães. <b>Introdução aos materiais e processos para designers</b>. Nova ed. rev. São Paulo : Ciência Moderna, 2006. viii, 225 p, il.</p> <p>Complementar:</p> <p>CALLISTER, William D. <b>Ciência e engenharia de materiais</b>: uma introdução.5. ed. Rio de Janeiro : LTC, c2002. xvii, 589p, il</p> <p>DOYLE, Lawrence E. (Lawrence Edward). <b>Processos de fabricação e materiais para engenheiros</b>. São Paulo : E. Blücher, c1978. 639 p, il.</p> <p>NENNEWITZ, Ingo. <b>Manual de tecnologia da madeira</b>. São Paulo: Blucher, 2008. 354 p, il.</p> <p>PARANHOS FILHO, Moacyr. <b>Gestão da produção industrial</b>. Curitiba: Ibpe, 2007. 340 p, il.</p> <p>TEIXEIRA, Joselena de Almeida. <b>Design &amp; materiais</b>. Curitiba: CEFET, 1999. xiv, 324p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN IV - GRÁFICO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Ateliês de Design Gráfico	Fase: 4
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III - Gráfico	
<p>Ementa:</p> <p>Projeto de artefato ou sistema de média complexidade. Relações entre o artefato e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Pranchas de apresentação de projetos.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>KOPP, Rudinei. <b>Design gráfico cambiante</b>. Santa Cruz do Sul: Ed. UNISC, 2002. 134p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Dicionário visual de design gráfico</b>. Porto Alegre: Bookman, 2009. 288 p, il.</p> <p>GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. <b>Design gráfico</b>: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000. 110 p, il. (Design).</p> <p>HELLER, Steven. <b>Linguagens do design</b>: compreendendo o design gráfico. São Paulo: Rosari, 2007. 452 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual. São Paulo: E. Blucher, c1987. 131 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>VILLAS-BOAS, André. <b>O que é (e o que nunca foi) design gráfico</b>. 2. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 1998. 69 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN IV - PRODUTO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat...: 2
Área Temática: Ateliês de Design de Produto	Fase: 4
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design III - Produto	
<p>Ementa:</p> <p>Projeto de artefato ou sistema de média complexidade. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Pranchas de apresentação de projetos.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>NORMAN, Donald A. <b>O design do dia-a-dia</b>. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BACK, Nelson. <b>Projeto integrado de produtos</b>: planejamento, concepção e modelagem. Barueri : Manole, 2008. xxvi, 601 p, il.</p> <p>CYBIS, Walter Otto; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. <b>Ergonomia e usabilidade</b>: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>IIDA, Itiro. <b>Ergonomia</b>: projeto e produção. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Ed. E. Blücher, 2005. xvi, 614 p, il.</p> <p>LIDWELL, Willia; BUTLER, Jill; HOLDEN, Kristina. <b>Princípios Universais do Design</b>. Bookman Companhia Ed.</p> <p>MORRIS, Richard. <b>Fundamentos de design de produto</b>. Porto Alegre: Bookman, 2010. 184 p, il.</p> <p>PLATCHECK, Elizabeth Regina. <b>Design industrial</b>: metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Atlas, 2012. 127 p., il.</p> <p>LOSEKANN, Claudio Roberto; FERROLI, Paulo Cesar Machado. <b>Fabricação para designers</b>: uma abordagem de integração projeto/manufatura. Itajaí: UNIVALI Ed, 2006. 230 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): COMPUTAÇÃO GRÁFICA APLICADA AO DESIGN II	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 0
	Créd. Prat.: 4
Área Temática: Tecnologias	Fase: 4
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Recursos de informática para o desenvolvimento de artefatos e produtos. Linguagem CAD. Desenho técnico computadorizado. Plotagem. Modelagem tridimensional informatizada. Conceitos de prototipagem rápida: softwares e hardwares.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver habilidades para operar os diversos recursos disponíveis em meio digital para os processos de desenvolvimento de produtos.</li> <li>- Instrumentalizar o aluno para a prática da representação gráfica e técnica digital por meio da linguagem CAD.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>BESANT, C. B. <b>CAD-CAM</b>: projeto e fabricação com o auxílio de computador. 2. ed. Rio de Janeiro : Campus, 1986. 249p, il., ret, 24cm. Tradução de: Computer-aided design and manufacture.</p> <p>CUNHA, Gilberto Jose da. <b>Computação gráfica e suas aplicações em CAD</b>: introdução e padronização. São Paulo: Atlas, 1987. 199p, il, 22cm.</p> <p>FRENCH, T.A. <b>Desenho Técnico</b>. Porto Alegre: Editora Globo, 1978.</p> <p>JANKOWSKI Greg, MURRAY David, <b>Solid Works For AutoCAD Users</b>, On word press, 1999.</p> <p>LUEPTOW Richard M, MINBIONE Michael, <b>Grafic Concepts with solidworks</b>, Prentice hall, 2000.</p> <p>MURRAY David, <b>Inside solid works</b>, On word press, 2000.</p> <p>PEREIRA, A. <b>Desenho Técnico Básico</b>. Rio de Janeiro: F. Alves, 1990.</p> <p>Normas para Desenho Técnico. Associação Brasileira de Normas Técnicas ABNT.</p>	

Componente Curricular (CC): DESIGN E USABILIDADE	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Instrumentação Projetual	Fase: 4
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Conceitos e princípios da ergonomia. Aplicação da ergonomia no design gráfico e de produto. Critérios fisiológicos, biomecânicos, antropométricos, informacionais e ambientais. A adequação da tecnologia aos limites e capacidades do usuário. Estudo e análise das interfaces humana X tecnologia. Princípios físicos e cognitivos da ergonomia. Projeto Ergonômico.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisar e compreender as relações entre as interfaces humano X tecnologia, bem como os princípios físicos, cognitivos e sociais da ergonomia aplicados ao design.</li> <li>- Compreender os conceitos e princípios da ergonomia, bem como os aspectos fisiológicos, biomecânicos e antropométricos aplicados ao design.</li> <li>- Conhecer os critérios para o design de postos de trabalho e de dispositivos manuais, bem como o projeto informacional e ambiental.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>CYBIS, Walter Otto; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. <b>Ergonomia e usabilidade:</b> conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p, il.</p> <p>DUL, Jan; WEERDMEEESTER, Bernard. <b>Ergonomia prática.</b> São Paulo: Edgard Blucher, 1995.</p> <p>IIDA, Itiro. <b>Ergonomia:</b> projeto e produção. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Ed. E. Blücher, 2005. xvi, 614 p, il.</p> <p>MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. <b>Ergonomia:</b> conceitos e aplicações; Rio de Janeiro: iUsEr, 2003.</p> <p>RODRIGUEZ VIDAL, Mario Cesar. <b>Ergonomia na empresa:</b> útil, prática e aplicada. 2. ed. Rio de Janeiro : Ed. Virtual Científica, 2002. 282 p, il.</p>	
<p>Complementar:</p> <p>ABRAHÃO, Júlia. <b>Introdução à ergonomia:</b> da prática à teoria. São Paulo: Blucher, 2009. 240 p, il.</p> <p>ALENCAR, Maria do Carmo Baracho. <b>Trabalho, saúde e ergonomia:</b> breves contextos. Campinas (SP): Komedi, 2007. 111 p, il.</p> <p>COURY, Helenice Jane Cote Gil. <b>Trabalhando sentado:</b> manual para posturas confortáveis. São Carlos, SP: Ed. da UFSCar, 1994. 114 p., il.</p> <p>COUTO, Hudson de Araújo. <b>Ergonomia aplicada ao trabalho:</b> conteúdo básico: guia prático. Belo Horizonte: Ergo, 2007. 272 p, il.</p> <p>GUERIN, F. <b>Compreender o trabalho para transformá-lo:</b> a prática da ergonomia. São Paulo: USP, Escola Politécnica: Fundação Vanzolini: Edgard Blücher, 2001. xviii, 200 p, il.</p> <p>LAVILLE, Antoine. <b>Ergonomia.</b> São Paulo: EPU: EDUSP, 1977. 101p, il.</p> <p>PASCHOARELLI, Luis Carlos; MENEZES, Marizilda dos Santos. <b>Design:</b> questões de pesquisa.1. ed. Rio de Janeiro : Rio Books, 2010. 100 p, il.</p> <p>VASCONCELOS, Cláudia Queiroz de. <b>Análise da funcionalidade e de ergonomia em habitações compactas.</b> 2011. 195 f, il. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo 2011.</p> <p>WACHOWICZ, Marta Cristina. <b>Segurança, saúde &amp; ergonomia.</b> Curitiba: IBPEX, 2007. 232 p, il.</p> <p>WISNER, Alain. <b>A prática ergonômica:</b> tentativa de sistematização. In: Arquivos Brasileiros de Psicologia Aplicada, 27(1): 14-21, jan./mar. 1975. Trabalho apresentado ao I Seminário</p>	

Brasileiro de Ergonomia, Rio de Janeiro, 1974.

Componente Curricular (CC): UNIVERSIDADE, CIÊNCIA E PESQUISA	Créd. Totais: 4	
	Créd. Teor.: 4	
	Créd. Prat...: 0	
Área Temática: Educação	Fase:	4
Pré-Requisito: Não tem		
<p>Ementa:</p> <p>A função da Universidade como instituição de produção e socialização do conhecimento. O sentido da ciência no mundo contemporâneo. O espírito científico e a atividade de pesquisa. Experiências de pesquisa na FURB: linhas e grupos de pesquisa. A contribuição científica da FURB para o desenvolvimento regional</p>		
<p>Objetivo:</p> <p>A disciplina objetiva desenvolver a formação do espírito científico no graduando da FURB, estimulando a reflexão crítica que conduza à atitude de sujeito ativo no processo de construção do conhecimento.</p>		
<p>Referências:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.</li> <li>- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1999.</li> <li>- KAPLAN, Abraham. A Conduta na pesquisa: metodologia para as ciências do comportamento. São Paulo: EPU/Edusp, 1975.</li> <li>- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de Metodologia Científica. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1995.</li> <li>- QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van. Manual de investigação em Ciências Sociais. 3ª. ed. Lisboa: Gradiva, 2003.</li> <li>- SOBRINHO, José Dias &amp; RISTOFF, Dilvo I. (Orgs.). Universidade desconstruída. Avaliação institucional e resistência. Florianópolis, Insular, 2000.</li> <li>- RISTOFF, Dilvo I. Universidade em foco: reflexões sobre a educação superior. Florianópolis: Insular, 1999.</li> </ul>		

Componente Curricular (CC): MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Tecnologias	Fase: 4
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Design gráfico e os sistemas de reprodução da imagem sobre suportes flexíveis: rotativo, plano, offset, flexográfico, digital, outros. Processos de impressão: histórico e aplicações na indústria gráfica. Técnicas retrospectivas. Sistemas cromáticos CMYK, RGB, Cores Especiais. Tintas. Suportes para impressão: características e aproveitamento. Acabamentos: cortes, vincos, dobras, vernizes, relevos. Aprisionamentos do material impresso. Etapas da produção de um impresso. Pré-impressão. Preparação e fechamento de arquivos para impressão. Softwares e tecnologias voltados à produção gráfica. Projeto gráfico.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar os princípios da reprodução da imagem gráfica, vislumbrando a atuação do designer neste campo expressivo.</li> <li>- Identificar as necessidades técnicas e tecnológicas de produção e visualização em diferentes suportes e ambientes.</li> <li>- Analisar e compreender as especificações técnicas de aplicação de conteúdos gráficos em ambientes audiovisuais, tanto na produção quanto na pós-produção.</li> <li>- Estimular os alunos para que possam gerir seus conhecimentos de forma empreendedora e crítica, incluindo a expressão autoral.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>Carramillo Neto, Mário. <b>Produção gráfica II</b>: papel, tinta, impressão e acabamento. São Paulo: Global, 1997.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il.</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Formato</b>: s. a forma e o tamanho de um livro etc. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p, il.</p> <p>Mestriner, Fábio. <b>Design de embalagem</b>: curso básico. São Paulo: Makron Books, 2002.</p> <p>Mestriner, Fábio. <b>Design de embalagem</b>: curso avançado. São Paulo: Prentice Hall, 2002.</p> <p>Complementares:</p> <p>DENIS, Rafael Cardoso. <b>O design brasileiro antes do design</b>: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2005. 358 p, il</p> <p>BARBOSA, Conceição. <b>Manual prático de produção gráfica</b>: para produtores gráficos, designers e directores de arte. Cascais: Princípia, 2004. 154 p, il.</p> <p>BAER, Lorenzo. <b>Produção gráfica</b>. 2. ed. São Paulo : Ed. SENAC, 1999. 280 p, il.</p> <p>FERNANDES, Amaury. <b>Fundamentos de produção gráfica</b>: para quem não é produtor gráfico. Rio de Janeiro: Rubio, c2003. 248 p, il.</p> <p>GORDON, Bob; GORDON, Maggie. <b>O essencial do design gráfico</b>. São Paulo: Ed. Senac SP, 2012. 256 p, il.</p> <p>LIMA, Guilherme Cunha. <b>O gráfico amador</b>: as origens da moderna tipografia brasileira. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997. 204 p, il.</p> <p>PEREIRA, Lígia Maria Leite. <b>200 anos da indústria gráfica no Brasil</b>: trajetória em Minas Gerais. Belo Horizonte : Prefácio Comunicação, 2009. 188 p, il.</p>	

VOSTOUPAL, Otto; PAULON, Cristina. **Manual de artes gráficas**. São Paulo : Abril, [19--]. 1 v. (várias paginações), il.

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN V - GRÁFICO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat...: 2
Área Temática: Ateliê de Design Gráfico	Fase: 5
Pré-Requisito: Metodologia de Projeto de Design, Ateliê de Design IV: Gráfico	
<p>Ementa:</p> <p>Projeto de artefato ou sistema gráfico de média complexidade. Design e território. Relações entre o artefato e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design Gráfico relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>KOPP, Rudinei. <b>Design gráfico cambiante</b>. Santa Cruz do Sul: Ed. UNISC, 2002. 134p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Dicionário visual de design gráfico</b>. Porto Alegre: Bookman, 2009. 288 p, il.</p> <p>GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. <b>Design gráfico</b>: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000. 110 p, il. (Design).</p> <p>HELLER, Steven. <b>Linguagens do design</b>: compreendendo o design gráfico. São Paulo: Rosari, 2007. 452 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual. São Paulo: E. Blucher, c1987. 131 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>VILLAS-BOAS, André. <b>O que é (e o que nunca foi) design gráfico</b>. 2. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 1998. 69 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN V – PRODUTO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Ateliê de Design de Produto	Fase: 5
Pré-Requisito: Metodologia de Projeto de Design, Ateliê de Design IV: Produto	
<p>Ementa:</p> <p>Projeto de artefato ou sistema de média complexidade. Design e território. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>NORMAN, Donald A. <b>O design do dia-a-dia</b>. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BACK, Nelson. <b>Projeto integrado de produtos</b>: planejamento, concepção e modelagem. Barueri: Manole, 2008. xxvi, 601 p, il.</p> <p>CYBIS, Walter Otto; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. <b>Ergonomia e usabilidade</b>: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>LOSEKANN, Claudio Roberto; FERROLI, Paulo Cesar Machado. <b>Fabricação para designers</b>: uma abordagem de integração projeto/manufatura. Itajaí: UNIVALI Ed, 2006. 230 p, il.</p> <p>MEDEIROS, L. M. S.; GOMES, L. A. V. N. <b>O papel do desenho industrial no planejamento de produto</b>. Formas &amp; Linguagens.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual. São Paulo: E. Blucher, c1987. 131 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>MORRIS, Richard. <b>Fundamentos de design de produto</b>. Porto Alegre: Bookman, 2010. 184 p, il.</p> <p>PLATCHECK, Elizabeth Regina. <b>Design industrial</b>: metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Atlas, 2012. 127 p., il.</p> <p>ROMEIRO FILHO, Eduardo; FERREIRA, Cristiano Vasconcellos. <b>Projeto do produto</b>. Rio</p>	

de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010. xxiv, 376 p, il.  
ROZENFELD, H.; FORCELLINI, F. A.; AMARAL, D. C.; TOLEDO, J. C. de; SILVA, S. L. da; ALLIPRANDINI, D. H.; SCALICE, R. K. **Gestão de desenvolvimento de produtos: uma referência para a melhoria do processo.** Saraiva.

Componente Curricular (CC): DESAFIOS SOCIAIS CONTEMPORÂNEOS	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Sociologia	Fase: 5
Pré-Requisito: Não tem	
<p>Ementa:</p> <p>Caracterização da sociedade contemporânea. Implicações na vida cotidiana e nas atividades profissionais. Aspectos desafiadores de algumas problemáticas sociais contemporâneas: sustentabilidade ambiental, relações inter-étnicas, relações de gênero, implicações sócio ocupacionais das políticas sociais e econômicas, relação globalização-localização, violência urbana.</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>Identificar os traços característicos da sociedade contemporânea e seus desafios a fim de analisar as condições sociais da futura atuação profissional e os aspectos desafiadores para essa atuação, avaliando os possíveis impactos em termos de reprodução e/ ou transformação social.</p>	
<p>Referências:</p> <p>AGUALUSA, José Eduardo. Nação crioula. Rio de Janeiro: Gryphus, 1998.</p> <p>ALENCASTRO, Luiz Felipe de. O trato dos viventes; formação do Brasil no Atlântico Sul. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.</p> <p>ALMEIDA, Miguel Vale de. Um mar da cor da terra; raça, cultura e política da identidade. Oeiras: Celta, 2000</p> <p>APPIAH, Kwame Anthony. A invenção da África. In: Na casa de meu pai; a África na filosofia da cultura. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.</p> <p>BRAIDOTTI, Rosi. Mulher, ambiente e desenvolvimento sustentável. Lisboa: Instituto Piaget, 2000. 281p. (Perspectivas ecológicas, 27). Tradução de: Women, the environment and sustainable development.</p> <p>FANON, Frantz. Pele negra, máscaras brancas. 2. ed. Porto: Paisagem, 1975.</p> <p>GERSÃO, Teolinda. A árvore das palavras. São Paulo: Planeta, 2004.</p> <p>GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade pessoal. 2. ed. Oeiras: Celta, 1997. xii, 215p. (Sociologias). Tradução de: Modernity and self-identity.</p> <p>GIDDENS, Anthony. Mundo em descontrole: [o que a globalização está fazendo de nós]. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2002. 108p. Tradução de: Runa way world.</p> <p>GOFFMAN, Erving. Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, c1963. 158p.</p> <p>HALL, Stuart. Pensando a diáspora; reflexões sobre a terra no exterior. In: Da diáspora: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.</p> <p>HARVEY, David. Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 12. ed. São Paulo : Loyola, 2003. 349p.</p> <p>MARTÍNEZ ALIER, Joan. Da economia ecológica ao ecologismo popular. Blumenau: Ed. da FURB, 1998. 402p, il.</p> <p>MERICO, Luiz Fernando Krieger. Introdução à economia ecológica. Blumenau: Ed. da FURB, 1996. 160p. (Sociedade e ambiente, 1).</p> <p>SANTOS, Milton. Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal. - 6. ed. - Rio de Janeiro: Record, 2001. 174p.</p> <p>SAID, Edward. "A representação do colonizado: os interlocutores da antropologia". In: _____. Reflexões sobre o exílio e outros ensaios. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.</p> <p>RAMALHO, Maria Irene e RIBEIRO, António Sousa (orgs.). Entre ser e estar: raízes, percursos e discursos da identidade. Porto: Afrontamento, 2002.</p> <p>SCHWARCZ, Lilia Moritz; QUEIROZ, Renato da Silva. Raça e diversidade. São Paulo:</p>	

Estação Ciência: EDUSP, 1996. 315p, il.

THOMAS, Keith. O homem e o mundo natural: mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais (1500-1800). São Paulo: Companhia das Letras, 1988. 454p.

VELHO, Gilberto. Cidadania e violência. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ: 1996. 367p.

Componente Curricular (CC): DESIGN E SUSTENTABILIDADE	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Instrumentação Projetual	Fase: 5
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Conceituação de Sustentabilidade. Sustentabilidade Econômica, Social e Ambiental de um artefato de Design. Métodos de reaproveitamento, redução, reciclagem, e outros. Análise de impactos ambientais de um produto. Estratégias projetuais para o desenvolvimento de artefatos sustentáveis. Produtos comunitários, remanufatura e economia de serviços. Design vernacular. Projetos de design aplicando os conceitos compreendidos na disciplina.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contribuir para a reflexão sobre a importância do papel do Designer frente às questões de sustentabilidade.</li> <li>- Estimular o desenvolvimento de artefatos e sistemas levando em consideração a sustentabilidade.</li> </ul>	
<p>Referências</p> <p>Básica:</p> <p>CAMILO, Assunta Napolitano. <b>Embalagens</b> - Design, Materiais, Processos: Máquinas e Sustentabilidade. Inst Embalagens.</p> <p>CIPOLLA, Carla. <b>Inovação Social e Sustentabilidade</b>: Desenvolvimento Local, Empreendedorismo e Design. Editora: E-papers.</p> <p>KAZAZIAN, Thierry. <b>Haverá a idade das coisas leves</b>: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Ed. SENAC, 2005. 194 p, il. MANZINI, Ezio. <b>Design para a Inovação Social e Sustentabilidade</b>. Editora: E-papers.</p> <p>MANZINI, Ezio. <b>O desenvolvimento de produtos sustentáveis</b>: os requisitos ambientais dos produtos industriais/Ezio Manzini, Carlo Vezzoli; tradução de Astrid de Carvalho. São Paulo: EDUSP, 2002. - 366 p. :il.</p> <p>PLATCHECK, Elizabeth Regina. <b>Design Industrial</b> - Metodologia de Ecodesign para o Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis. Editora Atlas, 2012.</p> <p>Complementar:</p> <p>MOXON, Sian. <b>Sustentabilidade no Design de Interiores</b>. Editora: GG Brasil.</p> <p>BROWER, Cara; MALLORY, Rachel; OHLMAN, Zachary. <b>Experimental Ecodesign</b>: Architecture, Fashion, Product. Editora: Rotovision USA.</p> <p>PELTIER, Fabrice. <b>Design Sustentável</b> - Caminhos Virtuosos. SENAC: São Paulo.</p>	

Componente Curricular (CC): DESIGN EM MOVIMENTO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Profissionalização	Fase: 5
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Introdução ao design de animação. Abordagem geral da história da animação, do vídeo e do cinema. Conceitos de animação 2D (desenho animado, recortes, e outras técnicas bidimensionais). Conceitos de animação 3D (modelagem de personagens analógica e digital). Stop motion. Experimentação das linguagens e técnicas por meio de projeto experimental. Infografia animada. Design de Informação. O design instrucional e sua interface com o campo da animação.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender a história e desenvolvimento das imagens animadas e audiovisuais.</li> <li>- Conhecer e praticar técnicas direcionadas ao desenvolvimento de imagens animadas e audiovisuais.</li> <li>- Conhecer as tecnologias disponíveis ao desenvolvimento de projetos de Design que compreendam as imagens animadas e audiovisuais.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>SANTAELLA, Lúcia. <b>Leitura de imagens</b>. São Paulo: Melhoramentos, 2012. 184 p, il.</p> <p>PIOLOGO, Ricardo; PIOLOGO, Rodrigo. <b>Aprenda a desenhar cartoons</b>: para produção com animação &amp; computadores. São Paulo: Axcel Books, 2004. x, 140 p, il.</p> <p>ARAUJO, Inacio. <b>Cinema</b>: o mundo em movimento. São Paulo: Scipione, 1995. 103p, il..</p> <p>BERNARDET, Jean-Claude; RAMOS, Alcides de Amorim; RAMOS, Alcides Freire. <b>Cinema e história do Brasil</b>. São Paulo: Contexto, EDUSP, 1988. 93p, il, 21cm.</p> <p>FILATRO, Andrea. <b>Design instrucional na prática</b>. São Paulo: Pearson, 2008.</p> <p>Complementares:</p> <p>BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. <b>Arte da animação</b>: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC, 2002. 456 p, il.</p> <p>GRAÇA, Marina Estela. <b>Entre o olhar e o gesto</b>: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2006. 222 p.</p> <p>KUEHL, James. <b>Técnicas de animação</b>: caderno de estudos. Indaial: Ed. ASSELVI, 2009. x, 138 p, il.</p> <p>MCCLOUD, Scott. <b>Desvendando os quadrinhos</b>: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005. 217 p, il.</p> <p>MUSBURGER, Robert B. <b>Roteiro para mídia eletrônica</b>: TV, rádio, animação e treinamento corporativo. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2008. xv, 301p, il.</p> <p>OIVERIO, Gary. <b>Modelagem de personagens com Maya 8</b>. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008. x, 509 p, il., 1 CD-ROM.</p> <p>PUCCINI, Sérgio. <b>Roteiro de documentário</b>: da pré-produção à pós-produção. Campinas (SP): Papirus, 2009. 141 p.</p> <p>REINICKE, José Fernando. <b>Modelando personagens com o Blender 3D</b>. São Paulo: Novatec, 2008. 266 p, il.</p> <p>SANTAELLA, Lúcia. <b>Matrizes da linguagem e pensamento</b>: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo : Iluminuras : FAPESP, 2009. 431 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): FOTOGRAFIA DIGITAL	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Tecnologias	Fase: 5
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Aspectos históricos, técnicos e estéticos da Fotografia, de seu surgimento à fotografia digital. Fotografia e linguagem: poética, imagem e significação. Usos e funções da fotografia. Fotografia e Design. A câmera fotográfica: elementos componentes ajustes e utilização: ISO, diafragma, obturador e distância focal. Prática fotográfica: fotografia ambiental e de produtos. Iluminação natural e artificial, estúdio fotográfico. A fotografia como linguagem visual. Ferramentas e técnicas para o tratamento digital da fotografia. Projeto experimental em fotografia digital.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer a linguagem e elementos da fotografia e processos fotográficos digitais.</li> <li>- Compreender as possibilidades de aplicação da fotografia digital junto ao Design Gráfico e de Produtos.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>DUBOIS, Philippe. <b>O ato fotográfico e outros ensaios</b>. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2001. 362p, il. (Ofício de arte e forma).</p> <p>KUBRUSLY, Claudio Araujo. <b>O que é fotografia</b>. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991. 109p, il. (Primeiros passos, 82).</p> <p>TRIGO JUNIOR, Thales. <b>Equipamento fotográfico: teoria e prática</b>. 5. ed. São Paulo : Ed. SENAC, 2012. 267 p, il.</p> <p>Complementar:</p> <p>ADAMS, Ansel; BAKER, Robert. <b>A câmera</b>. São Paulo: Ed. SENAC, 2002.</p> <p>ANG, Tom. <b>Fotografia Digital</b> - uma introdução. São Paulo: SENAC, 2008.</p> <p>COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. <b>A fotografia moderna no Brasil</b>. São Paulo : Cosacnaify, 2004. 221 p, il.</p> <p>COUCHOT, Edmond. <b>A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual</b>. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.</p> <p>HEDGECOE, John. <b>O novo manual de fotografia: [guia completo para todos os formatos]</b>. 2. ed. São Paulo : Ed. Senac, 2005. 416 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): MANUFATURAS DE MATERIAIS E PRODUTOS II	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat...:
Área Temática: Tecnologias	Fase: 5
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Processos mecânicos de conformação (forjamento, trefilagem, injeção, extrusão, estampagem etc.) Máquinas-ferramenta (torno, extrusora, injetora, prensas). Processos de união e soldas. Exemplos de outros materiais e seus processos de transformação.</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>- Introduzir os conceitos relacionados às principais técnicas industriais de transformação de matérias-primas em produtos intermediários, acabados ou semiacabados.</p>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>NORMAN, Donald A. <b>O design do dia-a-dia</b>. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BACK, Nelson. <b>Projeto integrado de produtos</b>: planejamento, concepção e modelagem. Barueri: Manole, 2008. xxvi, 601 p, il.</p> <p>CYBIS, Walter Otto; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. <b>Ergonomia e usabilidade</b>: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>LOSEKANN, Claudio Roberto; FERROLI, Paulo Cesar Machado. <b>Fabricação para designers</b>: uma abordagem de integração projeto/manufatura. Itajaí: UNIVALI Ed, 2006. 230 p, il.</p> <p>MEDEIROS, L. M. S.; GOMES, L. A. V. N. <b>O papel do desenho industrial no planejamento de produto</b>. Formas &amp; Linguagens.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual</b>. São Paulo: E. Blucher, c1987. 131 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo : Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>MORRIS, Richard. <b>Fundamentos de design de produto</b>. Porto Alegre: Bookman, 2010. 184 p, il.</p> <p>PLATCHECK, Elizabeth Regina. <b>Design industrial</b>: metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Atlas, 2012. 127 p., il.</p> <p>ROMEIRO FILHO, Eduardo; FERREIRA, Cristiano Vasconcellos. <b>Projeto do produto</b>. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010. xxiv, 376 p, il.</p> <p>ROZENFELD, H.; FORCELLINI, F. A.; AMARAL, D. C.; TOLEDO, J. C. de; SILVA, S. L. da; ALLIPRANDINI, D. H.; SCALICE, R. K. <b>Gestão de desenvolvimento de produtos</b>: uma referência para a melhoria do processo. Saraiva.</p>	

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN VI - GRÁFICO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat...: 2
Área Temática: Ateliês de Design Gráfico	Fase: 6
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design V	
<p>Ementa:</p> <p>Artefato ou sistema de alta complexidade. Design e território. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>KOPP, Rudinei. <b>Design gráfico cambiante</b>. Santa Cruz do Sul: Ed. UNISC, 2002. 134p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Dicionário visual de design gráfico</b>. Porto Alegre: Bookman, 2009. 288 p, il.</p> <p>GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. <b>Design gráfico</b>: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000. 110 p, il. (Design).</p> <p>HELLER, Steven. <b>Linguagens do design</b>: compreendendo o design gráfico. São Paulo: Rosari, 2007. 452 p, il. (Fundamentos do design).</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual. São Paulo: E. Blucher, c1987. 131 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>VILLAS-BOAS, André. <b>O que é (e o que nunca foi) design gráfico</b> .2. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 1998. 69 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): ATELIÊ DE DESIGN VI – PRODUTO	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat...: 2
Área Temática: Ateliê de Design de Produto	Fase: 6
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design V	
<p>Ementa:</p> <p>Artefato ou sistema de alta complexidade. Design e território. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>NORMAN, Donald A. <b>O design do dia-a-dia</b>. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BACK, Nelson. <b>Projeto integrado de produtos</b>: planejamento, concepção e modelagem. Barueri: Manole, 2008. xxvi, 601 p, il.</p> <p>CYBIS, Walter Otto; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. <b>Ergonomia e usabilidade</b>: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>LOSEKANN, Claudio Roberto; FERROLI, Paulo Cesar Machado. <b>Fabricação para designers</b>: uma abordagem de integração projeto/manufatura. Itajaí: UNIVALI Ed, 2006. 230 p, il.</p> <p>MEDEIROS, L. M. S.; GOMES, L. A. V. N. <b>O papel do desenho industrial no planejamento de produto</b>. Formas &amp; Linguagens.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual. São Paulo: E. Blucher, c1987. 131 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>MORRIS, Richard. <b>Fundamentos de design de produto</b>. Porto Alegre: Bookman, 2010. 184 p, il.</p> <p>PLATCHECK, Elizabeth Regina. <b>Design industrial</b>: metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Atlas, 2012. 127 p., il.</p> <p>ROMEIRO FILHO, Eduardo; FERREIRA, Cristiano Vasconcellos. <b>Projeto do produto</b>. Rio R. K. <b>Gestão de desenvolvimento de produtos</b>: uma referência para a melhoria do processo.</p>	

Saraiva.

Componente Curricular (CC): DESIGN DE SUPERFÍCIE	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Profissionalização	Fase: 6
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Design gráfico e de superfície. Softwares destinados para a produção de superfícies. Design de superfície aplicado ao Design automotivo: Color &amp; Trim e Shape Design. Estudo e reprodução de texturas. Estudo dos processos empregados em design de superfície. Identificação de padrões e aplicações diversas em: design automotivo, interiores, tecidos, mobiliário, entre outros. Projeto de Design de superfície.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitar os alunos de maneira criativa aos conhecimentos básicos, práticos e teóricos, sobre o Design de Superfície.</li> <li>- Compreender o universo do Design de Superfície, sobretudo em suas aplicações em design automotivo, mobiliário, cerâmica, tapeçaria, azulejaria, vidro e papel.</li> <li>- Entender a evolução do Design de Superfície e das técnicas de estamparia.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. <b>Design de superfície</b>: ações comunicacionais táteis nos processos de criação. São Paulo: E. Blucher, 2011. 105 p, il.</p> <p>RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. <b>Design de superfície</b>. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008. 101 p, il.</p> <p>RUBIM, Renata. <b>Desenhando a superfície</b>. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Rosari, 2010. 95 p, il</p> <p>Complementar:</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. <b>Novos fundamentos do design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il.</p> <p>RUBIM, Renata. <b>Desenhando a superfície</b>: + considerações além da superfície. 3. ed. rev. e atual. São Paulo: Rosari, 2013. 111 p., il.</p> <p>SAMARA, Timothy. <b>Grid</b>: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 207 p, il.</p> <p>TANAKA, Edson. <b>Adobe illustrator CS</b>. Rio de Janeiro: Campus, 2004. xviii, 652 p, il. Inclui índice.</p> <p>WONG, Wucius. <b>Princípios de forma e desenho</b>. 2. ed. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): PROJETO EMPREENDEDOR DE BASE TECNOLÓGICA SUSTENTÁVEL	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Profissionalização	Fase: 6
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Conceitos fundamentais de empreendedor e empreendedorismo. Empreendedorismo no Brasil e seus reflexos regionais. Características empreendedoras. Design e mercado de trabalho, princípios fundamentais de planos de negócios. Projeto Integrador.</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>Desenvolver a capacidade empreendedora dos acadêmicos e professores; - Articular os diversos conteúdos do curso de Design por meio de trabalhos multidisciplinares envolvendo acadêmicos e professores; - Construir um projeto empreendedor com base na sustentabilidade (sócio-econômico-ambiental) por meio da visão de curto e longo prazo.</p>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>KELLEY, Tom; LITTMAN, Jonathan. <b>A arte da inovação</b>: lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. 2. ed. São Paulo : Futura, 2002. 341 p, il.</p> <p>LEVY, Pierre. <b>O que é o virtual?</b>. São Paulo: Ed. 34, 1996. 157p, il.</p> <p>_____. <b>A inteligência coletiva</b>: por uma antropologia do ciberespaço. 2. ed. São Paulo : Loyola, 1999. 212 p, il.</p> <p>MACHADO, Arlindo. <b>Máquina e imaginário</b>: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: EDUSP, c1993. 313p, il.</p> <p>NEUMEIER, Marty. <b>A empresa orientada pelo design</b>: como construir uma cultura de inovação permanente. Porto Alegre: Bookman, 2010. 194 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>ARANTES, Priscila. <b>@rte e mídia</b>: perspectivas da estética digital. São Paulo: SENAC, 2005. 190 p, il.</p> <p>BERNARDO, Antonio et al. <b>Momentum</b>: design contemporâneo no Rio de Janeiro = Momentum : contemporary design in Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Viana &amp; Mosley, 2004. 142 p, il.</p> <p>BORJA DE MOZOTA, Brigitte; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. <b>Gestão do design</b>: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011. 343 p, il.</p> <p>DOMINGUES, Diana. <b>Arte, ciência e tecnologia</b>: passado, presente e desafios. São Paulo: Ed. UNESP, 2009. 570 p, il.</p> <p>GALLO, Carmine. <b>A arte de Steve Jobs</b>: princípios revolucionários sobre inovação para o sucesso em qualquer atividade. São Paulo : Lua de Papel, 2010. xvi, [238 p.], il.</p> <p>GRAU, Oliver. <b>Arte virtual</b>: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP: SENAC, 2007. 457 p, il.</p> <p>JOHNSON, Steven. <b>Emergência</b>: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. 231 p, il.</p> <p>LEMONS, André; LÉVY, Pierre. <b>O futuro da Internet</b>: em direção a uma ciberdemocracia planetária. 2. ed. São Paulo : Paulus, 2010. 258 p.</p> <p>MALINI, Fábio; ANTOUN, Henrique. <b>@ internet e # rua</b>: ciberativismo e mobilização nas redes sociais. Porto Alegre: Sulina, 2013. 278 p, il.</p> <p>PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos. <b>Ciberespaço</b>: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000. 250p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): OPTATIVA EIXO GERAL: COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.:
Área Temática: Comunicação	Fase: 6
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>A comunicação como configuradora da contemporaneidade. A natureza social do fenômeno comunicacional. A comunicação social e a indústria cultural. A mídia e as representações sociais. A complexidade dos sistemas de comunicação no mundo contemporâneo. O papel dos meios de comunicação na sociedade e sua dimensão política.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular a reflexão e o debate em torno da comunicação e suas implicações na sociedade atual.</li> <li>- Refletir sobre a interação entre a comunicação e a política nas sociedades democráticas.</li> <li>- Estudar a comunicação como um instrumento de expressão, de interação, de construção do conhecimento e de exercício de cidadania..</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>BOGDAN, Robert e BIKLEN, Sari. Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto, 1994.</p> <p>CASSANY, Daniel. Descrever o escrever: como se aprende a escrever. Trad. Osmar de Souza. Itajaí: Ed. Univali, 1999.</p> <p>ECO, Umberto. Como se faz uma tese em ciências sociais. Lisboa: Presença, 1995.</p> <p>MEURER, JL. O conhecimento de gêneros textuais e a formação do profissional da linguagem. In: FORTKAMP, MBM &amp; TOMITCH, LMB. Aspectos da Linguística Aplicada. Estudos em homenagem ao professor Hilário I. Bohn. Florianópolis: Insular, 2000. P. 149-166.</p> <p>SWALES, JM. Genre Analysis: English in academic and research settings. Cambridge: University Press, 1990.</p> <p>BAKHTIN, M. Marxismo e filosofia da linguagem. São Paulo: Hucitec, 1985.</p> <p>BEAUGRANDE, D &amp; DRESSLER, W. Introduzione alla linguística testuale. Trad. Silvano Muscas. Milano: Il Mulino, 1981.</p> <p>BERNARDEZ, Enrique. Introducción a la lingüística del texto. Madrid. Espasa-Calpe, 1982.</p> <p>KOCH, IV. &amp; TRAVAGLIA, LC. Texto e coerência. São Paulo: Contexto, 1990.</p> <p>FOUCAULT, M. O que é um autor? Ed. Alpiarça-Portugal: Veja Passagem, 1997.</p>	

Componente Curricular (CC): OPTATIVA EIXO GERAL: DILEMAS ÉTICOS E CIDADANIA	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.:
Área Temática: Sociologia	Fase: 6
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Dilemas éticos na vida cotidiana: ação (meios e fins) e responsabilidade. O individualismo e seus conflitos. O valor da vida - (humanos e não humanos). Justiça, felicidade e cidadania. Implicações éticas dos estilos de vida e das escolhas profissionais.</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>Reconhecer a dimensão valorativa da ação humana sob uma análise ética, a fim de promover junto aos educandos a reflexão sobre os princípios éticos implícitos e explícitos das próprias ações nas relações individuais, grupais ou sociais, avaliando as possíveis implicações para o meio em que vive.</p>	
<p>Referências:</p> <p>AGUALUSA, José Eduardo. Nação crioula. Rio de Janeiro: Gryphus, 1998.</p> <p>ALENCASTRO, Luiz Felipe de. O trato dos viventes; formação do Brasil no Atlântico Sul. São Paulo: Companhia das Letras, 2000</p> <p>ALMEIDA, Miguel Vale de. Um mar da cor da terra; raça, cultura e política da identidade. Oeiras: Celta, 2000</p> <p>APPIAH, Kwame Anthony. A invenção da África. In: Na casa de meu pai; a África na filosofia da cultura. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.</p> <p>BRAIDOTTI, Rosi. Mulher, ambiente e desenvolvimento sustentável. Lisboa: Instituto Piaget, 2000. 281p. (Perspectivas ecológicas, 27). Tradução de: Women, the environment and sustainable development.</p> <p>FANON, Frantz. Pele negra, máscaras brancas. 2. ed. Porto: Paisagem, 1975.</p> <p>GERSÃO, Teolinda. A árvore das palavras. São Paulo: Planeta, 2004.</p> <p>GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade pessoal. 2. ed. Oeiras: Celta, 1997. xii, 215p. (Sociologias). Tradução de: Modernity and self-identity.</p> <p>GIDDENS, Anthony. Mundo em descontrole: [o que a globalização está fazendo de nós]. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2002. 108p. Tradução de: Runa way world.</p> <p>GOFFMAN, Erving. Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, c1963. 158p.</p> <p>HALL, Stuart. Pensando a diáspora; reflexões sobre a terra no exterior. In: Da diáspora: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.</p> <p>HARVEY, David. Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 12. ed. São Paulo : Loyola, 2003. 349p.</p> <p>MARTÍNEZ ALIER, Joan. Da economia ecológica ao ecologismo popular. Blumenau: Ed. da FURB, 1998. 402p, il.</p> <p>MERICO, Luiz Fernando Krieger. Introdução à economia ecológica. Blumenau: Ed. da FURB, 1996. 160p. (Sociedade e ambiente, 1).</p> <p>SANTOS, Milton. Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal. - 6. ed. - Rio de Janeiro: Record, 2001. 174p.</p> <p>SAID, Edward. "A representação do colonizado: os interlocutores da antropologia". In: _____. Reflexões sobre o exílio e outros ensaios. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.</p> <p>RAMALHO, Maria Irene e RIBEIRO, António Sousa (orgs.). Entre ser e estar: raízes, percursos e discursos da identidade. Porto: Afrontamento, 2002.</p> <p>SCHWARCZ, Lilia Moritz; QUEIROZ, Renato da Silva. Raça e diversidade. São Paulo: Estação Ciência: EDUSP, 1996. 315p, il.</p> <p>THOMAS, Keith. O homem e o mundo natural: mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais (1500-1800). São Paulo: Companhia das Letras, 1988. 454p.</p>	

VELHO, Gilberto. Cidadania e violência. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ: 1996. 367p.

Componente Curricular (CC): TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS DO DESIGN	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Teoria, história e crítica	Fase: 6
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Novas perspectivas e tendências para o Design Contemporâneo. O Design no contexto da Internet. Novas expressões em Design. Maneiras de criação e desenvolvimento em Design sob a óptica de metodologias contemporâneas. Inovação em Design. Tendências de consumo e de estilo. A tecnologia como influenciadora de tendências e estéticas. Compreensão do mercado, suas influências e variáveis.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abordar questões relacionadas ao Design Contemporâneo e às novas tecnologias.</li> <li>- Conhecer novas metodologias e processos de trabalhos no contexto contemporâneo.</li> <li>- Compreender novas perspectivas do Design frente as possibilidades oferecidas pela Internet.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>KELLEY, Tom; LITTMAN, Jonathan. <b>A arte da inovação</b>: lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. 2. ed. São Paulo : Futura, 2002. 341 p, il.</p> <p>LEVY, Pierre. <b>O que e o virtual?</b>. São Paulo: Ed. 34, 1996. 157p, il.</p> <p>_____. <b>A inteligência coletiva</b>: por uma antropologia do ciberespaço. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1999. 212 p, il.</p> <p>MACHADO, Arlindo. <b>Máquina e imaginário</b>: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: EDUSP, c1993. 313p, il.</p> <p>NEUMEIER, Marty. <b>A empresa orientada pelo design</b>: como construir uma cultura de inovação permanente. Porto Alegre: Bookman, 2010. 194 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>ARANTES, Priscila. <b>@rte e mídia</b>: perspectivas da estética digital. São Paulo : Senac, 2005. 190 p, il.</p> <p>BERNARDO, Antonio et al. <b>Momentum</b>: design contemporâneo no Rio de Janeiro = Momentum: contemporary design in Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Viana &amp; Mosley, 2004. 142 p, il.</p> <p>BORJA DE MOZOTA, Brigitte; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. <b>Gestão do design</b>: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre : Bookman, 2011. 343 p, il.</p> <p>DOMINGUES, Diana. <b>Arte, ciência e tecnologia</b>: passado, presente e desafios. São Paulo : Ed. UNESP, 2009. 570 p, il.</p> <p>GALLO, Carmine. <b>A arte de Steve Jobs</b>: princípios revolucionários sobre inovação para o sucesso em qualquer atividade. São Paulo : Lua de Papel, 2010. xvi, [238 p.], il.</p> <p>GRAU, Oliver. <b>Arte virtual</b>: da ilusão à imersão. São Paulo : Editora UNESP : SENAC, 2007. 457 p, il.</p> <p>JOHNSON, Steven. <b>Emergência</b>: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. 231 p, il.</p> <p>LEMONS, André; LÉVY, Pierre. <b>O futuro da Internet</b>: em direção a uma ciberdemocracia planetária. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2010. 258 p.</p> <p>MALINI, Fábio; ANTOUN, Henrique. <b>@ internet e # rua</b>: ciberativismo e mobilização nas redes sociais. Porto Alegre: Sulina, 2013. 278 p, il.</p> <p>PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos. <b>Ciberespaço</b>: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000. 250p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): ESTÁGIO SUPERVISIONADO	Créd. Totais: 12
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat...: 8
Área Temática: Formação e Conclusão	Fase: 7
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa: Realização de estágio curricular supervisionado, atuando na área Design. Experiência prática junto ao meio profissional e entrega de relatório final de estágio. Participação no desenvolvimento de projetos em empresas, indústrias, fundações, escritórios e outras instituições, acompanhados por orientadores do curso conforme normas específicas.</p>	
<p>Objetivo: - Demonstrar vivência profissional em ambiente de desenvolvimento de projetos em design, proporcionando o início da construção da prática necessária ao mercado de trabalho.</p>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>SEVERINO, Antônio Joaquim. <b>Metodologia do trabalho científico</b>. 22. ed. rev. de acordo com a ABNT e ampl. São Paulo: Cortez, 2002. 335p, il</p> <p>STRUNCK, Gilberto Luiz. <b>Viver de design</b>. 5. ed., atual. Rio de Janeiro: 2AB, 2007. 146, [4] p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BONSIEPE, Gui, 1934. <b>Design, cultura e sociedade</b>. São Paulo: Blucher, 2011. 269 p, il.</p> <p>_____. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. <b>Formas do design</b>: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB Ed: PUC-Rio, 1999. 191 p, il. (Design 2AB).</p> <p>FACCA, Cláudia Alquezar. <b>O designer como pesquisador</b>: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. 2011. 190 f, il. Dissertação (Mestrado) - Universidade Anhembi Morumbi 2011.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>RITOSSA, Cláudia Mônica. <b>Marketing pessoal</b>: quando o produto é você. Curitiba: IBPEX, 2009. 187 p, il.</p> <p>SALOMON, Delcio Vieira. <b>Como fazer uma monografia</b>: elementos de metodologia do trabalho científico. 6. ed. Belo Horizonte: Interlivros, 1979. 317p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): DESIGN THINKING	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Profissionalização	Fase: 7
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>O que é Design Thinking. Métodos de projeto ligados ao Design Thinking. O Design Thinking no contexto Empresarial, Autônomo e Projetual. Vertentes e aplicações contemporâneas do Design Thinking. Aplicação do Design Thinking em Projetos. Estudos de caso.</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>Perceber o design-thinking como ferramenta para geração de inovação e identidade. Entender a integração entre o planejamento de produtos, sistemas e serviços com as estratégias de posicionamento e sobrevivência no mercado. Promover reflexões e análises sobre design estratégico permeando os vários níveis do processo conceitual do design.</p>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BORJA DE MOZOTA, Brigitte. <b>Gestão do design</b>: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>BEST, Kathryn. <b>Fundamentos de gestão do design</b>. Porto Alegre: Bookman, 2012. 208 p.</p> <p>KELLEY, Tom; LITTMAN, Jonathan. <b>A arte da inovação</b>: lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. 2. ed. São Paulo : Futura, 2002. 341 p, il.</p> <p>LEVY, Pierre. <b>O que é o virtual?</b>. São Paulo: Ed. 34, 1996. 157p, il.</p> <p>PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing</b>: a gestão do projeto de design. São Paulo: Ed. Blucher, 2008. 183 p.</p> <p>Complementares:</p> <p>BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (orgs.). <b>Design</b>: gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. 178 p.</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto do Produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2a ed, São Paulo: Editora Edgard Blücher. 2005.</p> <p>BERNARDO, Antonio et al. <b>Momentum</b>: design contemporâneo no Rio de Janeiro = Momentum: contemporary design in Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Viana &amp; Mosley, 2004. 142 p, il.</p> <p>BORJA DE MOZOTA, Brigitte; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. <b>Gestão do design</b>: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre : Bookman, 2011. 343 p, il.</p> <p>LÖBACH, Bernd. <b>Design Industrial</b>: bases para a configuração de produtos industriais, São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2001.</p>	

Componente Curricular (CC): PESQUISA EM DESIGN	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat.: 0
Área Temática: Formação e Conclusão	Fase: 7
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design, Ateliê de Design VI	
<p>Ementa:</p> <p>Projeto de pesquisa para desenvolvimento de artefato ou sistema de Design. Metodologias de Pesquisa. Metodologias de Projeto. Trabalho Acadêmico: Normas ABNT. Normas do TCC de Design FURB. Normas de apresentação do TCC de Design FURB.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a capacidade de fundamentação teórica para a elaboração de projetos técnico-científicos.</li> <li>- Desenvolver pré-projeto de pesquisa que resulte num Trabalho de Conclusão de Curso.</li> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>ANDRADE, Maria Margarida de. <b>Introdução à metodologia do trabalho científico:</b> elaboração de trabalhos na graduação. 7. ed. São Paulo : Atlas, 2005. 174 p, il.</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto:</b> guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>GIL, Antonio Carlos. <b>Como elaborar projetos de pesquisa.</b> 5. ed. São Paulo : Atlas, 2010. xvi, 184 p, il.</p> <p>MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. <b>Metodologia do trabalho científico:</b> procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2011. 225 p, il.</p> <p>SEVERINO, Antônio Joaquim. <b>Metodologia do trabalho científico.</b> 22. ed. rev. de acordo com a ABNT e ampl. São Paulo: Cortez, 2002. 335p, il</p> <p>Complementares:</p> <p>BONSIEPE, Gui, 1934. <b>Design, cultura e sociedade.</b> São Paulo: Blucher, 2011. 269 p, il.</p> <p>_____. <b>Design:</b> como prática de projeto. São Paulo Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. <b>Formas do design:</b> por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB Ed: PUC-Rio, 1999. 191 p, il. (Design 2AB).</p> <p>FACCA, Cláudia Alquezar. <b>O designer como pesquisador:</b> uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. 2011. 190 f, il. Dissertação (Mestrado) - Universidade Anhembi Morumbi 2011.</p> <p>GIL, Antonio Carlos. <b>Métodos e técnicas de pesquisa social.</b> 6. ed. São Paulo : Atlas, 2010. 200 p, il.</p> <p>SALOMON, Delcio Vieira. <b>Como fazer uma monografia:</b> elementos de metodologia do trabalho científico. 6. ed. Belo Horizonte : Interlivros, 1979. 317p, il.</p>	

Componente Curricular (CC): OPTATIVA EIXO ESPECÍFICO: DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO DE MODA	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Profissionalização	Fase: 8
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Artefato de média complexidade. Produto de moda. Relações entre o objeto e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Desenvolvimento de croquis. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis. Ficha técnica. Planejamento de divulgação do produto.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto.</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato de média complexidade, sobretudo relacionado produto de moda por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>NORMAN, Donald A. <b>O design do dia-a-dia</b>. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>CYBIS, Walter Otto; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. <b>Ergonomia e usabilidade</b>: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>CASTILHO, Kathia Castillho; GARCIA, Carol (Orgs.). <b>Moda Brasil</b>: fragmentos de um vestir tropical. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2001.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Limites do design</b>. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999. 168 p, il.</p> <p>ROZENFELD, H.; FORCELLINI, F. A.; AMARAL, D. C.; TOLEDO, J. C. de; SILVA, S. L. da; ALLIPRANDINI, D. H.; SCALICE, R. K. <b>Gestão de desenvolvimento de produtos</b>: uma referência para a melhoria do processo. Saraiva.</p> <p>JONES, Sue Jenkyn. <b>Fashion Design</b>. São Paulo: Cosac Naify, 2005.</p> <p>TREPTOW, Doris. <b>Inventando Moda</b>: Planejamento de Coleção. Brusque, 2007.</p>	

Componente Curricular (CC): OPTATIVA EIXO ESPECÍFICO: DESIGN DE INTERIORES	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 2
	Créd. Prat.: 2
Área Temática: Profissionalização	Fase: 8
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Artefato de média complexidade. Ambiente. Relações entre o objeto e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Desenvolvimento de sketches. Aspectos ergonômicos. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou maquetes. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão do ambiente, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis. Desenho técnico.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do(s) produto(s).</li> <li>- Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um projeto de média complexidade, sobretudo relacionado a ambientes interiores e exteriores por meio de uma metodologia de projeto.</li> <li>- Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>GURGEL, Miriam. <b>Projetando espaços</b>: design de interiores. 2. ed. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009.</p> <p>MANCUSO, Clarice. <b>Guia prático do design de interiores</b>. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.</p> <p>MCCLOUD, Kevin. <b>A escolha das cores</b>: mais de 700 cores escolhidas por um especialista em arquitetura e design. Lisboa: Editorial Estampa, 2004.</p> <p>ASHBY, Michael; JOHNSON, Kara. <b>Materiais e design</b>: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2011.</p> <p>Complementares:</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>CYBIS, Walter Otto; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. <b>Ergonomia e usabilidade</b>: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p, il.</p> <p>RAMOS, Osny. <b>As cores nos ambientes</b>: a psicodinâmica das cores para arquitetos, decoradores e designers de interiores. Blumenau: Odorizzi, 2005.</p> <p>MITTON, Maureen. <b>Interior design visual presentation</b>: a guide to graphics, models, and presentation techniques. 2. ed. Hoboken, NJ: John Wiley, c2004.</p> <p>UCHIDA ... [et al.]. <b>Interior design</b>. Koln: Taschen, c1996.</p> <p>MINETTE, Luciano José ... [et al.]. <b>Ambiente, ergonomia e tecnologia em indústrias de móveis</b>. Visconde do Rio Branco (MG): Suprema.</p> <p>CURRY, Zane D. <b>AutoCAD 2009 para design de interior</b>: uma abordagem em modelagem 3D. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009.</p>	

Componente Curricular (CC): OPTATIVA EIXO ESPECÍFICO: GESTÃO DO DESIGN	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat...: 0
Área Temática: Profissionalização	Fase: 8
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>O design no ambiente corporativo: o mundo dos negócios. Gestão do Design: conceitos e níveis. Design como mediador: Marketing e Engenharia – Diretoria e Acionistas. Estratégia centradas no design: design e inovação. Ferramentas de pesquisa e metodologia em design. O Briefing. O designer como autônomo. O designer como empreendedor.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir e conceituar a gestão do design, bem como os principais aspectos da área.</li> <li>- Apresentar e discutir situações relacionadas à atuação do design no universo empresarial.</li> <li>- Promover a discussão e a reflexão sobre a gestão de design, colaborando com a construção do conhecimento da área.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básica:</p> <p>BORJA DE MOZOTA, Brigitte. <b>Gestão do design</b>: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>BEST, Kathryn. <b>Fundamentos de gestão do design</b>. Porto Alegre: Bookman, 2012. 208 p.</p> <p>PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing</b>: a gestão do projeto de design. São Paulo: Ed. Blucher, 2008. 183 p.</p> <p>Complementares:</p> <p>BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (orgs.). <b>Design</b>: gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. 178 p.</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto do Produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2a ed, São Paulo: Editora Edgard Blücher. 2005.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>LÖBACH, Bernd. <b>Design Industrial</b>: bases para a configuração de produtos industriais, São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2001.</p>	

Componente Curricular (CC): OPTATIVA EIXO ESPECÍFICO: LINGUAGEM CIENTÍFICA	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat..:
Área Temática: Teoria, História e Crítica	Fase: 6
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa: Prática de análise da linguagem científica. Linguagem, estrutura e características para a produção de textos acadêmicos: resumo, resenha e artigo científico. Tópicos gramaticais necessários ao uso da norma padrão.</p>	
<p>Objetivo: Identificar as características da linguagem científica em diferentes tipos de trabalhos acadêmicos, a fim de compreender e interpretar a prática científica nos diversos meios de divulgação, fazendo com que os educandos tenham condições de ler, compreender, analisar, sintetizar, avaliar e produzir textos científicos.</p>	
<p>Referências: BOGDAN, Robert e BIKLEN, Sari. Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto, 1994. CASSANY, Daniel. Descrever o escrever: como se aprende a escrever. Trad. Osmar de Souza. Itajaí: Ed. Univali, 1999. ECO, Umberto. Como se faz uma tese em ciências sociais. Lisboa: Presença, 1995. MEURER, JL. O conhecimento de gêneros textuais e a formação do profissional da linguagem. In: FORTKAMP, MBM &amp; TOMITCH, LMB. Aspectos da Lingüística Aplicada. Estudos em homenagem ao professor Hilário I. Bohn. Florianópolis: Insular, 2000. P. 149-166. SWALES, JM. Genre Analysis: English in academic and research settings. Cambridge: University Press, 1990. BAKHTIN, M. Marxismo e filosofia da linguagem. São Paulo: Hucitec, 1985. BEAUGRANDE, D &amp; DRESSLER, W. Introduzione alla linguística testuale. Trad. Silvano Muscas. Milano: Il Mulino, 1981. BERNARDEZ, Enrique. Introducció n a la lisingüística del texto. Madrid. Espasa-Calpe, 1982. KOCH, IV. &amp; TRAVAGLIA, LC. Texto e coerência. São Paulo: Contexto, 1990. FOUCAULT, M. O que é um autor? Ed. Alpiarça-Portugal: Veja Passagem, 1997.</p>	

Componente Curricular (CC): LEGISLAÇÃO, NORMAS E ÉTICA PROFISSIONAL	Créd. Totais: 4
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat...: 0
Área Temática: Formação e Conclusão	Fase: 8
Pré-Requisito: Não há	
<p>Ementa:</p> <p>Ética e Direito. Autoria e Registros de trabalho. Patentes. Regulamentações para Internet. Regulamentação Internacional. Aspectos legais e éticos do profissional de Design perante a Sociedade, Mercado Profissional, Estado e seus órgãos normativos nacionais e internacionais. Direito do Consumidor: regulamentação. Controle de publicidade: publicidade enganosa e publicidade abusiva. Responsabilidade civil: dano material e dano moral. Proteção contratual. Direito Autoral e Propriedade Industrial. Registro de Desenho Industrial. INPI.</p>	
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover aos alunos o contato com normas jurídicas e técnicas, princípios legais, procedimentos e jurisprudências e sua aplicabilidade na vida prática do profissional de Design.</li> <li>- Formar profissionais de Design aptos ao exercício profissional com ética e visão da importância do design para o desenvolvimento da economia local e nacional.</li> </ul>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>STRUNCK, Gilberto Luiz. <b>Viver de design</b>. 5. ed., atual. Rio de Janeiro: 2AB, 2007. 146, [4] p, il.</p> <p>SCUDELER, Marcelo Augusto. <b>Do direito das marcas e da propriedade industrial</b>. 2. ed. rev., atual. e ampl. Campinas: Servanda, 2013. 384 p, il.</p> <p>LEMONS, Ronaldo. <b>Direito, tecnologia e cultura</b>. Rio de Janeiro: FGV, 2005. 211 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>NUNES, Luiz Antonio Rizzatto. <b>Compre bem</b>: manual de compras e garantias do consumidor. 2. ed. São Paulo : Saraiva, 1997. 328p, il.</p> <p>CONFERENCIA NACIONAL DA INDÚSTRIA (BRASIL). <b>ABC da propriedade industrial</b>: patentes e marcas. Rio de Janeiro: CNI, 1994. 58p, il.</p> <p>BELTRÃO, André. <b>Manual do freela</b>: quanto custa meu design? : gestão financeira para freelancers. Rio de Janeiro: 2AB, 2010. 141 p, il.</p> <p>LIMA, João Ademar de Andrade. <b>Curso de propriedade intelectual para designers</b>. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2006. 157 p.</p> <p>LIMA, Newton. <b>A revisão da Lei de Patentes</b>: inovação em prol da competitividade internacional. Brasília (DF) : Câmara dos Deputados, 2013. 405 p, il. +, 1 CD-ROM.</p>	

Componente Curricular (CC): TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	Créd. Totais: 12
	Créd. Teor.: 4
	Créd. Prat...: 8
Área Temática: Formação e Conclusão	Fase: 8
Pré-Requisito: Metodologia do Projeto de Design, Pesquisa em Design	
<p>Ementa: Desenvolvimento do projeto iniciado na disciplina Pesquisa em Design. Normas de apresentação de TCC do Design FURB.</p>	
<p>Objetivo: - Demonstrar por meio do desenvolvimento de um projeto, o conhecimento técnico, científico, artístico e reflexivo adquirido durante o curso, correspondentes às disciplinas cursadas e à postura profissional.</p>	
<p>Referências:</p> <p>Básicas:</p> <p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b>: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo : Edgard Blucher, 2000. 260p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui, 1934. <b>Design, cultura e sociedade</b>. São Paulo: Blucher, 2011. 269 p, il.</p> <p>GIL, Antonio Carlos. <b>Como elaborar projetos de pesquisa</b>. 5. ed. São Paulo : Atlas, 2010. xvi, 184 p, il.</p> <p>MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto</b>: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p, il.</p> <p>Complementares:</p> <p>BERNSEN, Jens. <b>Design</b>: defina primeiro o problema. Florianópolis: SENAI : LBDI, 1995. 118 p, il.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design</b>: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. 214 p, il.</p> <p>FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. <b>A materialização da ideia</b>: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2010. xi, 199 p, il.</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design</b>: história, teoria e prática do design de produtos. 2. ed. São Paulo : Blucher, 2010. 496 p, il.</p> <p>FACCA, Cláudia Alquezar. <b>O designer como pesquisador</b>: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. 2011. 190 f, il. Dissertação (Mestrado) - Universidade Anhembi Morumbi 2011.</p> <p>MALDONADO, Tomás. <b>Cultura, sociedade e técnica</b>. São Paulo: Blucher, 2012. 294 p.</p>	

#### 4.3.14 Departamentalização

A sugestão de departamentalização de disciplinas visa propor uma distribuição com base nas competências vocacionais de cada departamento. Dessa maneira, as disciplinas que são específicas da profissão do Designer estão lotadas no Departamento de Engenharia de Produção e Design, assim como as disciplinas de áreas interdisciplinares e que necessitam de conhecimento específico de profissionais com formação diversa daquela do Design, estão lotadas em seus respectivos departamentos, conforme as tabelas a seguir:

**Tabela 11 - Departamentalização**

<b>Currículo Proposto</b>			
<b>DPTO.</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>CR.</b>	<b>FASE</b>
DES	Desenho Aplicado ao Design I	4	1
DES	Representação Projetual do Design I	4	1
ART	História da Arte	4	1
DES	Forma, Função e Composição	4	1
DES	Ateliê de Design I	4	1
DES	Desenho Aplicado ao Design II	4	2
DES	Representação Projetual do Design II	4	2
DES	História do Design	4	2
DES	Metodologia do Projeto de Design	4	2
DES	Ateliê de Design II	4	2
DES	Rendering	4	3
DES	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	4	3
DES	Sistema de Identidade Visual	4	3
DES	Modelos e Protótipos	4	3
DES	Ateliê de Design III: Produto	4	3
DES	Tipografia	4	3
DES	Ateliê de Design III: Gráfico	4	3
EDU	Universidade, Ciência e Pesquisa	4	4
DES	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	4	4
DES	Design e Usabilidade	4	4
DES	Aplicação de Novos Materiais do Produto	4	4
DES	Ateliê de Design IV: Produto	4	4
DES	Materiais e Processos Gráficos	4	4
DES	Ateliê de Design IV: Gráfico	4	4
SOC	Desafios Sociais Contemporâneos	4	5
DES	Design e Sustentabilidade	4	5
COM	Fotografia Digital	4	5
EPR	Manufatura de Materiais e Produtos II	4	5
DES	Ateliê de Design V: Produto	4	5

DES	Design em Movimento	4	5
DES	Ateliê de Design V: Gráfico	4	5
DES	Tendências Contemporâneas do Design	4	6
	Optativa do Eixo Geral	4	6
DES	Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	4	6
DES	Design de Superfície	4	6
DES	Ateliê de Design VI: Produto	4	6
DES	Ateliê de Design VI: Gráfico	4	6
DES	Pesquisa em Design	4	7
DES	Estágio Supervisionado	12	7
DES	Design Thinking	4	7
DES	TCC	12	8
DIR	Legislação, Normas e Ética Profissional	4	8
DES	Optativa Eixo Específico	4	8

#### 4.3.14.1 Componentes Curriculares já existentes no Curso: mudança de departamento

Nesta seção estão apresentadas as disciplinas que já existem no curso e estão mudando de carga horária, departamento, ou fase:

##### 4.3.14.1.1 Representação Técnica

Currículo Vigente				Currículo Proposto			
DEPTO.	COMPONENTE CURRICULAR	CR.	FASE	DPTO.	COMPONENTE CURRICULAR	CR.	FASE
ARQ	Representação Técnica I	2	1	DES	Desenho Aplicado ao Design I	4	1
ARQ	Representação Técnica II	4	2	DES	Desenho Aplicado ao Design II	4	2

A primeira alteração se dá a partir de número de créditos: o componente curricular “Representação Técnica I” com 2 créditos, passa a ser denominado “Desenho Aplicado ao Design I”, com 4 créditos. Essa alteração se dá pelo fato de que foi identificado, entre alunos e professores, que seria necessário uma maior carga horária acerca dos assuntos que tratam o Desenho Técnico de Produtos e Informações Visuais.

A alteração de departamento se dá por dois princípios básicos:

1) Assim como os demais cursos do Centro de Ciências Tecnológicas, o Colegiado e o NDE do curso de Design entendem que a disciplina Desenho Aplicado ao Design I e II sejam ofertadas pelo departamento de Design, preferencialmente por um docente com graduação em Design. O fato é que, embora as áreas do Design e a Arquitetura sejam deveras próximas, as escalas, as

vistas, as projeções, as normas da ABNT, as pranchas utilizadas para desenho, os instrumentos de trabalho para desenho manual, os softwares gráficos de precisão, entre outros elementos, por outro lado, são de fato, diferentes entre estas duas áreas.

2) Com essa nova perspectiva que o curso de Design pretende assumir por meio dessa reformulação curricular, onde haverá a vocação em Design gráfico, seriam necessários sólidos conhecimentos por parte do professor nos assuntos referentes a essa nova especificidade do curso, entre eles:

- a) Representação gráfica de elementos tipográficos: incluindo a abordagem de conteúdos sobre famílias e estilos de fontes;
- b) Representação gráfica de Identidade Visual: compreende o projeto gráfico do logotipo, incluindo, além da sua geometria, conceitos que abordam os elementos do Símbolo, da Marca, do Texto de Apoio, do Logotipo, entre outros. Além desses elementos, é de fundamental importância que o professor tenha sólidos conhecimentos acerca de assuntos como Grid, Área de Reserva, Redução Máxima e Mínima, Módulo, todos assuntos básicos no que se refere ao Design Gráfico (SAMARA, 2008).

#### 4.3.14.1.2 Design e Cultura

Currículo Vigente				Currículo Proposto			
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	DPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE
FIL	Design e Cultura	4	2	ART	História da Arte	4	1

A disciplina Design e Cultura teve que ser suprimida pelo fato da diminuição da carga horária do curso de 9 para 8 semestres. As questões culturais abordadas por esta disciplina possam ser contempladas na ementa da disciplina "História da Arte", uma vez que esta terá condições de abordar a história da arte do ponto de vista dos movimentos culturais.

#### 4.3.14.1.3 Design de Superfície

Currículo Vigente				Currículo Proposto			
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	DPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE
ART	Design de Superfície	4	3	DES	Design de Superfície	4	6

Sugere-se que esta disciplina seja migrada para o departamento de Design além de que o professor tenha prática profissional na área da disciplina. Essa disciplina requer um

aprofundamento em práticas contemporâneas, alinhadas com as novas tendências da atuação do designer, sobretudo sob os seguintes aspectos:

Abordagem por parte do docente com conhecimento da prática do Design de Superfície compreendendo-o como um campo de múltiplas atuações profissionais, entre elas:

- Design Automotivo com as vertentes Color & Trim e Shape Design, sobretudo a partir da utilização de softwares de modelagem de superfícies tridimensionais, tais como o Alias;
- Design de Mobiliário compreendendo, principalmente as superfícies tridimensionais;
- Design de Moda com aplicações têxteis por meio de softwares específicos para o Design Gráfico tais como: Illustrator, Photoshop e Corel Draw.
- Design Gráfico de materiais impressos e digitais, principalmente no que se refere às aplicações em Identidades Visuais.

Tais conteúdos se apresentam como de fundamental importância para a prática de um Design Contemporâneo.

a) O domínio das técnicas de reprodutibilidade da imagem bidimensional, assim como da superfície tridimensional por meio de práticas analógicas e digitais, sobretudo com a utilização de Softwares de Edição e Modelagem de Superfícies (bi e tridimensionais).

b) Aplicações contemporâneas do Design de *Superfície*, como por exemplo, o *Water Transfer Printing*, entre outros.

c) Abordagem dos aspectos ergonômicos e visuais acerca das estruturas que definem displays e interfaces gráficas como botões e demais elementos gráficos que perfazem a interface dos produtos e sistemas.

#### 4.3.14.2 Componentes Curriculares já existentes no Curso: mudança de nomenclatura

##### 4.3.14.2.1 Representação Projetual de Produto I e II

Currículo Vigente					Currículo Proposto					
DEPTO.	DISCIPLINA			CR.	FASE	DEPTO.	DISCIPLINA		CR.	FASE
DES	Representação	Projetual	do	4	1	DES	Representação Projetual do Design I		4	1
DES	Representação	Projetual	do	4	2	DES	Representação Projetual do Design I		4	2

A alteração ocorrida aqui se dá na nomenclatura dos componentes curriculares que passam de Representação Projetual do Produto I e II para Representação Projetual do Design I e II. O motivo para essa mudança se concentra no fato de que a nomenclatura anterior restringia os

assuntos às questões do Produto tridimensional. A nova nomenclatura deixa claro que a representação é do Design, portanto, abordando tanto o Design de Produto e o Design Gráfico.

#### 4.3.14.3 Componentes Curriculares já existentes no Curso: mudança de carga horária

##### 4.3.14.3.1 *Forma e Função*

Currículo Vigente				Currículo Proposto			
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	DPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE
DES	Forma e Função	2	1	DES	Forma, Função e Composição	4	1

A primeira mudança se dá na nomenclatura da disciplina que passa de "Forma e Função" para "Forma, Função e Composição", justamente pelo novo rumo que o curso de Design da FURB adota a partir da implantação deste PPC. Dessa maneira, além do enfoque na forma e na função, esta disciplina passa a abordar os aspectos visuais da composição gráfica, sobretudo voltados a organização espacial das formas no suporte.

##### 4.3.14.3.2 *Ergonomia I e II*

Currículo Vigente				Currículo Proposto			
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	DPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE
DES	Ergonomia I	4	4	DES	Design e Usabilidade	4	4
DES	Ergonomia II	4	5				

Uma das mudanças neste componente curricular se refere à mudança de carga horária. Com a redução de 1 fase do curso e com o contexto da formação generalista que se espera por meio da nova matriz curricular, entendeu-se que os conteúdos acerca da Ergonomia devem ser organizados em um único componente curricular: Design e Usabilidade. Sendo assim, a disciplina deverá ter maior abordagem da prática projetual em Design do que aquela abordagem teórica tratada anteriormente. No novo contexto abordado por este PPC, em conjunto com as demais disciplinas do semestre, a prática projetual nessa disciplina deverá ser uma tônica, de modo que o professor que a ministre, deva apresentar sólida formação e competências na prática projetual em Design.

#### 4.3.14.3.3 Pesquisa em Design de Produto

Currículo Vigente				Currículo Proposto			
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	DPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE
DES	Pesquisa em Design de Produto	8	7	DES	Pesquisa em Design	4	7

Devido a redução de carga horária do curso, a disciplina Pesquisa em Design precisou ser reduzida em 4 créditos. Além disso, ela passou a ser chamada de "Pesquisa em Design" para se adequar ao novo perfil generalista de curso trazido por este PPC.

#### 4.3.14.3.4 Computação Gráfica Aplicada ao Design

Currículo Vigente				Currículo Proposto			
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	DPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE
DES	Computação Gráfica Aplicada ao Design	4	8	DES	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	4	3
				DES	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	4	4

A nova estrutura curricular do curso de Design pede que exista mais uma disciplina voltada à representação gráfica por meio de recursos computacionais. Neste sentido, a disciplina “Computação Gráfica Aplicada ao Design” foi desdobrada em duas novas disciplinas: uma voltada ao Design Gráfico (Computação Gráfica Aplicada ao Design I) e uma direcionada ao Design de Produto (Computação Gráfica Aplicada ao Design II).

#### 4.3.14.4 Componentes Curriculares existentes na FURB, mas novos no Curso

Currículo Proposto				Justificativa
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	
DES	História do Design	4	2	Esta disciplina já existe na FURB. É uma antiga disciplina do curso de Design que havia sido retirada da matriz curricular e se intitulava “Historia do Desenho Industrial” (DES.0015.00-2). Em 2004, com o advento da nova DCN que trouxe para o curso o nome de Design, o termo “Desenho Industrial” deixou de ser praticado. Dessa maneira, a disciplina é então resgatada, porém com o título modificado para “Design”.
PRO	Manufatura de Materiais e Produtos II	4	5	Esta disciplina já existe na FURB. Está lotada no Departamento de Engenharia de Produção e Design – DEPD e é ofertada no curso de Engenharia de Produção. O conteúdo da sua ementa está alinhado com os interesses da nova matriz curricular trazida pela reformulação deste PPC. Entre os conteúdos de interesse

				tratados em sua ementa, destacam-se aqueles voltados aos processos de fabricação dos produtos, sobretudo no contexto industrial.
DES	Projeto Integrador de Base Tecnológica Sustentável	4	6	Esta disciplina já existe na FURB. Trata-se de uma disciplina do Eixo de Articulação existente no CCT. Entre os seus objetivos primordiais, destaca-se a necessidade de existir uma disciplina aglutinadora do Projeto Integrador de Base Tecnológica Sustentável que deverá, entre outras questões, capacitar o aluno para desenvolver e gerenciar um projeto empreendedor no contexto da sustentabilidade e da tecnologia.

#### 4.3.14.5 Componentes Curriculares novos na FURB

Os novos componentes curriculares que foram criados especialmente para o curso de Design são:

Currículo Proposto				Justificativa
DEPTO.	DISCIPLINA	CR.	FASE	
DES	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	4	3	A nova vocação do curso de Design necessita que a prática da utilização de softwares de representação gráfica, destinados, sobretudo, ao desenvolvimento de materiais impressos e digitais seja uma constante dentro desse novo panorama. Na contemporaneidade, o Design Gráfico extrapola o contexto da reprodutibilidade da imagem gráfica e passa a se apresentar como desenvolvedor de sistemas e informações gráficas, articuladas a partir de um contexto que vai do analógico ao digital, o gráfico, o estático, o animado entre outros. Dessa maneira, o professor, dotado de todas as competências inerentes ao Designer – habilidade em representação gráfica, ilustração manual, ilustração digital, representação técnica – deverá ser capaz de preparar os alunos para essa nova realidade profissional, sobretudo por transitar entre atividades que permeiam tais habilidades. Dessa maneira, entende-se que esta disciplina deverá ter origem no Departamento de Design.
DES	Tipografia	4	3	Por se tratar de uma área do conhecimento específica do Design gráfico, sugere-se que esta disciplina seja criada dentro do curso de Design. Como se sabe as principais obras, pesquisas e cursos acerca do assunto são desenvolvidos por Designers, como Adrian Frutiger, Ellen Lupton, Robert Bringhurst, Priscila Lena Farias, Rick Poynor, Catherine Dixon, entre outros, cujos temas transitam por especificidades como desenho de caracteres e famílias tipográficas, legibilidade e leiturabilidade dos textos e as relações culturais e antropológicas concernentes à história dos alfabetos. Tão importante é a importância da disciplina para o Design que algumas universidades oferecem o curso de graduação em “Design Gráfico com ênfase em Tipografia”. Além destes, existem cursos de pós-graduação <i>latu sensu</i> em Design com ênfase em Tipografia. Assim sendo, entende-se como necessário que esta disciplina seja ministrada por professores com formação em Design, preferencialmente em Design Gráfico, de modo a proporcionar aos estudantes conhecimentos

				práticos e teóricos da profissão.
DES	Ateliê de Design III: Gráfico	4	3	Esta disciplina faz parte do eixo de integralização vertical do Design. Tem entre suas principais atribuições o desenvolvimento de projetos de sistemas, artefatos e serviços de Design. Assim sendo, a disciplina deve ser lecionada por um Designer com comprovada atuação profissional. Neste sentido, recomenda-se que esta disciplina seja criada no departamento de Design, de modo que a responsabilidade pela mesma esteja centralizada no corpo docente deste departamento – composto por Designers – e entendida enquanto parte fundamental de um conhecimento que será operacionalizado como um todo.
DES	Design Thinking	4	7	Sabe-se que o Design Thinking é um conjunto de métodos e processos para abordar problemas relacionados, sobretudo, à aquisição e o levantamento de informações, análise de dados e propostas de soluções. Como abordagem, é considerada a capacidade para combinar empatia em um contexto de um problema, de forma a colocar as pessoas no centro do desenvolvimento de um projeto, mais especificamente o User Experience Design (UX-Design) enquanto geração de alternativas é utilizada a criatividade para elaboração de propostas e a razão para análise e adaptação às soluções para o contexto. Ao observar os métodos de análises e criação desenvolvidos e empregados pelos Designers, indivíduos e organizações seriam mais capazes de se conectarem e revigorarem seus processos a fim de flexibilizarem seu sistema de trabalho e elevarem o nível de inovação. A partir de todos estes apontamentos, torna-se evidente que esta disciplina deve ser criada dentro do departamento de Design e que seja ministrada por Designers que possam apresentar as últimas tendências nessa área de estudo.
DES	Materiais e Processos Gráficos	4	4	Nos últimos anos, a evolução das técnicas produtivas e por influência das outras mídias, o design gráfico tangencia uma abordagem que se situa no contexto da produção industrial e da produção autoral. Considerando que a produção em série é uma das questões abordadas e discutidas pelo Design, entende-se que os questionamentos levantados por esta disciplina estão no âmbito de trânsito do profissional de Design, portanto, a mesma deve ser criada dentro do Departamento de Design.
DES	Ateliê de Design Gráfico IV: Gráfico	4	4	Esta disciplina faz parte do eixo de integralização vertical do Design. Tem entre suas principais atribuições o desenvolvimento de projetos de sistemas, artefatos e serviços de Design. Sendo assim, a disciplina deve ser lecionada por um Designer com comprovada atuação profissional. Neste sentido, recomenda-se que esta disciplina tenha origem no departamento de Design, de modo que a responsabilidade pela mesma esteja centralizada no corpo docente deste departamento que será composto por Designers.
DES	Design em Movimento	4	5	Considerando o Design da Informação como uma das principais áreas de conhecimento, pesquisa e produção em Design (destacado, neste contexto, pela atuação da Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI), temas como Infografia, Stop-motion, Motion graphics, bem como metodologias e ferramentas para

			visualização e compreensão de grandes bases de dados (Big Data) são atividades que se agregam e se orientam sob o campo do Design de Informação e movimento. Neste sentido, compreende-se que a disciplina seja originada no departamento de Design, justamente para que o corpo docente do curso possa desenvolver as atividades de forma alinhada às principais tendências discutidas no âmbito do Design da informação.
--	--	--	--

## 5 MUDANÇAS CURRICULARES E RESPECTIVAS JUSTIFICATIVAS

O curso de Design terá alterações que se referem à carga horária, nomenclatura, e vocações, conforme apresentado na tabela abaixo:

		PPC ANTIGO	PPC PROPOSTO
Nome do Curso:		<b>Design: Projeto do Produto</b>	<b>Design de Produto / Design Gráfico</b>
Subordinação (Centro do Curso):		<b>CCT</b>	<b>CCT</b>
Total de Créditos:		<b>192</b>	<b>172</b>
Carga Horária Total	Horas (Relógio)	<b>2880</b>	<b>2580</b>
	Hora-Aula (FURB)	<b>3456</b>	<b>3096</b>
Tempo de Integralização	Mínimo	<b>4,5 anos</b>	<b>4 anos</b>
	Máximo		
Duração (quantidades de fases)		<b>9</b>	<b>8</b>
Quantidade de Vagas legais		<b>50</b>	<b>40</b>
<b>SEMESTRE DE INGRESSO E TURNO</b>			
INGRESSO SEMESTRAL		<b>X</b>	<b>X</b>
Semestre I – Turno Noturno		<b>X</b>	<b>X</b>
Semestre II – Turno Noturno		<b>X</b>	<b>X</b>

### 5.1 QUADRO COM AS MUDANÇAS CURRICULARES

Apresenta-se abaixo o quadro específico com as mudanças curriculares propostas quanto à alteração da nomenclatura, da carga horária, da distribuição por fases, da inclusão de componentes curriculares novos e da exclusão de componentes curriculares.

O quadro compreende a comparação entre a matriz proposta e a matriz em vigor, permitindo visualizar as mudanças.

MUDANÇAS CURRICULARES												
Operação*	Matriz atual						Matriz proposta					
	Componente Curricular	Fase	Carga Horária				Componente Curricular	Fase	Carga Horária			
			Teor	Prát	PCC	Total			Teor	Prát	PCC	Total
AN	Introdução ao Design	1	4	0	DES	4	Ateliê de Design I	1	2	2	DES	4
AN	Representação Projetual de Produto I	1	2	2	DES	4	Representação Projetual do Design I	1	2	2	DES	4
AN – AF	Representação Tridimensional I	1	2	2	DES	4	Ateliê de Design II	2	2	2	DES	4
EXC	Linguagem do Objeto I	1	4	0	COM	4	---	---	---	---	---	---
AN – ACH	Representação Técnica I	1	0	2	ARQ	2	Desenho Aplicado ao Design I	1	2	2	DES	4
AN – ACH	Forma e Função	1	2	0	DES	2	Forma, Função e Composição	1	4	0	DES	4
AN	Design e Cultura	2	4	0	FIL	4	História da Arte	1	4	0	ART	4
AN	Representação Projetual do Produto II	2	2	2	DES	4	Rendering	3	2	2	DES	4
AN – AF	Representação Tridimensional II	2	2	2	DES	4	Modelos e Protótipos	3	2	2	DES	4
EXC	Linguagem do Objeto II	2	4	0	COM	4	---	---	---	---	---	---
AN	Representação Técnica II	2	2	2	ARQ	4	Desenho Aplicado ao Design II	2	2	2	DES	4
AN – AF	Desenvolvimento do Projeto de Produto I	3	2	2	DES	4	Ateliê de Design III: Produto	3	2	2	DES	4
AF	Desafios Sociais Contemporâneos	3	4	0	SOC	4	Desafios Sociais Contemporâneos	5	4	0	SOC	4
AF	Design de Superfície	3	2	2	ART	4	Design de Superfície	6	2	2	DES	4
EXC	Tecnologia e Propriedade dos Materiais I	3	2	2	EQU	4	---	---	---	---	---	---
AF	Optativa do Eixo Geral	3	4	0		4	Optativa do Eixo Geral	6	4	0		4

AN	Desenvolvimento do Projeto de Produto II	4	2	2	DES	4	Ateliê de Design IV: Produto	4	2	2	DES	4
EXC	Marketing	4	4	0	ADM	4	---	---	---	---	---	---
AN - ACH	Ergonomia I	4	2	2	DES	4	Design e Usabilidade	5	2	2	DES	4
	Ergonomia II	5	2	2								
	Universidade, Ciência e Pesquisa	4	4	0	EDU	4	Universidade, Ciência e Pesquisa	4	4	0	EDU	4
EXC	Tópicos Especiais em Design	4	4	0	DES	4	---	---	---	---	---	---
AN - ACH	Desenvolvimento do Projeto de Produto III	5	4	4	DES	8	Ateliê de Design V: Produto	5	2	2	DES	4
							Ateliê de Design V: Gráfico	5	2	2	DES	4
	Fotografia Digital	5	0	4	COM	4	Fotografia Digital	5	0	4	COM	4
EXC	Marketing do Produto	5	0	4	ADM	4	---	---	---	---	---	---
AN - ACH	Desenvolvimento do Projeto de Produto IV	6	4	4	DES	8	Ateliê de Design VI: Produto	5	2	2	DES	4
							Ateliê de Design VI: Gráfico	5	2	2	DES	4
AF	Aplicação de Novos Materiais do Produto	6	4	0	DES	4	Aplicação de Novos Materiais do Produto	4	4	0	DES	4
AN - AF	Marketing Pessoal e de Carreira	6	4	0	DES	4	Sistema de Identidade Visual	3	2	2	DES	4
AN - AF	Comunicação Visual do Projeto	6	2	2	DES	4	Representação Projetual do Design II	2	2	2	DES	4

AN - ACH	Pesquisa de Design de Produto	7	0	8	DES	8	Pesquisa em Design	7	4	0	DES	4
AN - AF	Memória do Projeto	7	2	2	DES	4	Metodologia do Projeto de Design	2	4	0	DES	4
AN - AF	Tendências do Produto e Fabricação	7	4	0	DES	4	Tendências Contemporâneas de Design	6	4	0	DES	4
AF - AF	Ecodesign	7	2	2	DES	4	Design e Sustentabilidade	5	4	4	DES	4
	Trabalho de Conclusão de Curso	8	0	12	DES	12	Trabalho de Conclusão de Curso	8	4	8	DES	12
AN	Legislação e Normas	8	4	0	DIR	4	Legislação, Normas e Ética Profissional	8	4	0	DIR	4
	Optativa do Eixo Específico	8	0	4	DES	4	Optativa do Eixo Específico	8	2	2	DES	4
ACH - AF	Estágio Supervisionado (3)	9	0	20	DES	20	Estágio Supervisionado	7	4	8	DES	12
INC	---	---	---	---	---	---	História do Design	2	4	0	DES	4
INC	---	---	---	---	---	---	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	3	0	4	DES	4
INC	---	---	---	---	---	---	Tipografia	3	2	2	DES	4
INC	---	---	---	---	---	---	Ateliê de Design III: Gráfico	3	2	2	DES	4
INC	---	---	---	---	---	---	Design Thinking	7	4	0	DES	4
INC	---	---	---	---	---	---	Materiais e Processos Gráficos	4	2	2	DES	4
INC	---	---	---	---	---	---	Ateliê de Design IV: Gráfico	4	2	2	DES	4
INC	---	---	---	---	---	---	Design em Movimento	5	2	2	DES	4

INC	---	---	---	---	---	---	Projeto Integrador de Base Tecnológica Sustentável	6	4	0	DES	4
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---	---	---	---	-----	---

\* AN – alteração de nomenclatura; ACH – alteração de carga horária, AF – alteração de fase; EXC – exclusão de componentes curriculares e  
INC – inclusão de componentes curriculares.

## 5.2 ADAPTAÇÃO DE TURMAS EM ANDAMENTO

A adaptação das turmas em andamento se fará por livre opção dos discentes que quiserem optar e migrar para a nova matriz curricular, respeitando as equivalências estabelecidas no presente PPC. De maneira geral, a matriz curricular antiga continuará a ser ofertada até a aprovação final deste PPC, de modo que a nova matriz só será ofertada no início do semestre seguinte após a aprovação deste documento.

Para as turmas que já estão em curso atualmente, serão ofertadas as disciplinas da matriz curricular em andamento normalmente, até a extinção da mesma. Após esse prazo, os estudantes remanescentes que não tiveram continuidade de matrícula deverão se adaptar à nova matriz curricular, respeitando as equivalências aqui destacadas.

Os alunos que reprovarem nas disciplinas da matriz curricular antiga deverão fazer as equivalências conforme o quadro de equivalência e ainda há a possibilidade de, chegando ao número de fechamento de turma, serem ofertadas disciplinas para a complementação da matriz curricular antiga em regime de concentrado, desde que atenda o número mínimo de alunos estabelecido pela Instituição.

## 5.3 EQUIVALÊNCIA DE ESTUDOS

As equivalências propostas devem atender a resolução interna que as regulamenta. É preciso apresentar as equivalências de estudos da matriz curricular proposta em relação à última matriz curricular em vigor, para fins de equivalência aos estudantes que: tenham que cursar componentes curriculares fora de sua matriz original; migrem da anterior para a nova proposta; estejam sem vínculo com a instituição e desejem retomar seus estudos; necessitem recuperar o fluxo curricular.

O quadro seguinte apresenta componentes curriculares excluídos da última matriz curricular em vigor. Também neste quadro está destacada a atividade equivalente a ser realizada pelos estudantes após a extinção do componente curricular, ou seja, após o mesmo não ser mais ofertado, podendo ser componente da nova matriz curricular ou de matrizes curriculares de outros cursos.

É fundamental que a atividade proposta tenha a mesma carga horária e não tenha equivalente com outro componente curricular do currículo extinto.

<b>Componente Curricular Antigo (Anterior)</b>	<b>h/a</b>	<b>Componente Curricular Novo (Proposto)</b>	<b>h/a</b>
Linguagem do Objeto I	72h/a	Ateliê de Design I	72h/a
Linguagem do Objeto II	72h/a	Forma, Função e Composição	72h/a
Marketing	72h/a	Sistema de Identidade Visual	72h/a
Marketing do Produto	72h/a	Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	72h/a
Tecnologia e Propriedade dos Materiais I	72h/a	Manufatura de Materiais e Produtos II	72h/a
Tópicos Especiais em Design	72h/a	Design Thinking	72h/a

## 6 CORPO DISCENTE

Para além das atividades previstas nesse PPC e vinculadas aos diferentes componentes curriculares (onde se incluem atividades teóricas, práticas, de visitas técnicas, entre outras), às AACCs, em que está contemplada uma boa diversidade de oportunidades de aprendizado, esse projeto propõe a realização das seguintes atividades como forma de complementação da formação:

- Oferta de, pelo menos, uma Semana Acadêmica por ano, constando de palestras, apresentações artísticas; culturais, mesas redondas, minicursos, oficinas, conferências ou similares, em parceria com o Centro Acadêmico do Curso.
- Promoção de oficinas abordando temas relativos aos processos de aprendizagem e métodos de estudos em Design;

Estas atividades deverão abordar e desenvolver de forma crítica temas relacionados aos Direitos Humanos, às relações Ético-Raciais – incorporando a História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena – e ainda suscitar a promoção e discussão acerca de Gêneros, diversidade e interculturalidade, extendendo-se até a pluralidade e à diversidade – seja de ordem individual, coletiva, étnica, racial, social e cultural – serão inseridas atividades culturais como apresentações, debates e afins, de cunho obrigatório, em eventos de extensão tais como as semanas acadêmicas do curso. Tais atividades pretendem atender às demandas da PATT - Política de Desenvolvimento de Ações Permanentes e Articuladas de Temas

Transversais - que tem como objetivos, entre outros, estimular a elaboração por meio da articulação entre as diferentes áreas do conhecimento, projetos de ensino, pesquisa, cultura e extensão que demandem ações pertinentes aos Temas Transversais, conforme previsto na Resolução 053/2014, de 13 de outubro de 2014.

Todas estas atividades são ações articuladas a partir das recomendações do Plano Nacional de Educação – PNE, no que se refere às metas relacionadas ao Ensino Superior, sobretudo no que diz da integralização de 10% de atividades de extensão à matriz curricular.

Além destas, o corpo discente do curso de Design deve ter um perfil propenso a se dedicar a atividades subsequentes a sua formação. Dessa maneira, estes estudantes terão a oportunidade de ter uma formação continuada constante, por meio de uma série de cursos, atividades e eventos oferecidos dentro da FURB, dentre os quais:

**Cursos de Pós Graduação *strictu-sensu*:**

- Marketing Digital e Redes Sociais Web;
- Projeto de Arquitetura Sustentável;
- Negócios da Moda;
- Engenharia de Produção;
- Engenharia de Segurança do Trabalho;

**Cursos de Cura Duração:**

- Desenho Artístico e de Observação
- Fotografia
- Ilustração Dirigida com Giz Pastel Seco
- Ilustração Gráfica para Moda - Módulo 1
- Ilustração Gráfica para Moda - Módulo 2
- Modelagem no Sistema CAD - Gerber AccuMark
- Solidworks Avançado
- Solidworks Básico
- Workshop de Gerenciamento de Projetos
- Design e Decoração de Interiores
- Fotografia Digital
- Produção de Moda

## 6.1 APOIO AO DISCENTE

O curso de Design oferece uma série de atividades de apoio ao Discente:

- Atendimentos dos professores, extraclasse em horários de permanência; Orientação de alunos de Estágio e TCC em horários definidos entre os pares. Os trabalhos desenvolvidos no TCC e no Estágio podem configurar-se em trabalhos de pesquisa que resultem em artefatos ou dados potencialmente utilizáveis em oportunidades subsequentes, a exemplo em cursos de pós-graduação *strictu sensu*;

- Programas de Bolsas de Iniciação Científica: o aluno em conjunto com um professor orientador pode submeter um projeto e obter financiamento para uma pesquisa científica. Estes estudos além e promoverem o acesso do estudante ao universo da pesquisa, podem gerar uma série de publicações e intercâmbios culturais dos estudantes, sobretudo a partir da participação dos mesmos a Congressos e Seminários. Os estudos entrevados na Iniciação Científica podem, outrora, serem estendidos para o Trabalho de Conclusão de Curso, para o Estágio e posteriormente para a Pós Graduação.

- Programas de Bolsas de Monitoria: o curso de Design oferece 4 vagas para bolsistas de monitoria;

- Monitoria: o curso de Design conta com 4 monitores para auxiliar os demais estudantes que tenham dificuldades em determinadas disciplinas;

- Por meio da CAE - Coordenadoria de Assuntos Estudantis, é possível que os alunos que tenham algum tipo de dificuldade (física, visual, auditiva, entre outras), tenham apoio de profissionais especializados para auxiliá-los na sua jornada universitária;

- Programas de Intercâmbio: O processo de internacionalização na FURB acontecerá por meio da CRI – Coordenadoria de Relações Internacionais – mencionada no item 3.2 que trata das políticas de internacionalização e mobilidade do PDI Plano de desenvolvimento Institucional 2010-2015. Entre as atividades desenvolvidas pela CRI encontram-se o Intercâmbio e assessoria intercultural; a recepção e acompanhamento de alunos e professores estrangeiros; a cooperação na área de pesquisa e a possibilidade de participação de alunos e professores de intercâmbios em instituições estrangeiras conveniadas, com bolsas de estudo. Os estudantes do curso de Design estão aptos a se inscrever para participar de programas de intercâmbio. Essa participação, entretanto é regulamentada de acordo com editais próprios e ofertas de programas específicos, os quais regram as condições necessárias, obtendo a oportunidade de realizar intercâmbios em diversos países que mantém convênio com a FURB. Nesse contexto será viabilizada a saída dos estudantes para

intercâmbios, permitindo a validação de créditos em disciplinas do eixo específico, eixo articulador ou eixo geral, atividades acadêmico-científico-culturais, estágio e/ou trabalho de conclusão de curso, respeitando-se legislação vigente, observando que a equivalência poderá se dar também para disciplinas cursadas em níveis de formação superiores à graduação e ainda que a análise para equivalência deverá ser feita pelo Colegiado de Curso antes da saída do estudante e dependerá do resultado/desempenho que o aluno trouxer do intercâmbio. O principal desafio nesse contexto é compreender que a mobilidade não será possível para todos os estudantes, mas que existem possibilidades nacionais ou ainda locais de fazer com que os estudantes tenham experiências com a cultura e o conhecimento global, como a vinda de professores visitantes que façam pesquisas em âmbito internacional e desenvolvam atividades junto do curso, seja por meio de disciplinas, atividades científicas e culturais ou ainda projetos de pesquisa e extensão.

## **7 CORPO DOCENTE**

### **7.1 PERFIL DOCENTE**

O principal agente executor do Projeto Político Pedagógico é o corpo docente do Curso de Design. Neste sentido, é importante que haja uma identificação do corpo docente com os princípios que fundamentam esse projeto.

O profissional docente do Curso de Design da FURB deverá:

- Comprovar experiência profissional na respectiva área de atuação das disciplinas do eixo específico do curso;
- Ter visão integrada nas diferentes áreas de conhecimento e entre as diferentes disciplinas que compõem o curso;
- Ser engajado e capaz de trabalhar em equipe, com disponibilidade para desenvolver tanto trabalhos internos e externos ao curso, em grupos de pesquisa, garantindo o envolvimento do corpo docente com a universidade e com a sociedade em geral;
- Ser reflexivo, capaz de analisar, avaliar e questionar os problemas atuais das áreas sociais, econômicas, administrativas, políticas internas e externas, tecnológicas e de inovação, empreendedoras e sustentáveis;
- Ser ético, mantendo essa postura em todas as atitudes e atividades desenvolvidas, no relacionamento com o corpo discente e docente;
- Ter competência para atuar tanto como educador, quanto pesquisador, nas áreas científico-pedagógicas;

- Estar comprometido com os objetivos do curso, atualizando-se constantemente em formação didático-pedagógica, bem como em sua área, por meio de cursos de aperfeiçoamento, especialização, pós-graduação;
- Participar e fomentar o envolvimento de alunos em atividades acadêmicas científicas culturais, projetos de ensino, pesquisa e extensão;
- Ser participativo, com capacidade de síntese e análise crítica;
- Ser cidadão consciente, que reconhece e respeita a diversidade dos integrantes do curso.
- Para as disciplinas do eixo de formação específico e lotadas no Departamento ou Curso de Design (DES), sugere-se que o professor seja formado em Design.

## 7.2 FORMAÇÃO CONTINUADA DOCENTE

A FURB, em sua responsabilidade de qualificar continuamente os seus profissionais, lhes propõe programas de formação continuada. Para formações de curta duração, há uma política institucional normatizada pela Resolução/FURB n.º 60/2012, que tem por objetivo o desenvolvimento pessoal e profissional dos seus servidores em busca de qualidade no desempenho do trabalho. Essa formação pode ser realizada por diversas modalidades, como cursos, minicursos, seminários, simpósios, oficinas, mesas-redondas, fóruns e outros.

Esses espaços de formação são proporcionados institucionalmente a todos os servidores, com ênfase na formação para os docentes, de acordo com um calendário semestral e com as demandas de cada unidade universitária. O Centro de Ciências Tecnológicas integra em seu calendário a programação institucional e faz o seu próprio calendário, para demandas do seu cotidiano e para as demandas específicas do Curso relacionadas ao alcance dos seus objetivos, conforme o seu PPC.

Na compreensão de que a formação se constrói em um processo contínuo, a gestão do CCT, juntamente com a assessoria pedagógica e coordenadores de colegiados de curso e Núcleo Docente Estruturante, propõem semestralmente formação a todos os professores dos Cursos, nas seguintes modalidades:

- seminários;
- mesas-redondas;
- oficinas;
- grupos de estudo;
- e outros.

Espera-se que além das formações institucionais oferecidas pela FURB, os professores atuantes no curso de Design participem de cursos de atualização, sobretudo acerca das especificidades profissionais do Design.

Além disso, tais formações são contempladas por viagens de estudos e visitas a museus, empresas e outras universidades. Tais momentos fornecem uma atualização constante no que se refere a questões teóricas e práticas da profissão do Designer, além de conhecer novas práticas pedagógicas.

### 7.3 NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE

O curso de Design tem um Núcleo Docente Estruturante formado por professores atuantes no curso assim como por professores oriundos de outros Departamentos. A tabela abaixo apresenta a composição, atuação e demais informações acerca dos professores que compõe o NDE.

<b>Representante</b>	<b>Titulação</b>	<b>Regime de Trabalho</b>	<b>Tempo de Permanência</b>
Marko Alexandre Lisboa dos Santos	M	TPH	Desde 07/2014
Tales Dutra Coirolo	M	TPH	Desde 07/2014
Valéria Ilsa Rosa	M	TPH	Desde 07/2014
Wladmir Perez	D	TPH	Desde 07/2014
Rozenei Maria Wilvert Cabral	M	TI	Desde 07/2014
Ilson Roberto de Borba	M	TPH	Desde 07/2014

## 8 AVALIAÇÃO

### 8.1 AÇÕES DECORRENTES DOS PROCESSOS DE AVALIAÇÃO DO CURSO

As ações decorrentes dos processos de avaliação dizem respeito principalmente àquelas inferidas a partir da observação do Relatório ENADE 2012.

Neste relatório foi possível observar que neste último ENADE, os alunos tiveram um aproveitamento de 43,1% nos conteúdos do componente específico. Os membros do NDE consideraram este índice baixo, uma vez que este índice no Brasil teve uma média de 47,1%. A partir desta observação, este corpo de professores entendeu que seria necessário um maior número de disciplinas específicas do Design, atualizando a matriz curricular para uma contextualização mais próxima de uma formação híbrida e ligada à prática profissional.

No que diz respeito à integralização curricular, também segundo o Relatório ENADE 2012, apenas 66,7% dos estudantes considera o currículo do curso é relativamente integrado. Esta verificação resultou numa organização curricular muito mais integrada, sobretudo no que tange aos projetos temáticos realizados nos Ateliês, que agora terão integração horizontal e vertical.

Outro dado importante, é que 68,9% dos estudantes considera que o curso contribui parcialmente na preparação para o exercício profissional. A partir deste dado o NDE sugeriu que os professores que venham lecionar no curso de Design, tenham a formação em Design e comprovada experiência profissional na área do Design.

Todas estas questões são de suma importância para que o curso de Design possa evoluir e se consolidar no contexto regional de Blumenau, principalmente pelo fato do atual corpo docente buscar a excelência a partir das observações e questionamentos diretamente aos alunos.

## 8.2 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Partindo do pressuposto que o ensino-aprendizagem é um processo de construção e reconstrução do conhecimento, e que esta ação interfere diretamente na formação do sujeito, a avaliação da aprendizagem discente necessita estar articulada aos objetivos educacionais, pois é através de instrumentos avaliativos que professores e alunos podem coletar dados sobre o alcance destes objetivos. A avaliação da aprendizagem deve ir além da medida e da classificação, resultado da ação unilateral, de docente para discente, ou seja, deve acompanhar e regular as atividades de ensino e aprendizagem como elemento de constante reflexão e tomada de decisões sobre a organização do trabalho docente, assumindo um caráter formativo (HADJI, 2001).

A avaliação do processo ensino-aprendizagem pode ser realizada por diferentes tipos de instrumentos, os quais podem considerar aspectos qualitativos e quantitativos. Neste aspecto o curso tem que seguir também o que é sugerido pela FURB: o professor tem que realizar no mínimo três avaliações na sua disciplina.

Os instrumentos de avaliação, com seus respectivos critérios avaliativos definidos e explícitos, devem ser trabalhados no sentido de propiciarem a professores e acadêmicos retorno quanto ao alcance dos objetivos educacionais propostos no plano de ensino. Ao ser aplicado o instrumento de avaliação, cabe ao professor, após sua correção e análise, fazer o retorno ao aluno, apontando êxitos e fragilidades demonstrados pelos resultados. O retorno deve possibilitar ao acadêmico a reelaboração da atividade avaliativa realizada, uma vez que a função da avaliação é regular o processo de ensino-aprendizagem, promovendo o replanejamento das metodologias de ensino, bem como as estratégias de estudo. Neste sentido, o prazo de retorno dos instrumentos de avaliação ao aluno deve ser no máximo de 15 dias após ter feito a avaliação.

### 8.3 AVALIAÇÃO DO PPC

Este PPC será avaliado constantemente a partir das reuniões de Colegiado de Curso (mensais) e do NDE - Núcleo Docente Estruturante porém, determinaremos encontros semestrais, durante as semanas de formação da FURB, como os principais momentos para discutir e avaliar este PPC.

### 8.4 AVALIAÇÃO DOCENTE

O exercício da docência no Ensino Superior exige competência técnica, decorrente da formação específica no âmbito da graduação e pós-graduação; a experiência, resultado do fazer profissional em campos específicos ou no exercício da docência; e a pedagógica, que compreende o conjunto de saberes necessários para organização do trabalho docente.

A articulação entre essas competências, a busca pela formação contínua e a avaliação do desempenho docente constituem elementos essenciais para melhor qualificação da docência no Ensino Superior e qualifica os processos de ensinar e aprender, na medida em que fornece subsídios para reflexão sobre as práticas pedagógicas e para a organização de programas de formação.

A avaliação docente na graduação envolve o acompanhamento das atividades de ensino-aprendizagem, aqui entendidas como:

- a) O cotidiano da sala de aula (relação professor/aluno, metodologias de ensino, procedimentos de avaliação da aprendizagem);

- b) Instrumentos institucionais (planos de ensino, diários de classe).
- c) A auto-avaliação da prática do professor;
- d) A participação em programas de formação didático-pedagógica.

A avaliação docente constitui-se de um instrumento diagnóstico, cujo objetivo central é fornecer subsídios e criar possibilidades para a reflexão e a reorganização da prática pedagógica. Nesse sentido, o programa de formação contínua docente é o espaço permanente para essa reflexão.

Esta avaliação deverá ser realizada semestralmente, no último mês de cada semestre. Trata-se de uma ação institucional e regulamentada pelos órgãos superiores da instituição e conta com ação do colegiado do curso que irá complementar e contribuir para o processo.

Os indicadores para esta avaliação são os seguintes:

- a) Cumprimento do prazo de retorno dos instrumentos de avaliação aos alunos de no máximo de 15 dias após ter feito a avaliação;
- b) Plano de ensino atualizado semestralmente dentro do prazo estipulado pela instituição;
- c) Participação em programas de formação didático-pedagógica;
- d) Entrega do diário de classe com as notas dentro do prazo estipulado pela instituição;
- e) Relação professor/aluno, metodologias de ensino, procedimentos de avaliação da aprendizagem.

## **9 INFRAESTRUTURA**

### **9.1 ESPAÇO DE TRABALHO PARA COORDENAÇÃO DO CURSO E SERVIÇOS ACADÊMICOS**

Atualmente o curso de Design conta com uma secretaria, localizada no Departamento de Engenharia de Produção e Design - DEPD, localizada no Bloco A do campus II, com funcionamento das 8:00 às 22:00 horas. Já a coordenação de curso está localizada no Bloco B do campus II, e tem funcionamento das 14:00 às 18:00hs.

### **9.2 SALA DE PROFESSORES**

Atualmente a sala dos professores do curso de Design fica localizada no Campus II, no Bloco B, juntamente com a sala da Coordenação de Curso. Será realizada uma reforma - por meio do processo ERP nº 2015/14 - "Intervenção no Espaço Físico" -, que já foi aprovada nos

colegiados interessados. Tal reforma proporciona uma sala para professores separada daquela da Coordenação de Curso, como pode ser conferido na imagem a seguir, que trata da referida planta constante do processo ERP. A obra tem previsão de estar concluída ainda no ano de 2015.



**Figura 24 - Nova sala dos professores do Curso de Design.**

### 9.3 SALAS DE AULA

Pela característica do curso de Design, as salas de aula que serão utilizadas deverão atender as necessidades de disciplinas teóricas e práticas, estas últimas caracterizadas, sobretudo, pela confecção de trabalhos manuais e desenhos.

Assim sendo, as salas de aula que as disciplinas práticas deverão ser alocadas são as seguintes:

- Campus 2 - Bloco A: preferencialmente as salas com mesas planas para desenho;
- Campus 2 - Bloco B: as três salas de Ateliê (B-006, B-007 e B-008)
- Campus 2 - Bloco D: sala com pranchetas (D-002);
- Campus 1: Laboratório de Fotografia do Departamento de Comunicação Social.

### 9.4 LABORATÓRIOS

Os laboratórios específicos que o curso de Design tem atualmente são 2:

- 1) Laboratório de Modelos e Protótipos (Oficina de Madeira):

Este laboratório localizado na sala A-010 do Campus II da FURB, já está em funcionamento há cerca de oito anos e tem suas principais atividades voltadas ao desenvolvimento de modelos e protótipos tridimensionais. Atualmente as disciplinas ministradas no laboratório ou que se utilizam dele são: Representação Tridimensional I e II, Desenvolvimento de Projeto de Produto I, II, III, IV, TCC, Ecodesign, Ergonomia, entre outras. Este laboratório, além do apoio direto na construção de modelos e protótipos para as disciplinas de projeto, para os TCCs e para os inúmeros concursos de Design que os alunos prestam no âmbito nacional, passará também a apoiar atividades de pesquisa e de extensão universitária que serão desenvolvidas pelo curso de Design. Atualmente o laboratório está instalado em um prédio que requer uma série de investimentos, dentre eles aqueles que se referem aos equipamentos nele existentes e que carecem de substituição ou que então deveriam ser adquiridos. Por meio dessas aquisições, pretende-se que esse laboratório envolva diferentes tecnologias num único lugar, tornando a FURB, representada aqui pelo curso de Design, como um polo diferenciado que une diferentes tecnologias convencionais e digitais para a obtenção de modelos e protótipos, apoiando não apenas as atividades de ensino e pesquisa, mas também de extensão, além da prestação de serviços à indústria e ao comércio por meio da produção de lotes experimentais de produtos.

Neste laboratório, estão alocadas as seguintes funções com a respectiva carga-horária de trabalho:

- Professor Coordenador (estatutário): 0 a 4 horas/semana
- Técnico de laboratório (estatutário): 40 horas/semana
- Monitor: 20 horas/semana



**Figura 25 - Os móveis desenvolvidos no Laboratório especialmente para a feira Reciclação/2014.**



**Figura 26 - Os móveis desenvolvidos no Laboratório especialmente para a feira Reciclação/2014.**

## 2) Laboratório de Expressão Gráfica - LEG:

Este laboratório localizado no bloco B, no Campus II da FURB, está em funcionamento há cerca de seis meses. Os principais objetivos deste laboratório são: fornecer à comunidade acadêmica a possibilidade de conhecer e experimentar novos meios de expressão no que se refere às variadas linguagens do design na contemporaneidade; o LEG pode se apresentar como uma célula do desenvolvimento de uma linguagem e conhecimento alinhados à atuação profissional da habilitação em Design Gráfico, que é uma possibilidade real de enquadramento no mercado de trabalho para os alunos egressos do curso de Design da FURB. Assim sendo, nesse laboratório poderão ser explanados conteúdos que podem resultar

numa possível mudança ou inserção de vocacional para o curso de Design da FURB; é pretensão do LEG fornecer à sociedade da região de Blumenau/SC a prestação de serviços de Design Gráfico, sobretudo àqueles voltados ao desenvolvimento de identidade visual, materiais gráficos impressos e digitais, ilustração, design de superfície, estampas, visual merchandising e ponto de venda, entre outros.

Atualmente neste laboratório estão alocadas as seguintes ocupações, com as suas respectivas cargas horárias:

- 1 Professor Coordenador (estatutário): 0 a 4 horas/semana;
- 3 Monitores: 20 horas/semana/cada;
- 2 Bolsistas de Iniciação Científica: 20 horas/semana/cada;
- 1 Estagiário: 20 horas/semana.

Além destes laboratórios implantados, o curso de Design está com 3 outros laboratórios em implantação:

1) Ateliê de Expressão da Forma Bidimensional:

Localizado na Sala B-008 do Bloco B, Campus 2. Este laboratório didático tem como função primordial alocar as atividades e disciplinas voltadas à expressão da forma bidimensional, sobretudo aquelas que se referem ao Desenho Expressivo, a Plástica e a Representação Gráfica e Técnica. Este laboratório já conta com mesas planas e cadeiras além de um tanque para a diluição de tintas. Para melhorar a sua utilização, o laboratório necessita de um armário para acondicionar os materiais de desenhos já adquiridos pelo curso de Design.

2) Ateliê de Expressão da Forma Tridimensional:

Localizado na Sala B-007 do Bloco B, Campus 2. Este laboratório didático tem como função primordial alocar as atividades e disciplinas voltadas à expressão da forma tridimensional, sobretudo aquelas que se referem à Plástica e a Expressão Tridimensional, a Modelagem de Formas por meio de Argila e Massinha de Modelar, Papel, Gesso, e demais materiais expressivos. Este laboratório já conta com mesas planas e cadeiras além de um tanque para a diluição da argila e do gesso. Para melhorar a sua utilização, o laboratório necessita de um armário para acondicionar os materiais expressivos que estão em processo de aquisição pelo curso de Design (planta na figura 27).

3) Laboratório de Desenvolvimento de Projetos:

Localizado na Sala B-006 do Bloco B, Campus 2. Este laboratório didático tem como função primordial alocar as atividades e disciplinas voltadas ao Desenvolvimento de Projetos de Produtos e Gráficos. Este laboratório está parcialmente equipado com carteiras convencionais. Ele necessita de mesas planas para o desenvolvimento de desenhos, sketches e renderings pelos estudantes. Para melhorar a sua utilização, o laboratório necessita de um armário para acondicionar os materiais de desenho, bonecos ergonômicos e demais ferramentas projetuais.

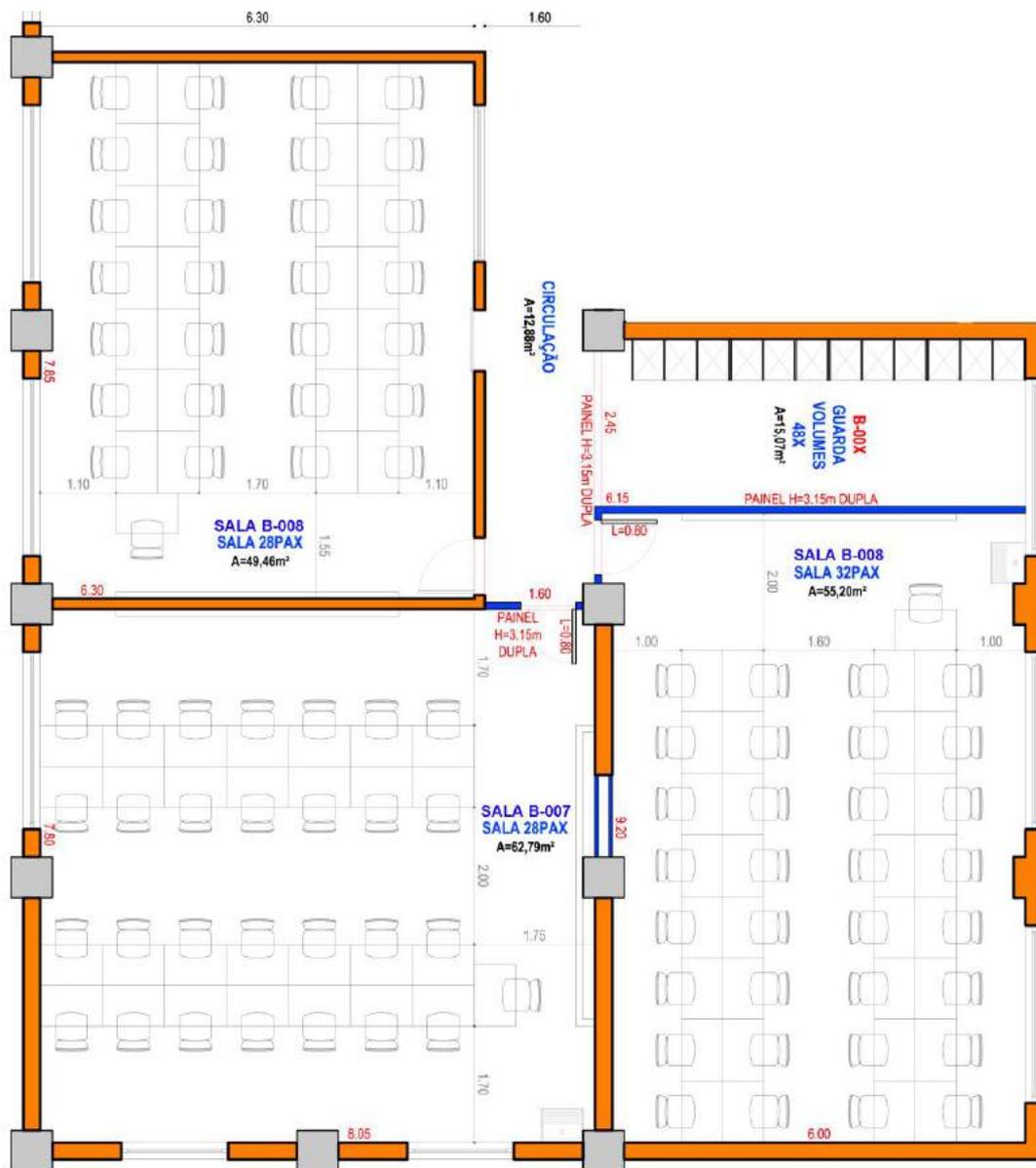


Figura 27 - As salas de Ateliês I e II e o Laboratório de Desenvolvimento de Projetos.

## 9.5 ACESSO DOS ESTUDANTES A EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA

Atualmente o Campus 2 conta com o LCC - Laboratório de Computação Científica que atende a todos os cursos do CCT. Embora este laboratório conte com uma estrutura que contemple também o Design, os softwares ali existentes não são os ideais para a prática profissional do Design.

Dessa maneira, a Coordenação do Curso de Design em conjunto com a Coordenação do LCC vem estudando meios para equipar os computadores deste laboratório com softwares que estejam em consonância com a prática profissional do Design, sobretudo aquela voltada à vocação em Design Gráfico, caracterizada pela utilização de programas para tratamento de imagens, diagramação de páginas e de desenho vetorial.

## 9.6 MONITORIA

O curso de Design, em sua nova configuração trazida por este PPC, contará com 4 monitorias, para as seguintes áreas:

Área de atuação	Vagas	Disciplinas atendidas
Representação Gráfica	1	Desenho Aplicado ao Design I, Desenho Aplicado ao Design II, Representação Projetual do Design I, Representação Projetual do Design II, Ateliê de Design I, Ateliê de Design II, Computação Gráfica Aplicada ao Design II.
Design de Produto	1	Ateliê de Design III: Produto, Ateliê de Design IV: Produto, Ateliê de Design V: Produto, Ateliê de Design VI: Produto.
Design Gráfico	1	Ateliê de Design III: Gráfico, Ateliê de Design IV: Gráfico, Ateliê de Design V: Gráfico, Ateliê de Design VI: Gráfico, Computação Gráfica Aplicada ao Design I.
Modelos e Protótipos	1	Ateliê de Design II, Ateliê de Design III: Produto, Ateliê de Design IV: Produto, Ateliê de

		Design V: Produto, Ateliê de Design VI: Produto, Modelos e Protótipos; Computação Gráfica Aplicada ao Design II.
--	--	---

Para se candidatar à vaga de monitoria, o estudante deverá ter aprovação em pelo menos uma das disciplinas que serão atendidas por aquela vaga, conforme tabela anterior.

## 10 ANEXOS

### 10.1 ATAS DE REUNIÕES



fur.br  
UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU

NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE DO CURSO DE DESIGN

**ATA 001/2015 DE 22/07/2015**

1 Ao vigésimo segundo dia do mês de julho do ano dois mil e quinze, às quatorze horas,  
2 na sala B-006 do Campus II da FURB, reuniram-se os membros do Núcleo Docente  
3 Estruturante do curso de Design e do Colegiado de Curso de Design sob a presidência  
4 do professor Marko Alexandre Lisboa dos Santos. Estiveram presentes: os professores  
5 Tales Dutra Coirolo, Valéria Ilsa Rosa, Wladimir Perez, Ilson Roberto de Borba, Raquel  
6 Brocco, o discente Jeferson de França e a assessora pedagógica Cláudia Renate  
7 Ferreira. A reunião configurou-se também como uma formação, preparada e  
8 programada dentro do período de Formação para o corpo docente da FURB. A reunião  
9 teve início com o resgate dos assuntos tratados nas últimas reuniões do NDE, que  
10 trataram da reformulação curricular do curso de Design. Neste sentido, estabeleceram  
11 os seguintes pontos que foram tratados nesta reunião: **Item1 - Releitura das DCN do**  
12 **curso de Design:** foi apresentada aos professores a DCN e a sua importância para a  
13 reformulação da matriz curricular do curso de Design. **Item 2 – Discussão dos Ciclos**  
14 **de Formação do Curso de Design:** O professor Marko apresentou para os demais  
15 membros como estão organizados e articulados os ciclos de formação na nova matriz  
16 curricular do curso de Design. Estes ciclos de formação são: I - Ciclo de  
17 Fundamentação Conceitual, concentrado na 1ª e 2ª fases (principalmente). II - Ciclo de  
18 Capacitação Técnica e Profissional 3ª a 6ª fases (principalmente). III - Ciclo de  
19 Formação e Conclusão 7ª e 8ª fases (principalmente). Os membros discutiram,  
20 contribuíram e aprovaram essa estrutura organizacional. **Item 2 – Modificações no**  
21 **texto do PPC que está em reformulação:** O professor Marko apresentou e leu cada  
22 um dos tópicos do novo PPC que está em reformulação. O grupo explanou e contribuiu  
23 em cada um dos aspectos abordados no PPC. Em conjunto, os presentes fizeram  
24 contribuições que foram imediatamente modificadas no texto do PPC. **Item3- Leitura**  
25 **final do texto do PPC:** Como atividade final neste encontro, o prof. Marko apresentou  
26 novamente o texto do PPC do curso de Design de modo que todos os presentes  
27 aprovaram a última versão escrita até este momento. A próxima reunião do NDE ficou  
28 marcada para o próximo dia, conforme a programação dos cursos de Formação que a

*Valéria*

CNPJ: 82.662.958/0001-02  
Inscrição Estadual: 290.974.665  
Reconhecida pela Portaria Ministerial  
nº. 117 de 13/02/1986  
D.O.U. de 14/02/1986  
Mantenedora: Fundação  
Universidade Regional de Blumenau

Câmpus 1 - Central - Rua Antônio da Veiga, 140 - Victor Konder - 89012-900 - Blumenau - SC - Tel.: (47) 3321-0200 - Fax.: (47) 3321-0150  
Câmpus 2 - Complexo Tecnológico - Rua São Paulo, 3250 - Itoupava Seca - 89030-000 - Blumenau - SC - Tel.: (47) 3221-6000 - Fax.: (47) 3221-6001  
Câmpus 3 - Rua São Paulo, 2171 - Itoupava Seca - 89030-000 - Blumenau - SC - Tel.: (47) 3321-7300  
Câmpus 5 - Complexo de Saúde - Rua Samuel Morse, 768 - Fortaleza Alta - 89058-010 - Blumenau - SC - Tel.: (47) 3334-6431



29 FURB oferece ao seu corpo docente. Sem mais, a reunião foi encerrada. Blumenau,  
30 vinte e dois de julho de dois mil e quinze.

31 DOCENTES

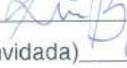
32 Ilson Roberto de Borba 

33 Marko Alexandre Lisboa dos Santos 

34 Tales Dutra Coirolo 

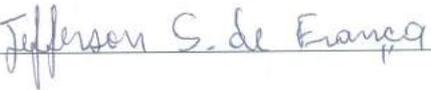
35 Valéria Ilsa Rosa 

36 Wladimir Perez 

37 Raquel Brocco (convidada) 

38 Cláudia Renate Ferreira (convidada) 

39 DISCENTE

40 Jefferson de França (convidado) 

NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE DO CURSO DE DESIGN

ATA 02/2015 DE 23/07/2015

1 Ao vigésimo terceiro dia do mês de julho do ano dois mil e quinze, às quatorze horas,  
2 na sala B-006 do Campus II da FURB, reuniram-se os membros do Núcleo Docente  
3 Estruturante do curso de Design e do Colegiado de Curso de Design sob a presidência  
4 do professor Marko Alexandre Lisboa dos Santos. Estiveram presentes: os professores  
5 Tales Dutra Coirolo, Valéria Ilsa Rosa, Wladimir Perez, Ilson Roberto de Borba, Raquel  
6 Brocco, o discente Jefferson de França e a assessora pedagógica Cláudia Renate  
7 Ferreira. A reunião configurou-se também como uma formação, preparada e  
8 programada dentro do período de Formação para o corpo docente da FURB. A reunião  
9 teve início com o resgate dos assuntos tratados na última reunião do NDE, que tratou  
10 da reformulação curricular do curso de Design. Neste sentido, estabeleceram os  
11 seguintes pontos que foram tratados nesta reunião: **Item 1 – Leitura e aprovação da**  
12 **ata última reunião:** a ata da reunião do dia anterior foi apresentada, lida e aprovada  
13 por todos os presentes. **Item 2 – Organização das disciplinas por fases:** As  
14 disciplinas que já haviam sido discutidas nas reuniões anteriores foram novamente  
15 apresentadas e a essas foram somadas a propostas de novos componentes  
16 curriculares. Estas disciplinas ficaram assim organizadas em cada uma das fases: 1ª  
17 Fase: Desenho Aplicado ao Design I; Representação Projetual do Design I; História da  
18 Arte; Forma, Função e Composição; Ateliê de Design I; 2ª Fase: Desenho Aplicado ao  
19 Design II; Representação Projetual do Design II; História do Design; Metodologia do  
20 Projeto de Design; Ateliê de Design II; 3ª Fase: Rendering; Computação Gráfica  
21 Aplicada ao Design I; Sistema de Identidade Visual; Modelos e Protótipos; Ateliê de  
22 Design III: Produto; Tipografia; Ateliê de Design III: Gráfico; 4ª Fase: Design Thinking;  
23 Computação Gráfica Aplicada ao Design II; Design e Usabilidade; Aplicação de Novos  
24 Materiais do Produto; Ateliê de Design IV: Produto; Materiais e Processos Gráficos;  
25 Ateliê de Design IV: Gráfico; 5ª Fase: Universidade, Ciência e Pesquisa; Design e  
26 Sustentabilidade; Fotografia Digital; Manufatura de Materiais e Produtos II; Ateliê de  
27 Design V: Produto; Design em Movimento; Ateliê de Design V: Gráfico; 6ª Fase:  
28 Tendências Contemporâneas do Design; Desafios Sociais Contemporâneos; Projeto  
29 Empreendedor de Base Tecnológica; Design de Superfície; Ateliê de Design VI:

30 Produto; Ateliê de Design VI: Gráfico; 7ª Fase: Pesquisa em Design; Estágio  
 31 Supervisionado; Optativa Eixo Geral; 8ª Fase: TCC; Legislação, Normas e Ética  
 32 Profissional; Optativa Eixo Específico. **Item 3 – Leitura das ementas:** Os presentes  
 33 fizeram a leitura de todas as ementas que estavam previamente preparadas e  
 34 impressas. Em cada uma delas foram realizadas intervenções e alterações de maneira  
 35 colaborativa. A partir dessas anotações, as ementas impressas foram entregues ao  
 36 professor Marko que deverá digitar as alterações em cada um dos arquivos das  
 37 ementas das disciplinas. Como encaminhamento final, ficou combinado que o PPC  
 38 completo seria revisado mais uma vez em uma próxima reunião a ser marcada para  
 39 dar prosseguimento aos encaminhamentos. Sem mais, a reunião foi encerrada.  
 40 Blumenau, vinte e três de julho de dois mil e quinze.

41 DOCENTES

42 Ilson Roberto de Borba \_\_\_\_\_  
 43 Marko Alexandre Lisboa dos Santos \_\_\_\_\_  
 44 Tales Dutra Coirolo \_\_\_\_\_  
 45 Valéria Ilsa Rosa \_\_\_\_\_  
 46 Wladimir Perez \_\_\_\_\_  
 47 Raquel Brocco (convidada) \_\_\_\_\_  
 48 Cláudia Renate Ferreira (convidada) \_\_\_\_\_

49 DISCENTE

50 Jefferson de França (convidado) \_\_\_\_\_

COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN

ATA 02/2015 DE 13/08/2015

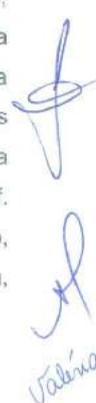
1 Ao décimo terceiro dia do mês de agosto do ano dois mil e quinze, às dezessete horas,  
2 na sala B-007 do Campus II da FURB, reuniram-se os membros do Colegiado do curso  
3 de Design sob a presidência do professor Marko Alexandre Lisboa dos Santos.  
4 Estiveram presentes: os professores Tales Dutra Coirolo, Valéria Ilsa Rosa, Wladimir  
5 Perez, Ilson Roberto de Borba, Raquel Brocco e o discente Jefferson de França. Nesta  
6 reunião, se estabeleceu a seguinte pauta: **Item 1 – Deliberações da última reunião de**  
7 **NDE e aprovação das atas:** as atas foram lidas, aprovadas e assinadas por todos os  
8 presentes. **Item 2 – Temas e indicação de orientações para os TCCs do curso de**  
9 **Design:** a professora Valéria apresentou as fichas que os alunos de TCC haviam  
10 preenchido com seus nomes, com os temas e com a indicação de três professores  
11 para serem seus possíveis orientadores. Após a leitura de cada uma das fichas, os  
12 professores foram indicados para orientar os alunos cujos temas de TCC tivessem  
13 alguma afinidade com sua área de atuação profissional ou científica. Neste sentido,  
14 aqueles docentes que demonstraram interesse em determinados temas de TCC,  
15 solicitaram a orientação destes trabalhos. Dessa maneira, a distribuição de orientandos  
16 para cada um dos orientadores permaneceu da seguinte maneira: A Prof. Valéria Ilsa  
17 Rosa recebeu os trabalhos de: Bianca Luiza Jurk Zanella, Maria Fernanda Zoschke,  
18 Maria Luiza de Oliveira Pereira, Thomas Hummelgen Leitís; o Prof. Tales Dutra  
19 Coirolo, responsabilizou-se pela orientação de: Bruna Luiza Machado, Daniela Luiza  
20 Lenzi, Gabriela Barea, Naiara Zeferino, Rubia Pfau; o Prof. Renato Valderramas  
21 orientará os trabalhos de: Breslei Mateus Bachmann, Carolina Gabriela Nienköetter da  
22 Silva, Derkian de Borba, Nathalia Albino de Souza, Tamara Silva Lunardello; o Prof.  
23 Wladimir Perez orientará o trabalho de: Amilton Tridapalli Junior, Andrielle Miyabukuro,  
24 Felipe Jeremias Brockveld e Mauricio Cagneti. Sem mais, a reunião foi encerrada,  
25 Blumenau, treze de agosto de dois mil e quinze.

26 DOCENTES

27 Ilson Roberto de Borba \_\_\_\_\_

28 Marko Alexandre Lisboa dos Santos \_\_\_\_\_

29 Tales Dutra Coirolo \_\_\_\_\_



Valéria

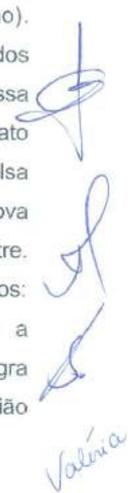
- 30 Valéria Ilsa Rosa Valéria Ilsa Rosa
- 31 Wladimir Perez \_\_\_\_\_
- 32 Raquel Brocco \_\_\_\_\_
- 33 Renato Valderramas (convidado) Renato Valderramas
- 34 \_\_\_\_\_
- 35 DISCENTE
- 36 Jefferson de França (convidado) Jefferson S. de França

Valério

COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN

ATA 03/2015 DE 04/09/2015

1 Ao quarto dia do mês de novembro do ano dois mil e quinze, às dezessete horas, na  
2 sala B-006 do Campus II da FURB, reuniram-se os membros do Colegiado do curso de  
3 Design sob a presidência do professor Marko Alexandre Lisboa dos Santos. Estiveram  
4 presentes: os professores Tales Dutra Coirol, Valéria Ilsa Rosa, Waldmir Perez, Ilson  
5 Roberto de Borba, Raquel Brocco e o discente Jefferson de França e como convidado  
6 o Professor Renato Valderramas. Nesta reunião, se estabeleceu a seguinte pauta:  
7 **Item 1 – Deliberações da última reunião do colegiado e aprovação da ata:** a ata foi  
8 lida, aprovada e assinada por todos os presentes. **Item 2 – Proposta e Curso de**  
9 **Especialização do curso de Design:** O professor Marko apresentou a proposta de  
10 ser criado um curso de Pós Graduação (especialização) em Design. O grupo discutiu e  
11 sugeriu alguns temas de atuação para o curso, dentre as quais: Design Gráfico,  
12 Direção de Arte, Design de Superfície, Web Design, entre outras. O grupo refletiu  
13 sobre o assunto e deliberou que para a próxima semana serão apresentadas algumas  
14 propostas de temas com as respectivas sugestões de grades curriculares. **Item 3 -**  
15 **Temas e indicação de orientações para os TCCs do curso de Design:** o Professor  
16 Marko mencionou que dois alunos (Felipe Jeremias Brockveld e Mauricio Cagneti)  
17 solicitaram a alteração do orientador (prevalecendo a solicitação original do aluno).  
18 Professor Waldmir colocou que, em sua opinião, deveria prevalecer a opinião dos  
19 alunos. Os membros do colegiado concordam com a sugestão em unanimidade. Dessa  
20 maneira, o aluno Felipe Jeremias Brockveld será orientado pelo Professor Renato  
21 Valderramas e o aluno Mauricio Cagneti será orientado pela Professora Valéria Ilsa  
22 Rosa. **Item 4 - Novo PPC do curso de design:** o Professor Marko apresentou a nova  
23 grade curricular e a dinâmica da escolha da vocação do curso a partir do 3º semestre.  
24 O professor Marko apresentou o PPC novo e as demandas de seus desdobramentos:  
25 disciplinas novas, justificativas, pareceres etc. Professor Waldmir mencionou a  
26 importância do acompanhamento do processo junto ao DPE. O PPC foi lido na íntegra  
27 e aprovado em unanimidade pelo Colegiado do Curso de Design. Sem mais, a reunião  
28 foi encerrada. Blumenau, treze de agosto de dois mil e quinze.  
29 DOCENTES



Valéria



- 30 Ilson Roberto de Borba \_\_\_\_\_ 
- 31 Marko Alexandre Lisboa dos Santos \_\_\_\_\_
- 32 Tales Dutra Coirolo \_\_\_\_\_
- 33 Valéria Ilsa Rosa Valéria Ilsa Rosa
- 34 Wladmir Perez \_\_\_\_\_
- 35 Raquel Brocco \_\_\_\_\_
- 36 Renato Valderramas (convidado) Renato Valderramas
- 37 \_\_\_\_\_
- 38 DISCENTE
- 39 Jefferson de França (convidado) Jefferson S. de França

## 10.2 NORMAS

### NORMAS EXTERNAS PARA TODOS OS CURSOS

Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 - Estabelece as **diretrizes e bases da educação nacional**.

LEI nº 11.645, de 10 março de 2008. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “**História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena**”.

Lei nº 9795 de 27 de abril de 1999 - Dispõe sobre a **educação ambiental**, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências.

Decreto nº 4281, de 25 de junho de 2002 - Regulamenta a Lei no 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de **Educação Ambiental**, e dá outras providências.

Resolução CNE/CP nº 1, de 17 de junho de 2004 – Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das **Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**.

Resolução CNE/CES nº 2, de 18 de junho de 2007 - Dispõe sobre **carga horária mínima** e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial.

Resolução CNE/CES nº 3, de 2 de julho de 2007 – Dispõe sobre procedimentos a serem adotados quanto ao **conceito de hora-aula**, e dá outras providências.

Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008 - Dispõe sobre o **estágio de estudantes**; altera a redação do art. 428 da Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei no 5.452, de 1o de maio de 1943, e a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996; revoga as Leis nos 6.494, de 7 de dezembro de 1977, e 8.859, de 23 de março de 1994, o parágrafo único do art. 82 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e o art. 6o da Medida Provisória no 2.164-41, de 24 de agosto de 2001; e dá outras providências.

Resolução nº CNE/CES nº 4, de 6 de abril de 2009 - Dispõe sobre **carga horária mínima** e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação em Biomedicina, Ciências Biológicas, Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Fisioterapia, Fonoaudiologia, Nutrição e Terapia Ocupacional, bacharelados, na modalidade presencial.

Referenciais Curriculares Nacionais dos Cursos de Bacharelado e Licenciatura – MEC/SESUP - 2010

Resolução CEE nº 100/2011 - Fixa normas para o funcionamento da Educação **Superior no Sistema Estadual de Ensino de Santa Catarina** e estabelece outras providências.

Resolução CNE nº 01, de 30 de maio de 2012 - Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em **Direitos Humanos**.

Resolução CNE nº 02, de 15 de junho de 2012 – Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a **Educação Ambiental**.

**Instrumento de Avaliação** de Cursos de Graduação presencial e a distância - maio de 2012.

RESOLUÇÃO CEE Nº 174/2013 - Estabelece providências e **normas complementares** à Resolução CEE/SC nº 100/2011 para o funcionamento da Educação Superior no Sistema Estadual de Ensino de Santa Catarina.

#### NORMAS INTERNAS PARA TODOS OS CURSOS

Parecer CEPE nº 13/2010, de 12 de agosto de 2010, Homologação do **Plano de Desenvolvimento Institucional - PDI** da Universidade Regional de Blumenau.

Resolução FURB nº 05, de 04/02/1993 – Estabelece diretrizes para a **criação de novos Cursos de Graduação**.

Resolução FURB nº 11/1990/FURB – Aprova o regulamento da **prática desportiva**, na forma do anexo 1.

Resolução FURB nº 33, de 16/03/2000 - Regulamenta as **saídas a campo** de acadêmicos da FURB.

Resolução FURB nº 29/2002, de 15 de maio de 2002 - Orienta a elaboração de **ementas e de planos de ensino-aprendizagem** a serem adotados nos cursos de graduação da Universidade Regional de Blumenau.

Resolução FURB nº 39, de 1º/07/2002 - Dá nova redação à Resolução que “Aprova a implantação e a normatização da **Prova de Suficiência** nos cursos de graduação da Universidade Regional de Blumenau”.

Resolução FURB nº 104, de 5 de dezembro de 2002 - Aprova normas gerais para a elaboração do **Regulamento do Trabalho de Conclusão de Curso - TCC**, na forma do Anexo.

Resolução FURB nº 82/2004, de 7 de dezembro de 2004 – Aprova o Regulamento das **Atividades Acadêmico-Científico-Culturais – AACCs** dos cursos de graduação da Universidade Regional de Blumenau, na forma dos Anexos I e II.

Parecer CEPE nº 187/2005 – Aprova o **Projeto Político-Pedagógico do Ensino de Graduação da FURB**.

Resolução FURB nº 61, de 31/10/2006 - Aprova as normas gerais para a **equivalência de estudos** para os cursos de graduação da Universidade Regional de Blumenau.

Resolução FURB nº 66, de 10 de novembro de 2006 - Aprova a inclusão de diretrizes nas Resoluções que tratam de **Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, de Estágio Supervisionado, de Monografia**, de Especialização e de Programa de Mestrado, no âmbito da Universidade Regional de Blumenau.

Resolução FURB nº 08, de 21 de março de 2007 - Aprova o Regulamento do Programa de **Monitoria** do Ensino de Graduação da Universidade Regional de Blumenau, na forma do Anexo.

Resolução FURB nº 32/2007, de 19 de setembro de 2007 - Altera e acrescenta dispositivos à Resolução nº 70/2004, de 11 de novembro de 2004, que “regulamenta a **distribuição de horas-atividade para os docentes** da Fundação Universidade Regional de Blumenau ...”

Resolução FURB nº 65, de 02 de dezembro de 2011 – Estabelece o **número de vagas** a serem oferecidas para ingresso nos cursos de graduação da FURB e dá outras providências.

Resolução FURB nº 22, 7 de maio de 2014 - Institui a Política de Estágios da Universidade Regional de Blumenau.

#### ACESSIBILIDADE

Decreto nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004 - Regulamenta as Leis nos 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da **acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência** ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências.

Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005 - Regulamenta a Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - **Libras**, e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000.

Nota técnica nº 385, de 21 de junho de 2013 – **Acessibilidade**: dúvida mais frequentes.

#### EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA – EAD

Lei nº 9.394/1996 – Art. 81. É permitida a **organização de cursos ou instituições de ensino experimentais**, desde que obedecidas as disposições desta Lei.

Portaria nº 4.059/2004, de 10 de dezembro de 2004 (DOU de 13/12/2004, Seção 1, p. 34) - **Modalidade semipresencial**.

Resolução CEE nº 021/2005 - **Regulamenta a oferta de disciplina na modalidade a distância** nos cursos de educação superior.

Resolução FURB nº 007/2010 - Seção II - **Das Atividades a Distância nos Cursos Presenciais** - Art.s 11, 12, 13, e 14.

#### NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE (NDE)

Resolução CONAES nº 01, de 17 de junho de 2010 – **Normatiza o Núcleo Docente Estruturante** e dá outras providências.

Resolução FURB nº 73/2010 - **Institui e normatiza o funcionamento do Núcleo Docente Estruturante (NDE)** no âmbito da Fundação Universidade Regional de Blumenau – FURB.

#### NORMAS PARA O SEXTO HORÁRIO

Resolução FURB nº 117, de 02 de agosto de 2000 - **Extingue, do horário oficial de aulas da Universidade Regional de Blumenau, o sexto horário** – das 12 às 12 horas e 50 minutos -, a partir do primeiro semestre de 2001.

Parecer CEPE FURB nº 202, de 29 de novembro de 2011 – **Liberação do Sexto horário** pra os cursos de Farmácia, Odontologia e Medicina.

#### NORMAS PARA AS LICENCIATURAS

Resolução CNE/CP nº 2, de 19 de fevereiro de 2002 - Institui a **duração e a carga horária dos cursos de licenciatura**, de graduação plena, de formação de professores da Educação Básica em nível superior.

Resolução CNE/CP nº 1, de 18 de fevereiro de 2002 - Institui **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica**, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena.

Resolução CNE/CEB nº 1, de 20/08/2003 - Dispõe sobre os **direitos dos profissionais da educação com formação de nível médio**, na modalidade Normal, em relação à prerrogativa do exercício da docência, em vista do disposto na lei 9394/96, e dá outras providências.

Parecer CEPE FURB nº 270/2003 - Aprova a Política das Licenciaturas dos cursos da FURB.

Resolução CNE/CP nº 2, de 27 de agosto de 2004 - **Adia o prazo previsto no art. 15 da Resolução CNE/CP 1/2002**, que institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena.

Resolução FURB nº 92/2004, de 16 de dezembro de 2004 - Aprova o Regulamento do **Estágio Curricular Obrigatório dos cursos de Licenciatura** da Universidade Regional de Blumenau, na forma do Anexo.

Resolução CNE/CP nº 1, de 17 de novembro de 2005 - Altera a Resolução CNE/CP nº 1/2002, que institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a **Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior**, curso de Licenciatura de graduação plena.

Parecer FURB nº 198, de 13 de novembro de 2007 – Proposta de **não-inserção do Eixo Geral** estabelecido pelo Projeto Político Pedagógico da Graduação nas matrizes curriculares dos cursos de licenciatura e tecnólogos da Universidade Regional de Blumenau.

#### NORMAS PARA OS CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA

Parecer CNE/CEB nº 17/1997. **Estabelece as diretrizes operacionais para a educação profissional em nível nacional.**

Parecer CNE/CES nº 436/2001. **Trata de Cursos Superiores de Tecnologia** – Formação de Tecnólogos.

Parecer CNE/CP nº 29/2002. **Trata das Diretrizes Curriculares Nacionais** no Nível de Tecnólogo.

Resolução nº CNE/CP 3, de 18 de dezembro de 2002 - Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a **organização e o funcionamento** dos cursos superiores de tecnologia.

Portaria nº 107, de 22 de julho de 2004. **Sinaes e Enade** – disposições diversas.

Parecer CNE/CEB nº 40/2004. Trata das **normas para execução de avaliação, reconhecimento e certificação de estudos** previstos no Artigo 41 da Lei nº 9.394/96 (LDB).

Parecer CNE/CEB nº 39/2004. Trata da **aplicação do Decreto** nº 5.154/2004 na Educação Profissional Técnica de nível médio e no Ensino Médio.

Parecer CES nº 277/2006. Trata da **organização da Educação Profissional e Tecnológica** de graduação.

Portaria nº 10, de 28 de julho de 2006. Aprova em extrato o **Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia**.

Portaria Normativa nº 12, de 14 de agosto de 2006 - Dispõe sobre a adequação da **denominação dos cursos superiores de tecnologia** ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, nos termos do art. 71, §1º e 2º, do Decreto 5.773, de 2006.

Parecer FURB nº 198, de 13 de novembro de 2007 – Proposta de **não-inserção do Eixo Geral** estabelecido pelo Projeto Político Pedagógico da Graduação nas matrizes curriculares dos cursos de licenciatura e tecnólogos da Universidade Regional de Blumenau.

LEI nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008 – **Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica**, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências.

Portaria de 7 de janeiro de 2009. Portaria que **definiu a composição dos institutos**.

## 11 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, p. 229, 2011.

\_\_\_\_\_. **Sobre a aceleração do período de semi-desintegração dos programas de estudo de design**. Palestra na Faculdade de Arquitetura da USP em 15 de maio, 2013. Disponível em: <<http://guibonsiepe.com.ar>>. Acesso em: 12 jul. 2014.

INEP. **Relatório de Curso: ENADE 2012 - Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes do Curso de Design da FURB**. SINAES/INEP, 2012.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**; São Paulo: Cosac Naify, 2006.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. v. 1. 6ª. ed. São Paulo: Paz e Terra. 1999, 698 p.

MOZOTA, B. B. de. **Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa**. Brigitte Borja de Mozota, Cássia Klöpsch, Filipe Campelo Xavier da Costa; tradução: Lene Belon Ribeiro. Porto Alegre: Bookman, 2011. 343 p.

PRESTES, Maíra Gomes; FIGUEIREDO, Luiz Fernando Gonçalves. Novas perspectivas para o design: designers como agentes de desenvolvimento local. **Design & Tecnologia**, v. 2, n. 03, p. 38-45, 2012.

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SILVA, João Carlos Riccó Plácido da et al. **O Futuro do Design no Brasil**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

OCHSNER, J.K. 2000. Behind the Mask: A Psychoanalytic Perspective on Interaction in the Design Studio. **Journal of Architectural Education** 53, 194-206. Maio, 2000.

VEZZOLI, C. **Design de Sistemas para a Sustentabilidade**. Salvador: EDUFBA, 2010. 343 p.

VIDIGAL, Emerson José. **Ensino de projeto arquitetônico: um estudo sobre as práticas didáticas no curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Federal do Paraná**. 2010. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.