

Matriz Curricular: Design / Salvador / Bacharelado / Presencial

1º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
LET 042	Língua Portuguesa I-A N-100	
FCH 002	Estética I	Reflexão de natureza filosófica sobre a problemática artística envolvendo a criação, consumo e interpretação das obras de arte. Investigação sobre as relações entre arte e tecnologias na contemporaneidade.
EBA B81	Fundamentos do Desenho	Estudo dos processos e modalidades relacionadas às práticas de desenho como meio expressivo, projetual, comunicante e reflexivo, a partir da observação, memória e imaginação. Instrumentalização para o desenho. Princípios prático-teóricos do desenho.
ARQ 003	Descritiva I	Desenvolvimento da capacidade de abstração, raciocínio, observação, reflexão e sobretudo a visão espacial através do estudo das entidades geométricas fundamentais do espaço e de sua representação por meio de projeções.
GEBA 0010	Desenho e Técnicas de Representação Gráfica	Estudo dos princípios e metodologia de criação em Design, processos e modalidades de desenho manual relacionado às Técnicas de Representação Gráfica nas práticas de projeto e comunicação visual, em atividades de ensino e extensão.
2º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
LET 043	Língua Portuguesa II-A N-100	
EBA 153	Fotografia I-A	História, evolução e manuseio do aparelho fotográfico, noções de enquadramento, profundidade de campo, elemento de iluminação necessária e acessórios, filme preto e branco e suas variantes, multiplicidade das máquinas, laboratório e drogas químicas, exercícios práticos.
EBA 182	Introdução à Computação nas Artes Gráficas I	Utilização do computador como ferramenta de trabalho do desenhista industrial. Noções básicas de operação dos micro computadores, do ambiente Windows do editor de textos Word 6.0 e do Sistema Operacional MS DOS. Conceituação de Hardware, Software, Periféricos e Algoritmos. Estudo teórico e prático do Corel Draw.
ARQ 005	Desenho Geométrico I	Conhecimento para desenvolvimento da capacidade de expressão gráfica, adestramento manual, senso de ordem e de proporção através do contato com entidades geométricas fundamentais do plano e a resolução dos problemas básicos a eles relativos.
EBA 159	Metodologia Visual I	O desenvolvimento da criatividade, percepção visual, organização da forma e do espaço. A cor e o volume. Os meios de representação bidimensional. O planejamento da produção artística. Atividades de atelier e/ou oficina. Análise e crítica da produção do aluno. A prática criativa. O desenvolvimento da criatividade.

3º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
EBA 003	História da Arte III	Visão dos elementos e conceitos básicos para a compreensão dos fenômenos artísticos do contexto cultural dos diferentes períodos históricos. Visão geral da pré-história ao renascimento, maior ênfase aos períodos moderno e contemporâneo.
EBA 155	Fotografia II-A	Desenvolvimento do aluno o gosto pela fotografia colorida, mostrando as possibilidades de correção das cores nas cópias fotográficas. Introdução do aluno ao uso da luz artificial em estúdio fotográfico. Mostra, também, as vantagens do uso de filtros de correção e de contraste nas fotos coloridas e preto e branco.
EBA 135	Expressão Tridimensional III	Estudo teórico e prático de composição tridimensional com materiais de livre escolha do aluno. Aspectos básicos da psicologia da forma visual, como instrumentalização do desenvolvimento de percepção criativa do aluno.
ARQ 004	Descritiva II	Estudo das formas geométricas do espaço, sua análise e representação em projeção mongeana, sua comparação com objetos reais, evidenciando suas aplicações às artes e à tecnologia.
4º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
EBA 158	História do Desenho Industrial	História da tecnologia. História do desenho Industrial. História da Industrialização no Brasil.
EBA 156	Técnica de Utilização de Materiais Expressivo I	Estudo das técnicas e utilização dos materiais expressivos.
ARQ 010	Perspectiva	Estudos dos processos de representação gráfica que permitem, no plano, uma visão tridimensional dos objetos e espaços.
ARQ 011	Desenho Técnico I	Introdução ao Desenho técnico, Sistemas de Representação, Desenho Arquitetônico e Desenhos Especializados.
EBA 138	Teoria da Percepção Visual	A percepção como processo cognitivo básico e sua importância nas áreas: cognitivo motora e afetivo - emocional, avaliação da importância do estudo de percepção para o campo artístico, repensar a sua formação pessoal, social e profissional a partir dos temas tratados.
5º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
EBA 161	Materiais e Processos Gráficos	Serigrafia, flexografia. Off Set. Rotogravuras. Máquinas e processos de impressão. Características técnicas. O filme. Fotolito. Fotomecânica. Elaboração de projeto para cada tipo de impressão. Acabamento gráfico. Corte, vinco, plastificação. Custos. Produção.

EBA 157	Técnica de Utilização de Materiais Expressivo II	Construção e teste de modelo físico. Transposição dos resultados para o modelo real.
EBA 136	Física Geral e Experimental I-A	Durante o curso o aluno estudará: Introdução ao estudo da física, funções escalas, gráficos, dinâmica, equilíbrio dos corpos, ótica, acústica, calor.
MAT 219	Matemática I-A	Funções, derivada, máximo e mínimos de funções. Traçado de gráficos de curvas.
6º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
EBA 105	Teoria e Técnica da Pintura	Fundamentos teóricos e práticos das técnicas de pintura em médios, aquosos, oleosos e mixtos, através da experimentação técnica e criativa dos materiais expressivos.
EBA 147	Gravura IV	Estudo teórico e prático da serigrafia, como técnica de auto expressão e como técnica de arte aplicada, dando-se ênfase ao processo fotográfico.
EBA 154	Método do Projeto	Técnica de determinação de necessidades. Técnica de pesquisas e levantamento de dados. Identificação dos meios materiais e instrumentais do projeto. Técnica de elaboração e gerência do projeto e da pesquisa. Métodos de desenvolvimento do projeto. Avaliação do projeto e da pesquisa realizada.
EBA 164	Desenvolvimento do Projeto de Programação Visual I	Fornecer ao aluno conhecimentos básicos para desenvolvimento de planejamento/projeto visual gráfico; Informar o aluno do perfil profissional e o mercado de trabalho do programador visual/Designer Gráfico; Introduzir o aluno no ambiente profissional; Fornecer ao aluno conhecimentos básicos para desenvolvimento de projetos: Imagem corporativa, embalagem, sinalização.
EBA 162	Produção e Análise Gráfica	Linguagem gráfica. Técnicas de layout, arte final. Imposição de página. Fotocomposição. Fotoletas, Composição manual. Histórico da tipografia. Processos tipográficos, clichê.
7º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
EBA 160	Ergonomia	Discriminação das disfunções ergonômicas dos sistemas homem máquina. Soluções ergonômicas que minimizem os custos humanos do trabalho e otimizem o sistema homem máquina.
EBA 165	Desenvolvimento do Projeto de Programação Visual II	Fornecer ao estudante conhecimento da metodologia de design; Informar o estudante sobre Marca, Identidade Visual e Branding; Fornecer ao estudante conhecimento para implantação de um projeto de design, incluindo sua identidade visual; Fornecer ao estudante conhecimento sobre propostas, custos e especificações; A venda do projeto.

EBA 183	Introdução à Computação nas Artes Gráficas II	Utilização do computador como ferramenta de trabalho do desenhista industrial. Noções básicas de operação dos micro computadores, do ambiente Windows, do editor de textos Word 6.0 e do Sistema Operacional MS DOS. Conceituação de Hardware, Software, Periféricos e Algoritmos. Estudo teórico e prático do Coreldraw e do Page Maker, focalizando as atenções na editoração eletrônica de textos e imagens e no desenho artístico no computador. Desenvolvimento de projetos de computação gráfica integrados às demais disciplinas do curso de desenho industrial (programação visual, estudo da forma, atributos da aparência, etc.).
ECA 001	Fundamentos da Economia	Os sistemas econômicos: formação e evolução. O liberalismo econômico e a fase mercantilista. A combinação dos fatores de produção. Categorias econômicas: renda, lucro, juros e salário. A teoria do valor. Concorrência, formação de preços e mercado. Globalização e a ordem econômica internacional. Noções sobre os principais conceitos da teoria econômica em seus vieses microeconômico e macroeconômico, além de temas específicos como: moeda, Estado e relações externas.
8º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
DIR 159	Instituição de Direito Público e Privado	Uma consideração institucional do direito público e privado de modo a repetir aos economistas, administradores e arquivologistas uma visão dos instrumentos jurídicos utilizados nas atividades econômica, administrativa e arquivística. O Estado. A Constituição. A ordem econômica. Domínio público. Pessoas de Direito. Objeto de Direito. Contratos.
EBA 163	Produção e Análise da Imagem	Desenvolvimento de conhecimentos teóricos e práticos da imagem, enfatizando as análises semiológicas e o procedimento técnico da fotografia, no cinema e na televisão.
FCH 006	Introdução Sociologia I	Natureza das ciências sociais e estudo de formulações fundamentais da sociologia moderna. Instrumentos que, aportados pelas ciências sociais para a decifração do quadro de vida em sociedade, revelam sua validade em outros campos do conhecimento, tematização de itens específicos que se configurem como interface epistemológica. Discussão propriamente interdisciplinar entre a Sociologia e a área de conhecimento que se insere no respectivo curso.
EBA 166	Desenvolvimento do Projeto de Programação Visual III	Exercitar prática de projeto, com imersão no universo profissional de design em sinalização e sistemas de informação; Desenvolver habilidades voltadas à prática de projeto de sinalização, apresentando suas características, técnicas e exemplos; Levar ao conhecimento dos estudantes as tendências e tecnologias aplicadas ao campo do design; Executar o projeto de sinalização, considerando a relação entre indivíduo, espaço e informação.
9º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
GEBA 0016	Estágio Supervisionado I	Treinamento prático em uma gráfica para que o aluno vivencie situações reais dentro de sua área de atuação profissional, completando o seu aprendizado teórico.

EBA 167	Desenvolvimento do Projeto de Programação Visual IV	Exercitar a prática de projeto, com imersão no universo profissional de design, com foco em projetos gráficos-editoriais; Desenvolver habilidades voltadas a prática do projeto gráfico-editorial, apresentando suas características, técnicas e exemplos; Levar ao conhecimento dos estudantes as tendências e tecnologias aplicadas ao campo do design; Executar o projeto gráfico/editorial de um livro, considerando o fluxo de trabalho de uma editora comercial.
10º PERÍODO		
CÓDIGO	NOME	EMENTA
GEBA 0017	Trabalho de Conclusão de Curso	Desenvolvimento de um trabalho de conclusão de curso, envolvendo um objeto de alta complexidade no campo do design. Coleta sistemática de dados, análise de similares, geração de alternativas projetuais. Execução final do projeto de design. Defesa das soluções propostas e apresentação formal do projeto para banca examinadora.