

ANEXO DA RESOLUÇÃO CEPEC/UFG Nº

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS**

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO E DIGITAL -
BACHARELADO**

Reitor(a): ANGELITA PEREIRA DE LIMA

Vice-Reitor(a): JESIEL FREITAS CARVALHO

Diretor(a) da Unidade: BRAULIO VINICIUS FERREIRA

Vice-diretor(a) da Unidade: CLAUDIO ALEIXO ROCHA

Coordenador(a) do Curso: FLAVIO GOMES DE OLIVEIRA

Vice-coordenador(a) do Curso: MARCIO ALVES DA ROCHA

Comissão NDE/Elaboração:

FLAVIO GOMES DE OLIVEIRA - PRESIDENTE

MARCIO ALVES DA ROCHA

CLAUDIO ALEIXO ROCHA

ROSANA HORIO MONTEIRO

ROSA MARIA BERARDO

RAVI FIGUEIREDO PASSOS

FLAVIO GOMES DE OLIVEIRA

Sumário

1 - Apresentação	3
2 - Exposição de motivos	3
3 - Objetivos do Curso	4
4 - Perfil do curso	5
5 - Perfil do egresso	8
6 - Estrutura curricular	9
6.2 - Matriz curricular	10
DESIGN GRÁFICO E DIGITAL Goiânia Presencial - 2025/1 Vespertino	10
6.3 - Tabela de equivalência	18
6.4 - Ementas e bibliografia básica e complementar	20
7 - Atividades Complementares	39
8 - Política e gestão de estágio curricular obrigatório e não obrigatório	40
9 - Política da inserção de ações curriculares de extensão - Acex	43
10 - Política e gestão de prática como componente curricular - PCC	44
11 - Trabalho de conclusão de curso	44
12 - Política de ensino, pesquisa e extensão	45
13 - Procedimentos de acompanhamento e de avaliação dos processos de ensino-aprendizagem e apoio ao discente	45
14 - Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa	46
15 - Gestão das atividades EaD nos cursos presenciais (opcional)	46
16 - Referências	47

1 - Apresentação

A proposta deste curso é promover a formação de profissionais em nível de bacharelado para atuar na área de Design Gráfico e Digital, com habilidades para desenvolverem atividades relacionadas à produção de peças gráficas diversas, embalagens, sites, projetos de sinalização, projetos diversos na área do audiovisual, projetos de jogos, criação de personagens, criação de ilustrações diversas, produção de identidades visuais diversas, atuação em mídias digitais diversas, dentre outras aplicações gráficas de âmbito impresso e digital.

Unidade Acadêmica: FACULDADE DE ARTES VISUAIS

Curso-habilitação: DESIGN GRÁFICO E DIGITAL

Modalidade: Presencial

Grau acadêmico: BACHARELADO

Carga horária total em horas: 2436

Turno(s) de funcionamento: Vespertino

Número de vagas anuais: 35

Duração mínima do curso: 8

Duração máxima do curso: 12

Área geral - Cine/Inep: 02 - Artes e Humanidades

2 - Exposição de motivos

Criado em 1992 como uma habilitação no Curso de Artes Visuais da FAV, o atual curso de Design Gráfico e Digital buscou acompanhar, por meio de reformas curriculares anteriores, as transformações econômicas, socioculturais e regionais. Como uma habilitação do Curso de Artes Visuais até 2013, o curso capacitava o estudante para uma atuação no design resultante, predominantemente, de uma formação fundamentalmente artística. Enquanto esta orientação direcionava o estudante a uma percepção com ênfase na criação e na reflexão sobre os aspectos formais do produto de design, a mesma abordava de modo tangencial os aspectos metodológicos, técnicos e tecnológicos que caracterizam a profissão. Além disso, como resultado das mesmas transformações que ainda se fazem presente, o curso carecia de atualização, não somente no que tange ao conteúdo da matriz curricular, mas à sua própria natureza, enquanto habilitação das artes visuais. Tudo isso ensejou a configuração de um novo curso, com uma matriz voltada às novas demandas. A proposta de desvinculação da habilitação das Artes Visuais, que se concretizou a partir de 2014 para a criação de um curso autônomo visava atender, pelo menos, a três aspectos considerados de grande importância: o curricular, o de inserção no mercado e o da demanda pela profissão.

Orientado a partir do tripé metodologia, criação e inovação, as disciplinas do então novo curso visavam responder àquelas demandas. No entanto, se verifica que o constante crescimento da Cultura Digital tem resultado na exigência por um perfil de profissional ainda mais orientado às questões relacionadas ao Design de Mídias Digitais em suas variadas faces, desde o projeto de interfaces para dispositivos móveis, interfaces web, passando por motion design, ilustração digital até o game design e soluções que cada vez mais demandam conhecimentos que aproximam o design das tecnologias de informação e comunicação. Neste sentido, as disciplinas atuais do curso, ainda que tivessem como um de seus pressupostos a inovação, deixam lacunas estruturais na formação do atual profissional do Design no contexto das tecnologias digitais.

Adicionalmente, novas demandas nas áreas da atenção social, inclusão digital e multiculturalismo exigem a adequação das disciplinas existentes, seja nas suas ementas quanto nas articulações entre os períodos na matriz curricular. Pontua-se ainda, a exigência natural que

se dá pela própria necessidade de atualização da bibliografia, que em um curso tão dinâmico tende a se perder com frequência.

O Design Gráfico configura-se como uma área que está em franca ascensão, tanto no que tange às inovações tecnológicas que a cada dia têm demandado um profissional que ofereça soluções de comunicação visual, a exemplo do Design de Interfaces, como pela constituição de uma cultura de consumo que tem encontrado na imagem, especificamente enquanto objeto de comunicação, um diferencial tanto competitivo quanto qualitativo. Assim, o curso recebe uma atualização em seu nome, acrescentando-se a palavra Digital, o que reflete, além de um contexto já recorrente e efetivo, quando da formação na área, havendo uma abordagem na área digital, com a devida revisão das relações contemporâneas fundamentada em aspectos como tecnologias emergentes, relações de mercado, relações sociais e aspectos culturais. A revisão atual visa ainda uma formação mais globalizada sem perder suas características de inserção regional do egresso.

Assim, sem abandonar as perspectivas da criação e da inovação que orientam para as questões formais, o novo projeto oferece também uma abordagem orientada às dimensões tecnológicas que caracterizam o campo do Design Digital. Mantém-se, também, a vinculação à área de conhecimento específica, a saber, Ciências Sociais Aplicadas.

Após a implementação do PPC aprovado em 2014, por meio de pesquisa realizada junto ao corpo discente do Curso, ficou evidenciado um grande aumento na demanda de profissionais com formação específica para questões do Design Digital, bem como, uma grande procura por parte dos estudantes, por formação específica na área de gestão e empreendedorismo aplicados ao Design. Neste sentido, a proposta de reformulação aqui apresentada, visa atualizar o PPC com relação às áreas de atuação acima abordadas. Além de revisar o conteúdo das disciplinas voltadas para gestão em design.

Além da dimensão prática, a consolidação da área passa ainda pela dimensão da pesquisa, que desde o final dos anos 90, desde a criação do primeiro mestrado em Design do país, tem buscado arduamente se assentar como uma prática comum nos cursos de graduação, mas que ainda carece de uma produção mais consistente e que esteja mais vinculada à realidade da indústria e da sociedade.

Para além dos aspectos que norteiam o amadurecimento do curso de Design Gráfico e Digital, pontua-se a integração com os demais cursos da FAV, que por meio de uma busca pela articulação de suas atividades, disciplinas e corpo docente, pode fortalecer o Design para além das fronteiras do Estado, em busca de se tornar um ponto de referência da formação na Região Centro-Oeste, acompanhando o grande desenvolvimento pelo qual esta tem passado.

Por outro lado, como um dos colegiados que integram a Faculdade de Artes Visuais, o Design Gráfico e Digital terá um diferencial em relação aos seus pares em outras universidades do país, na medida em que buscará manter seu caráter criativo, expressivo e inovador, que formará um profissional com qualificação, não somente para a inserção em um mercado crescente, mas para a orientação de uma forma de pensar o Design como agente de transformação social, da ética e da promoção de nossa riqueza cultural.

O Curso de Design Gráfico não participou do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), tendo em vista a reduzida quantidade de cursos com a mesma formação no Brasil, sendo que o curso ainda aguarda visita em loco para avaliação.

3 - Objetivos do Curso

Objetivo Geral

Fundado no tripé metodologia, criação e inovação, o Curso de Design Gráfico tem como base de seus objetivos gerais a formação de um profissional que responda às demandas

sociais, da prática projetiva e pesquisa científica a partir de uma perspectiva metodológica que integre os recursos tecnológicos, experiências culturais, expressividades criativas e pesquisa voltada para a inovação.

Objetivos Específicos

- Capacitar o estudante para uma prática fundamentada para a solução de problemas comunicacionais, no âmbito predominantemente visual, a partir de uma orientação metodológica, em suas variadas abordagens, centrada no usuário como personagem principal na sua prática projetiva;
- Orientar para um desenvolvimento que procure, para além dos aspectos técnico-funcionais uma orientação para soluções criativas, inerentes ao perfil da Faculdade em que está inserida, tomando-as como aspectos diferenciais do curso;
- Promover a busca por caminhos inovadores que situem os projetos na vanguarda do design gráfico, orientando para a pesquisa e desenvolvimento de soluções que aproveitem o potencial criativo do curso;
- Desenvolver uma conscientização do profissional sobre sua atuação, despertando para uma visão cidadã ética que conheça e participe na construção e desenvolvimento regional e nacional;
- Instrumentalizar o estudante, técnica e metodologicamente, para sua atuação profissional;
- Formação de estudantes áptos a atuarem de forma responsável e ética, com formação que leve em consideração a história e cultura Afrobrasileira, Africana e Indígena, a educação para os direitos humanos, Proteção da pessoa com Trastorno do Espectro Autista, Educação ambiental e Libras.

4 - Perfil do curso

O curso elege como princípios norteadores para a formação do designer uma série de prerrogativas epistemológicas, metodológicas, técnicas e tecnológicas voltadas para a formação do profissional crítico e socialmente responsável, tendo como perspectiva enxergar-se no contexto contemporâneo, auxiliando no desenvolvimento deste, a partir do reconhecimento do momento vivido (presente), atentando para as referências históricas (passado) e apontando para propostas inovadoras (futuro).

Enquanto balizas epistemológicas, a formação é guiada por orientações metodológicas, criativas e inovadoras, sempre orientada pelo pensamento projetivo, zelando pela exposição ampla e complexa dos variados temas e filiações teóricas, permitindo ao graduando reconhecer a abrangência e profundidade da sua atividade profissional, visando uma construção própria do fazer design.

No plano metodológico, o curso prioriza as perspectivas do projeto e da pesquisa, o primeiro centrado nos diversos modelos de construção da lógica de projeto, incluindo as fases de criação e reconhecimento do contexto visual em que se insere o projeto; e o segundo na deflagração de novas possibilidades, bem como no acatamento ou refutação de hipóteses de projeto e de mercado.

Neste sentido caracteriza-se por uma proposição integradora das disciplinas em uma abordagem projetual das distintas áreas de atuação do designer.

No plano técnico, o curso se reporta para a instrumentalização do profissional, no desenvolvimento de suas habilidades, observando as ferramentas e materiais que formam seu contexto de trabalho. O fazer é explorado em sua amplitude, desde seu reconhecimento na concepção de projeto até sua execução, pautando toda a curva do desenvolvimento projetual, na

estruturação de uma práxis.

O contexto tecnológico, referente ao conhecimento que se tem sobre a técnica, tido como um dos fundamentos do curso, define a crítica pelo próprio conhecimento do saber fazer, consolidando-se como o saber pensar. Neste aspecto, o reconhecimento do que se faz e do que se projeta, cria condições para o lastro propositivo e inovador do design, consolidado nas competências do profissional, colocado à prova a cada novo projeto, na busca de soluções criativas, funcionais e estéticas. De modo mais pontual, definem-se orientações de concepção do curso em várias dimensões, a saber:

A Prática Profissional

Entende-se que a formação superior deve preparar o cidadão para uma atuação produtiva e socialmente responsável, observando a suficiência nos conhecimentos, habilidades e atitudes em sua área de formação, a saber o Design Gráfico e Digital, e sua atuação ética e moral.

O Design Gráfico e Digital tem por fundamento a busca e o projeto de soluções voltadas à comunicação visual, de modo a agregar valores culturais, estéticos, éticos e ergonômicos centrados na relação usuário/ informação, e ainda, as relações que envolvem interação e experiência relacionados aos artefatos analógicos e digitais de uso social. Para tanto, a prática tem como pressupostos os aspectos econômicos, ecológicos, sociais, tecnológicos, conceituais e criativos para alcançar estes valores.

O curso organiza estes critérios a partir de disciplinas que preveem a realização de atividades projetuais e de gestão, exercitando a complexidade verificada na prática profissional. Culmina, neste aspecto, com as disciplinas de forte apelo prático e instrumental, caracterizadas como Trabalho de Conclusão de Curso e Estágio Supervisionado em Design, que por si conduzem o graduando para o pleno exercício profissional.

A Formação Técnica

Em sua prática profissional diversas competências são requisitadas ao Designer Gráfico e Digital como diferencial de qualidade na solução de problemas de comunicação visual. O curso, por meio de sua matriz curricular, oferece a formação técnica necessária para desenvolver as habilidades orientadas para tais competências. Entendendo que, por formação técnica, traduz-se uma compreensão que vai além das questões práticas e pragmáticas, mas também da construção da consciência em relação aos processos técnicos e devidas tomadas de decisão que envolvem o projeto. As disciplinas de orientação técnica buscam, além da apresentação do seu caráter prático, espaços para reflexão e inserção crítica das competências abordadas no contexto atual do estudante.

A Formação Ética, Função Social e Sustentabilidade

Como profissional configurador de meios e mensagens que influenciam diretamente na construção simbólica da sociedade, o Designer Gráfico e Digital encontra na dimensão ética um espaço aberto a compromissos e reflexões. A abordagem ética se dará, naturalmente, nas disciplinas de natureza teórica e prática, por meio de orientações que busquem, na criação e seleção de elementos visuais, o compromisso com preceitos fundamentais do respeito ao indivíduo, à sociedade e ao meio ambiente, sem optar, por outro lado, por caminhos que busquem o senso comum e se afastem de modo simplista das propostas que busquem a originalidade e a inovação, características da profissão e que, comumente, demandam aprofundamentos das discussões éticas.

Ainda que o compromisso ético seja parte inerente da função social do designer, esta é aprofundada nas práticas que visam à disseminação da cultura integrada a propostas inclusivas, e

ao crescimento econômico associado a atitudes ambientais responsáveis.

Essas atitudes serão concretizadas por meio de propostas acadêmicas que visem, por exemplo, ao melhor aproveitamento de materiais e práticas sustentáveis de produção gráfica ou à otimização nos projetos de interface gráfica que visam melhor eficiência energética; projetos educativos, respeitando a diversidade cultural, com especial atenção às questões étnico-culturais nas discussões disciplinares que abordam o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena e verificando a inclusão e a acessibilidade das pessoas com deficiência, tais como Pessoas com Transtorno do Espectro Autista.

Além destas questões serem base para todas as disciplinas, algumas delas são tratadas de forma mais específica em alguns componentes curriculares:

- História e Cultura Afrobrasileira, Africana e Indígena: "História da Arte" e "História do Design";
- Educação para os Direitos Humanos: "Ética e Legislação";
- Proteção dos direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista: "Ética e Legislação";
- Educação Ambiental: "Design Mídia e Sociedade"
- Libras: O curso prevê uma disciplina optativa de Libras além de permitir o aproveitamento de qualquer disciplina de introdução à Libras conforme tabela de equivalências.

A Articulação entre a Teoria e a Prática

As atividades programadas pelas disciplinas projetuais têm como pressuposto fundamental a integração entre as abordagens teóricas e práticas do Design, que se dão tanto no uso dos laboratórios e ateliês quanto pelas atividades em salas de aula e extraclasse. A disciplina de Estágio Curricular permite ao estudante, ainda no contexto acadêmico, experienciar, de modo supervisionado, a atuação profissional, o que possibilita uma transição gradativa da teoria ao mercado de trabalho, ou seja, da teoria à prática.

Complementarmente, é oferecida ao estudante a oportunidade de vivenciar as atividades de Iniciação Científica e Tecnológica a partir da orientação conjugada aos programas institucionais. O mesmo se dá a partir dos programas de monitoria e das ações de extensão, que colaboram na integração entre a academia e a sociedade a partir de atividades específicas.

Ainda no âmbito das disciplinas, a predileção por atividades de projeto visam auxiliar na articulação da teoria aplicada e da práxis projetual, compondo um cenário baseado nos eixos dos temas transversais, como sustentabilidade, inclusão, inovação e responsabilidade social, atrelado à prática multidisciplinar.

A Interdisciplinaridade

O Design Gráfico e Digital configura-se desde suas raízes como uma atividade inter e multidisciplinar, na medida em que congrega, junto aos conhecimentos específicos, abordagens que encontram assento nas ciências humanas, exatas, sociais e nas artes. Na busca pelo diálogo entre a dimensão criativa e expressiva com a orientação metodológica e técnica, o Designer deve buscar nas práticas das atividades da cultura e em seus fundamentos teóricos e históricos a base do conteúdo que será metodologicamente desenvolvido e aplicado na produção industrial com o uso de recursos tecnológicos adequados buscando sempre a promoção do bem-estar social em suas várias dimensões.

As disciplinas projetuais têm como premissa, devido à sua perspectiva metodológica, serem responsáveis por esta inter e multidisciplinaridade, resgatando os conhecimentos e práticas das demais disciplinas e aplicando-as em projetos construídos a partir de experiências reais de

atuação do profissional.

Adicionalmente a esta prática inter e multidisciplinar, harmoniza-se uma visada multicultural, na observação dos estudos da cultura visual, contribuindo para isto os mecanismos institucionais de intercâmbios nacionais e internacionais, a partir de convênios firmados pela UFG, proporcionando ao estudante experiências culturais enriquecedoras nos planos acadêmico, profissional e pessoal.

5 - Perfil do egresso

O egresso do curso de Bacharelado em Design Gráfico e Digital da UFG recebe formação para atuar no mercado e na pesquisa, considerando a concepção de artefatos e teorias, de soluções de problemas de comunicação visual, fundamentando-se em valores humanos, culturais, econômicos e éticos de sua profissão. Seu perfil concentra as habilidades e competências do desenvolvimento de projetos fundamentados nas teorias do design e nas práticas emergentes das diferentes complexidades exigidas pela contemporaneidade, tendendo para a inovação e responsabilidade social.

Possui ainda, a capacidade de identificar demandas sociais e mercadológicas, atuando na solução de problemas por meio de projetos que utilizam pesquisa de mercado, referências, técnicas, tecnologias, linguagens e materiais de sua área, além de estar preparado para gerência de projetos e equipes multidisciplinares, em uma perspectiva empreendedora e estratégica. Sua formação o capacita para atuação direta no mercado de Design Gráfico e Digital, inclusive em equipes transversais, seja em âmbito prático, a partir de projetos relacionados aos processos produtivos e tudo que abrange a relação entre a sociedade e a configuração do ambiente, seja em âmbito teórico, que envolva a corporificação de conceitos e teorias para a área, além de formação aprofundada em nível de pós-graduação em sua área e áreas afins.

Habilidades do Egresso

Em consonância à RESOLUÇÃO N. 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004 que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, o egresso do Curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás deverá ter como habilidades:

- 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, jóias, 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;

Acompanhamento do Egresso e Sua Inserção no Mundo do Trabalho

A Universidade Federal de Goiás conta com um projeto de acompanhamento do egresso chamado SempreUFG, a Sempre UFG conta com ferramentas para acompanhamento dos estudantes egressos além de oferecer serviços exclusivos como cursos de educação continuada, acesso à biblioteca digital dentre outros serviços. A Sempre também se caracteriza como uma forma de preservação da memória dos estudantes e de sua passagem pela UFG.

O Curso de Design Gráfico Digital conta com um grupo de mensagens com os egressos com dupla finalidade, promover uma comunicação simplificada com os estudantes e divulgar vagas de emprego, projetos de pesquisa, cursos de extensão ou outras formas de aproximar os estudantes egressos do dia-a-dia do curso. Além deste grupo específico, é importante salientar a atuação do curso nas redes sociais, principalmente por meio do Instagram e do canal do Youtube, onde o curso conta com vídeos e entrevistas com profissionais e egressos, mantendo uma conversa entre os estudantes que passaram pelo curso e os estudantes que estão ativos no curso.

6 - Estrutura curricular

6.1 - Introdução

A composição das disciplinas do Curso de Design Gráfico e Digital estão distribuídas em três Núcleos bem distintos, Núcleo Comum, Núcleo Específico Obrigatório e Núcleo Específico Optativo.

Núcleo Comum: São as disciplinas com formação comum às áreas da Faculdade de Artes Visuais, aos diversos cursos de graduação em Design e à formação Cultural, artística e estética. Neste núcleo, existem disciplinas comuns a vários cursos da FAV e algumas específicas do curso de Design, mas oriundas de outras áreas como artes, história, arquitetura etc.

Núcleo Específicos Obrigatório: São as disciplinas específicas da área de formação em Design Gráfico e Digital, envolvendo as disciplinas de projeto e disciplinas teóricas muito específicas da área de Design, esse núcleo envolve, principalmente, os professores do Núcleo formal do Curso.

Núcleo Específico Optativo: São disciplinas específicas da área de formação em Design Gráfico e Digital que promovem uma formação ampliada, não sendo obrigatórias para todos os estudantes, por isso, de caráter optativo, para ampliação da formação em áreas mais distintas da formação em Design Gráfico e Digital, durante o curso o estudante deverá cursar pelo menos quatro disciplinas deste núcleo.

6.2 - Matriz curricular

DESIGN GRÁFICO E DIGITAL | Goiânia | Presencial - 2025/1 | Vespertino

REF.	Componente	Unidade (sigla)	CH Teo	CH Prát	CH PCC*	CH EaD	CH Acex*	CH Total	Pré-requisito (PR) e/ou Co-requisito (CO)	Núcleo	Natureza
1 Período											
001	DESENHO	FAV	0	64	0	0	0	64		Comum	Obrigatória
002	ESTUDOS DA COR	FAV	32	32	0	0	0	64		Comum	Obrigatória
003	METODOLOGIA DE PROJETO	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Obrigatória
004	METODOLOGIA VISUAL	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Obrigatória
005	PRODUÇÃO GRÁFICA	FAV	20	44	0	0	0	64		Específico	Obrigatória
2 Período											
006	DESENHO TÉCNICO	FAV	0	64	0	0	8	64		Comum	Obrigatória
007	DESIGN DE IDENTIDADE VISUAL	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
008	DESIGN, COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE	FAV	40	24	0	0	8	64		Comum	Obrigatória

REF.	Componente	Unidade (sigla)	CH Teo	CH Prát	CH PCC*	CH EaD	CH Acex*	CH Total	Pré-requisito (PR) e/ou Co-requisito (CO)	Núcleo	Natureza
009	HISTÓRIA DA ARTE: DO RENASCIMENTO AO CONTEMPORÂNEO	FAV	64	0	0	0	8	64		Comum	Obrigatória
010	TIPOGRAFIA	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
3 Período											
011	DESIGN EDITORIAL	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
012	FOTOGRAFIA	FAV	32	32	0	0	0	64		Comum	Obrigatória
013	FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO	FAV	32	32	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
014	HISTÓRIA DO DESIGN	FAV	64	0	0	0	8	64		Comum	Obrigatória
4 Período											
015	DESIGN DE INTERAÇÃO	FAV	32	32	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
016	DESIGN DE SINALIZAÇÃO	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
017	INTERFACE E EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO	FAV	32	32	0	0	8	64		Específico	Obrigatória

REF.	Componente	Unidade (sigla)	CH Teo	CH Prát	CH PCC*	CH EaD	CH Acex*	CH Total	Pré-requisito (PR) e/ou Co-requisito (CO)	Núcleo	Natureza
018	METODOLOGIA DE PESQUISA	FAV	64	0	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
5 Período											
019	DESIGN DA INFORMAÇÃO	FAV	32	32	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
020	DESIGN DE EMBALAGEM	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
021	DESIGN DE PRODUTOS DIGITAIS	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
022	ILUSTRAÇÃO	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
6 Período											
023	ANIMAÇÃO E MOTION DESIGN	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
024	DESIGN DE JOGOS	FAV	0	64	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
025	DESIGN ESTRATÉGICO	FAV	24	40	0	0	8	64		Específico	Obrigatória
026	ÉTICA E LEGISLAÇÃO	FAV	32	0	0	0	0	32		Comum	Obrigatória
7 Período											
027	AUDIOVISUAL	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Obrigatória

REF.	Componente	Unidade (sigla)	CH Teo	CH Prát	CH PCC*	CH EaD	CH Acex*	CH Total	Pré-requisito (PR) e/ou Co-requisito (CO)	Núcleo	Natureza
028	ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO	FAV	0	128	0	0	128	128	PRCH: 560h de NE-Obr	Específico	Obrigatória
029	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I	FAV	0	64	0	0	0	64	PR: 018	Específico	Obrigatória
8 Período											
030	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II	FAV	0	64	0	0	0	64	PR: 029 E 018	Específico	Obrigatória
Optativas											
031	BRANDING (GESTÃO DE MARCAS)	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
032	DESIGN DE SERVIÇOS	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
033	DESIGN E INOVAÇÃO ^{IV}	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
034	DESIGN SOCIAL	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
035	DESIGN THINKING	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
036	ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN I ^{IV}	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa

REF.	Componente	Unidade (sigla)	CH Teo	CH Prát	CH PCC*	CH EaD	CH Acex*	CH Total	Pré-requisito (PR) e/ou Co-requisito (CO)	Núcleo	Natureza
037	ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN II ^{tv}	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
038	ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN III ^{tv}	FAV	0	64	0	0	0	64		Específico	Optativa
039	ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN IV ^{tv}	FAV	0	64	0	0	0	64		Específico	Optativa
040	HISTÓRIA DA FOTOGRAFIA	FAV	64	0	0	0	0	64		Específico	Optativa
041	HISTÓRIA EM QUADRINHOS	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
042	INTRODUÇÃO À LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS	FL	0	64	0	0	0	64		Específico	Optativa
043	OFICINA DE ANIMAÇÃO EM STOP-MOTION	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
044	OFICINA DE AQUARELA	FAV	0	64	0	0	0	64		Específico	Optativa
045	OFICINA DE GRAVURA	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa
046	OFICINA DE SERIGRAFIA	FAV	24	40	0	0	0	64		Específico	Optativa

* Essa carga horária não se soma à carga horária total do componente.

^{tv} Componente com tema variado

Quadro resumo de carga horária

Composição Curricular	Carga horária	Percentual
Núcleo Comum (NC)	480	19,7%
Núcleo Específico Obrigatório (NEOb)	1472	60,43%
Núcleo Específico Optativo (NEOp)	256	10,51%
Núcleo Livre (NL)	128	5,25%
Atividades Curriculares da Extensão (ACEX) - Ação de Extensão	0	0%
Atividades Curriculares da Extensão (ACEX) - Componente Curricular	280	11,49%
Prática como Componente Curricular	0	0%
Atividades Complementares (AC)	100	4,11%
Carga Horária Total (CHT)	2436	100%

Sugestão de fluxo curricular, por período

1º	DESENHO	ESTUDOS DA COR	METODOLOGIA VISUAL	METODOLOGIA DE PROJETO
	PRODUÇÃO GRÁFICA			
2º	DESIGN DE IDENTIDADE VISUAL	DESIGN, COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE	HISTÓRIA DA ARTE: DO RENASCIMENTO AO CONTEMPORÂNEO	TIPOGRAFIA
	DESENHO TÉCNICO			
3º	FOTOGRAFIA	DESIGN EDITORIAL	FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO	HISTÓRIA DO DESIGN
	Optativa 1			
4º	DESIGN DE INTERAÇÃO	DESIGN DE SINALIZAÇÃO	INTERFACE E EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO	METODOLOGIA DE PESQUISA
	Optativa 2			

5º	DESIGN DA INFORMAÇÃO	DESIGN DE EMBALAGEM	DESIGN DE PRODUTOS DIGITAIS	ILUSTRAÇÃO
	Optativa 3			
6º	ANIMAÇÃO E MOTION DESIGN	DESIGN DE JOGOS	DESIGN ESTRATÉGICO	ÉTICA E LEGISLAÇÃO
	NL 1	Optativa 4		
7º	AUDIOVISUAL	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I	ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO	NL 2
8º	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II			

6.3 - Tabela de equivalência

DESIGN GRÁFICO E DIGITAL - Goiânia - Presencial - BACHARELADO - 2025/1 - Vespertino

Componentes da matriz	Expressões de equivalência - CH
ANIMAÇÃO E MOTION DESIGN - 64h	FAV0626 - OFICINA DE ANIMAÇÃO - 64h
AUDIOVISUAL - 64h	FAV0623 - AUDIOVISUAL - 64h OU FAV0625 - AUDIOVISUAL - 64h
DESENHO TÉCNICO - 64h	FAV0141 - DESENHO TÉCNICO - 64h OU FAV0829 - DESENHO TÉCNICO 1 - 64h OU FAV0606 - DESENHO TÉCNICO I - 64h
DESIGN DA INFORMAÇÃO - 64h	FAV0149 - DESIGN DA INFORMAÇÃO - 48h E FAV0622 - DESIGN DA INFORMAÇÃO - 32h
DESIGN DE EMBALAGEM - 64h	FAV0151 - DESIGN DE EMBALAGEM - 64h OU FAV0619 - DESIGN DE EMBALAGENS - 96h OU FAV0624 - DESIGN DE EMBALAGENS - 96h
DESIGN DE IDENTIDADE VISUAL - 64h	FAV0152 - DESIGN DE IDENTIDADE VISUAL - 96h OU FAV0303 - IDENTIDADE VISUAL - 64h
DESIGN DE SINALIZAÇÃO - 64h	FAV0147 - DESIGN AMBIENTAL - 96h OU FAV0148 - DESIGN AMBIENTAL - 64h
DESIGN EDITORIAL - 64h	FAV0163 - DESIGN EDITORIAL - 96h OU FAV0164 - DESIGN EDITORIAL - 64h
ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO - 128h	FAV0721 - ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO I - 128h
ESTUDOS DA COR - 64h	FAV0097 - COR NO DESIGN GRÁFICO - 64h OU FAV0210 - ESTUDOS DA COR - 64h OU FAV0434 - OFICINA DE COR - 64h
ÉTICA E LEGISLAÇÃO - 32h	FAV0708 - ÉTICA E LEGISLAÇÃO - 32h OU FAV0383 - LEGISLAÇÃO E ÉTICA - 32h
HISTÓRIA EM QUADRINHOS - 64h	FAV0301 - HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE AUTOR - 64h OU FAV0302 - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE AUTOR - 64h
ILUSTRAÇÃO - 64h	FAV0306 - ILUSTRAÇÃO - 64h OU FAV0307 - ILUSTRAÇÃO - 64h OU FAV0308 - ILUSTRAÇÃO DIGITAL - 64h

Componentes da matriz	Expressões de equivalência - CH
METODOLOGIA DE PESQUISA - 64h	(FAV0350 - INTRODUÇÃO AO TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO - 32h E FAV0462 - PESQUISA EM DESIGN GRÁFICO - 32h) OU FAV0458 - PESQUISA EM DESIGN - 64h OU (FAV0462 - PESQUISA EM DESIGN GRÁFICO - 32h E FAV0349 - INTRODUÇÃO AO TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO - 32h)
METODOLOGIA DE PROJETO - 64h	FAV0401 - METODOLOGIA DE PROJETO - 64h
METODOLOGIA VISUAL - 64h	FAV0404 - METODOLOGIA VISUAL - 64h
OFICINA DE AQUARELA - 64h	FAV0068 - ATELIER DE AQUARELA - 64h OU FAV0336 - INTRODUÇÃO À AQUARELA - 64h OU FAV0433 - OFICINA DE AQUARELA - 64h
OFICINA DE GRAVURA - 64h	FAV0064 - ATELIER DE GRAVURA: MEIO IMPRESSO/ MEIO DIGITAL - 92h OU FAV0071 - ATELIER DE ARTES VISUAIS 3 - GRAVURA (TA) - 80h OU FAV0631 - GRAVURA - 64h OU FAV0249 - GRAVURA CONTEMPORÂNEA - 64h OU FAV0641 - GRAVURA: PROCESSOS COMPLEMENTARES - 64h OU FAV0429 - OFICINA BIDIMENSIONAL - GRAVURA - 64h OU FAV0437 - OFICINA DE GRAVURA - 64h OU FAV0442 - OFICINA GRAVURA - 64h
OFICINA DE SERIGRAFIA - 64h	FAV0664 - GRAVURA: PROCESSOS COMPLEMENTARES: SERIGRAFIA - 64h OU FAV0440 - OFICINA DE SERIGRAFIA - 64h OU FAV0538 - SERIGRAFIA E DESENHO TÊXTIL - 64h
PRODUÇÃO GRÁFICA - 64h	FAV0396 - MATERIAIS E TECNOLOGIAS GRÁFICAS - 64h
DESIGN ESTRATÉGICO - 64h	FAV0945 - DESIGN ESTRATÉGICO - 64h OU (FAV0677 - DESIGN ESTRATÉGICO - 32h E FAV0676 - GESTÃO DO DESIGN - 32h)
HISTÓRIA DA ARTE: DO RENASCIMENTO AO CONTEMPORÂNEO - 64h	FAV0275 - HISTÓRIA DA ARTE MODERNA - 32h E FAV0260 - HISTÓRIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA - 32h
HISTÓRIA DO DESIGN - 64h	FAV0291 - HISTÓRIA DO DESIGN GRÁFICO - 32h E FAV0620 - HISTÓRIA DO DESIGN - 32h
TIPOGRAFIA - 64h	FAV0504 - PROJETO TIPOGRÁFICO - 64h
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I - 64h	FAV0675 - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I - 64h

Componentes da matriz	Expressões de equivalência - CH
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II - 64h	FAV0707 - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II - 64h
DESENHO - 64h	FAV0112 - DESENHO - 64h OU FAV0736 - DESENHO - 64h OU FAV0823 - DESENHO - 64h OU FAV0888 - DESENHO - 64h OU FAV0897 - DESENHO - 64h OU FAV0118 - DESENHO DE OBSERVAÇÃO E EXPRESSÃO - 64h
FOTOGRAFIA - 64h	FAV0222 - FOTOGRAFIA - 64h OU FAV0223 - FOTOGRAFIA - 64h OU FAV0224 - FOTOGRAFIA - 64h OU FAV0635 - FOTOGRAFIA - 64h OU FAV0745 - FOTOGRAFIA - 64h OU FAV0850 - FOTOGRAFIA - 64h OU FAV0886 - FOTOGRAFIA - 64h FAV0940 - FOTOGRAFIA - 64h OU FAV0955 - FOTOGRAFIA - 64h

6.4 - Ementas e bibliografia básica e complementar

ANIMAÇÃO E MOTION DESIGN

História e desenvolvimento da animação mundial e brasileira. Principais conceitos e técnicas de animação. Construção de personagens, ciclos animados, motion e suas aplicações, roteiros, storyboards, edição e montagem, trilhas sonoras e foles, sistemas de publicação e distribuição. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 5 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

AMARAL, Ana Maria. Teatro de animação: da teoria à prática. 3. ed Cotia: Ateliê, 2007.
NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Do Autor, 2011.

Bibliografia complementar

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005.
MIRANDA, Carlos Alberto. Cinema de animação: arte nova, arte livre. Petrópolis: Vozes, 1971.
MORENO, Antonio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova: EMBRAFILME, 1978.
FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

AUDIOVISUAL

História do cinema, principais movimentos cinematográficos, metodologia de produção audiovisual, cinematografia, roteiros, técnicas de captura, montagem e edição, elementos do design aplicados à produção audiovisual.

Bibliografia básica

AUMONT, Jacques. A imagem. 13.ed. Campinas: Papirus, 2008.

XAVIER, Ismail. A experiência do cinema: antologia. 3. ed. rev. e aum. - Rio de Janeiro: Edições Graal, 2003.

Bibliografia complementar

ARNHEIM, Rudolf. A arte do cinema. Lisboa, Portugal: 70, 1989.

AUMONT, J. (Jacques). A estética do filme. 3. ed. Campinas: Papirus, 2005.

MOURA, Edgar. 50 anos luz: câmera e ação. 3.ed. - São Paulo: SENAC, 2001.

BRANDING (GESTÃO DE MARCAS)

Conceitos e fundamentos gerenciais aplicados às marcas. Posicionamento, identidade, ideais e elementos da marca. Estratégias de introdução, manutenção e revitalização das marcas. Brand equity e valor da marca.

Bibliografia básica

AAKER, David A. Estratégia de portfólio de marcas: criando : relevância, diferenciação, força, alavancagem, clareza. Porto Alegre: Bookman, 2007.

ROCHA, Marcos. Gestão estratégica de marcas. São Paulo: Saraiva, 2017.

Bibliografia complementar

COSTA E SILVA, Adriana. Branding & design: identidade no varejo. Rio de Janeiro: Rio Books, 2003.

KLEIN, Naomi. Sem logo: a tirania das marcas em um planeta vendido. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SAMPAIO, Rafael. Marcas de A a Z: como construir e manter marcas de sucesso ; um guia para fazer da sua marca a principal força do seu negócio. 4 ed. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

DESENHO

Composição. Elementos básicos, fundamentos, prática e reflexão do desenho. Materiais: técnica e experimentação.

Bibliografia básica

1. DERDYK, Edith. Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: Ed. SENAC, 2007.

2. KLEON, Austin. Roubado como um artista: 10 dicas sobre criatividade. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

3. OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. Petrópolis: Vozes, 2002.

4. _____. Universos da arte. Rio de Janeiro: Campus, 1996.

5. VALÉRY, Paul. Degas Dança Desenho. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

6. WONG, Wucius. Princípios da forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

Bibliografia complementar

1. BERGER, JOHN. Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

2. DERDYK, Edith. Formas de pensar o desenho. São Paulo: Scipione, 1994.

3. _____. O desenho da figura humana. 2. ed. São Paulo: Scipione, 2003.

4. DONIS, Dondis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

5. GENET, Jean. O ateliê de Giacometti. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

6. MASSIRONI, Manfredo. Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
7. ROIG, Gabriel Martín. Fundamentos do desenho artístico. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

DESENHO TÉCNICO

Introdução ao universo da representação gráfica e aos instrumentos de desenho manuais. Estudo teórico e prático dos fundamentos do desenho geométrico, propriedades das figuras planas, sistema de projeção cilíndrico- ortogonal, construção de vistas ortográficas, perspectivas isométricas e vistas seccionais. Escalas e uso do escalímetro. Introdução às Normas Técnicas (ABNT). Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 1 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

- CARVALHO, B. A. Desenho Geométrico. 26 ed. Rio de Janeiro: Ed. Ao Livro Técnico, 2001.
- CHING, Francis D.K. Representação Gráfica em Arquitetura. 3ª ed. Bookmann/ Artmed: Porto Alegre, 2009.

Bibliografia complementar

- FRENCH, Thomas E. e VIERCK, Charles J. Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica. Ed. Globo. 6ª ed. São Paulo. 2005.
- GIONGO, Afonso. Curso de Desenho Geométrico. 35ed. São Paulo: Ed. Nobel, 1984.
- MONTENEGRO, Gildo A. A perspectiva dos profissionais. São Paulo: Edgard Blücher, 1983.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS; FERLINI, Paulo de Barros. Normas para desenho técnico. 2.ed. - Porto Alegre (RS); Rio de Janeiro: Globo: Fundação Nacional de Material Escolar, 1981.
- FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN, COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE

Teorias da comunicação e suas implicações na sociedade e no Design Gráfico. Semiótica e os estudos dos signos aplicados à análise e composição de peças gráficas comunicacionais. Design Gráfico e sua relação com o planejamento da comunicação para ambientes tradicionais e digitais. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 1 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

- POLISTCHUK, Ilana; TRINTA, Aluizio. Teorias da comunicação: o pensamento e a prática da comunicação social. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Cengage Learning, 2000.

Bibliografia complementar

- AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas, SP: Papirus, 2008.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- SANTAELLA, Lúcia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. 3º ed.

São Paulo: Paulus, 2009.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN DA INFORMAÇÃO

Estudo dos artefatos do design a partir da configuração da informação. História do design da informação. Conceito de informação e transdisciplinaridade. Metodologia de projeto com ênfase no design da informação. Estrutura, significado e uso de artefatos informacionais. Acessibilidade, compreensibilidade e usabilidade da informação. Mercado e projetos de design da informação. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 4 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

MIJKSENAAR, P. Visual function: an introduction to information design. Rotterdam: 010 Publishers, 1997.

PASSOS, R. Design da informação: modelo para configuração de interfaces naturais. Tese de doutorado em Design. Universidade de Aveiro, 2014. Disponível em: https://ria.ua.pt/bitstream/10773/16917/1/1_%282014%29%20PASSOS%20Ravi.%20Design%20da%20informação%20-%20um%20modelo%20para%20configuração%20de%20interface%20natural%20%28Tese%29.pdf. Acesso em 04 de julho de 2022.

Bibliografia complementar

DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRUTIGER, A. Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN DE EMBALAGEM

Estudo da forma para embalagens. Elementos da linguagem visual e estratégias de criação visual no design de embalagens. Metodologia de design para projetos de embalagens. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 4 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

MESTRINER, Fábio. Design de Embalagem: Curso Avançado. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

MESTRINER, Fábio. Design de Embalagem: curso Básico. São Paulo: Makron Books, 2002.

Bibliografia complementar

MONTALVÃO, Cláudia. Design de advertência para embalagens. 2 ed. São Paulo: 2AB, 2002.

KOTLER, Philip/ KELLER, Kevin Lane. Administração de marketing. 12 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

VILLAS-BOAS. Produção gráfica para designers. 3. Ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN DE IDENTIDADE VISUAL

Metodologia para criação de marca gráfica e demais elementos de comunicação visual do sistema de identidade visual para produtos, serviços e instituições. Relação identitária dos artefatos de design. Terminologia técnica e projeto de manual técnico de uso e aplicação de marca. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 1 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 2.ed. rev. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

Bibliografia complementar

FISHEL, Catharine. Como recriar a imagem corporativa: Estratégias de design gráfico bem sucedidas. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

SILVA, Adriana Costa E. Branding e Design: Identidade no Varejo. Rio books, Rio de Janeiro: 2003.

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2005

FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN DE INTERAÇÃO

Design, desenvolvimento, prototipação e construção de produtos interativos. Relação entre design de interação, Interação humano computador e outras abordagens. Identificação de necessidades e requisitos para desenvolvimento de produtos interativos. Estudos de aspectos que envolvam a natureza da experiência do usuário. Design Centrado no Usuário. Princípios de Usabilidade. Modelos conceituais, metáforas, paradigmas de interação. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 3 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

PREECE, JENNIFER., Rogers, YVONNE, & Sharp, HELEN. Design de Interação - Além da Interação Humano Computador:. New York: John Wiley & Sons. 2002.

ROCHA, Cleomar. Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais. Goiânia: Funape/Media Lab/Ciar/UFG, 2014.

Bibliografia complementar

JOHNSON, Steven. Cultura da interface - como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck : o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo : Editora UNESP, 2003.

DAMÁSIO, A. R. O Erro de Descartes; trad. Dora Vicente e Georgina Segurado. - São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN DE JOGOS

Metodologia de criação de jogos analógicos e digitais. Mecânica e jogabilidade. Prototipagem de jogos. Metodologia de teste de jogos. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 5 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

BADGER, Michael. Scratch 1.4: beginner's guide : learn to program while creating interactive stories, games, and multimedia projects using scratch. Birmingham, Inglaterra: Packt Publishing, 2009.

THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby; CUSWORTH, Nic. Game design course: principles, practice, and techniques - the ultimate guide for the aspiring game designer. Hoboken, Estados Unidos da América: WILEY, c2007.

Bibliografia complementar

ABERASTURY DE PICHÓN RIVIÈRE, Arminda. A criança e seus jogos. 2. ed. - Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ROCHA, Cleomar. A interface e o videogame: articulações semióticas. Visualidades, Goiânia, v. 8, n. 1, p. 107-121, 2010.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola. Vertentes, São João del-Rei, n. 33, p. 89-99, 2009.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN DE PRODUTOS DIGITAIS

Conceitos de analógico e digital. Sistemas lógicos digitais e sociedade do conhecimento. Produtos de lógica digital e produtos digitais: sua relação com mercado. Produtos, processos e dispositivos digitais e as demandas dos prosumidores. Princípios de design de produtos digitais e seus ambientes e contextos de uso. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 4 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

KOTLER, Philip. Marketing 4.0: do tradicional ao digital. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

ROCHA, Cleomar. Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais. Goiânia: FUNAPE: UFG, Media Lab, CIAR, 2014. Disponível em: <https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/invencoes/livros/1/capa.html> Acesso em: 04 jul 2022

Bibliografia complementar

MASTROCOLA, Vicente Martin. Wearable Technologies: comunicação e consumo no contexto de possíveis reconfigurações humano-tecnológicas. 2017. [262 f.]. Tese (Programa de Doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo) - ESPM, [São Paulo] Disponível em: <https://tede2.espm.br/handle/tede/278>. Acesso em: 04 jul 2022

ROYO, Javier. Design digital. São Paulo: Edições Rosari, 2008.

VIEIRA, Marcos Alves. Modelagem de espaços inteligentes pessoais e espaços inteligentes fixos no contexto de cenários de computação ubíqua. 2016. 153 f Dissertação

(Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Instituto de Informática, 2016.
FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN DE SERVIÇOS

Conceitos e fundamentos sobre o setor de serviços. Princípios estratégicos e operacionais dos projetos de design de serviços. Abordagem interdisciplinar e centrada no humano. Experiência do usuário e seus pontos de contato. Diferentes modelos, etapas e ferramentas do design de serviços.

Bibliografia básica

IBGE. Pesquisa Anual de Serviços. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/periodicos/150/pas_2019_v21_informativo.pdf
UK DESIGN COUNCIL. Design methods for developing services, 2015. Disponível em: https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/DesignCouncil_Design%20methods%20for%20developing%20services.pdf

Bibliografia complementar

FITZSIMMONS, James A. Administração de serviços: operações, estratégia e tecnologia de informação. 7. ed Porto Alegre: AMGH, 2014.
HINNIG, Renata et al. Oportunidades de contribuição do Design de Serviços para a melhoria da produtividade e inovação. Strategic Design Research Journal, [s. l.], v. 8, n. 2, p. 37–48, 2015. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2015.82.01/5135>
IDEO; DESIGN FOR EUROPE; NESTA. Designing for Public Services, 2016. Disponível em: https://new-ideo-com.s3.amazonaws.com/assets/files/pdfs/Nesta_Ideo_Guide_DesigningForPublicServices_100117.pdf

DESIGN DE SINALIZAÇÃO

Fundamentos de sinalização, wayfinding, sinalética e design ambiental. Metodologia de Projeto de Sinalização. Comunicação visual na sinalização. Materiais e técnicas de aplicação. Ergonomia informacional e proxêmica. Leis e normas de segurança. Sinalização acessível. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 3 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

PANERO, J.; ZELNIK, M. As dimensões humanas nos espaços interiores. 7ª ed. México: GG, 1996.
FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado.

Bibliografia complementar

ABNT. NBR 9050. Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2020.
ABNT. NBR 7001. Símbolos gráficos — Símbolos de informação ao público. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2018.
ABNT. NBR 7195. Cores para segurança. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2018.
ABNT. NBR 16820. Sistemas de sinalização de emergência - Projeto, requisitos e métodos

de ensaio. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2022
FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE
EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão
Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN EDITORIAL

Estudo e desenvolvimento de projetos editoriais periódicos e pontuais em suportes impressos e digitais. Planejamento gráfico e diagramação. História do produto editorial. Metodologia de projeto editorial, materiais, formatos, montagem e acabamentos de produção editorial. Aspectos econômicos, ergonômicos, culturais e sociais do projeto editorial. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 2 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

SAMARA, T. Grid. Construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
HENDEL, Richard. O design do Livro. 2.ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

Bibliografia complementar

ARAÚJO, Emanuel. A Construção do Livro: Princípios da técnica de editoração. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
HURLBURT, Allen. The grid: a modular system for the design and production of newspapers, magazines, and books.
TSCHICHOLD, Jan. A Forma do Livro: Ensaio sobre Tipografia e Estética do Livro São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.
FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE
EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão
Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN E INOVAÇÃO

O campo do design e perspectivas de avanço nas metodologias, materiais, mercado e projetos em design. Design thinking e os conceitos da área aplicados em outros campos. Tecnologia do design e no design. Tendências em design.

Bibliografia básica

JOHNSON, Steven. Emergência: A Vida Integrada de Formigas, Cérebros, Cidades e Softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

Bibliografia complementar

DEMANTOVA NETO, C.; LONGO, R. M. J. A gestão do conhecimento e a inovação tecnológica. Transinformacao, Campinas, v. 13, n. 2, p. 93-110, jul./dez. 2001.
KELLEY, Tom. A arte da inovação: lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. São Paulo: Futura, 2001.
VIANNA, Maurício et al. Design Thinking: Inovação em Negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. Disponível em: <https://www.livrodesignthinking.com.br/>

DESIGN ESTRATÉGICO

O campo do design na sociedade contemporânea: relação com negócios, inovação e empreendedorismo. Design enquanto diferencial estratégico competitivo, associado ao mercado,

marketing e posicionamento. Design de negócios: conceitos e utilização dos elementos do plano de negócios. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 5 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

BORJA DE MOZOTA, Brigitte. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.
MARTINS, R.; MERINO, E. A Gestão do Design como Estratégia Organizacional. 2 ed. Londrina: Editora da Universidade Estadual de Londrina, 2011.

Bibliografia complementar

MAGALHÃES, Claudio Freitas de. Design estratégico: Integração e ação do design industrial dentro das empresas. Rio de Janeiro: SENAI/DN, 1997.
STRUNK, Gilberto. Viver de design. 5 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.
BEST, Kathryn. Fundamentos de gestão do design. Porto Alegre: Bookman, 2012.
FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

DESIGN SOCIAL

O papel social do designer gráfico. Design como valorização da cultura e crítica social. Contestação gráfica em narrativas visuais. Projetos de responsabilidade social.

Bibliografia básica

HOLLIS, Richard. Design gráfico: Uma história concisa. São Paulo, Martins Fontes. 2009.
FLUSSER, Vilém. O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Bibliografia complementar

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design gráfico: Do invisível ao ilegível. Edições Rosari, 2008.
HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
WILLIAMS, Raymond. Cultura e Sociedade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

DESIGN THINKING

Influência, origem e instalação do Design Thinking (DT) no Brasil e no mundo. Dualidade entre os discursos acadêmico e gerencial. Principais características e contextos de utilização, como sustentável, governamental e educacional. Diferentes modelos, etapas e ferramentas do DT.

Bibliografia básica

VIANNA, Maurício et al. Design Thinking: Inovação em Negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. Disponível em: <https://www.livrodesignthinking.com.br/>
EDUCADIGITAL. Design Thinking PARA EDUCADORES. São Paulo: Instituto Educadigital, 2014. Disponível em: [https:// designthinkingforeducators.com/DT_Livro_COMPLETO_001a090.pdf](https://designthinkingforeducators.com/DT_Livro_COMPLETO_001a090.pdf)

Bibliografia complementar

JOHANSSON- SKOLDBERG, Ulla; WOODILLA, Jill; ÇETINKAYA, Mehves. Design

Thinking: Past, Present and Possible Futures. Creativity and Innovation Management, [s. l.], v. 22, n. 2, p. 121– 146, 2013. Disponível em: [https:// onlinelibrary-wiley.ez49.periodicos.capes.gov.br/doi/full/10.1111/caim.12023](https://onlinelibrary-wiley.ez49.periodicos.capes.gov.br/doi/full/10.1111/caim.12023)

LAWSON, Bryan. Como arquitetos e designers pensam. 4 ed. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

TSCHIMMEL, Katja et al. D-Think Toolkit. Design Thinking Applied to Education and Training. Matosinhos: Erasmus+, 2017. Disponível em: [http:// www.d- think.eu/ uploads/1/6/2/1/16214540/dthink_toolkit_pt_fv.pdf](http://www.d-think.eu/uploads/1/6/2/1/16214540/dthink_toolkit_pt_fv.pdf)

ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO

Estágio curricular obrigatório de acordo com as normas de estágio do Curso.

Bibliografia básica

Normas de estágio do Curso de Design Gráfico e Digital.

NISKIER, Arnaldo. A nova dinâmica do estágio. Carta mensal. v. 47, n. 563, 2002. p. 35-40.

RODRIGUES, Leandro. A procura de um estágio: universidades, empresas e entidades estreitam laços por um desafio comum encaminhar o universitário para o mercado de trabalho. Ensino superior. v. 5, n. 51, 2002. p. 10-15.

STRUNCK, Gilberto. Viver de Design. Editora 2AB. Rio de Janeiro, 2010.

Bibliografia complementar

Normas de estágio do Curso de Design Gráfico e Digital.

FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

ABDALLA, Maria de Fátima Barbosa. A relação teórica e prática no Campo do Estágio. Revista de educação (Campinas. 1996). n. 26, 2009. p. 53-62.

A um passo do estagiário: programa de acompanhamento e garantia de bom estagio para empresas, escolas e estudantes. Agitação. v. 12, n. 77, 2007. p. 20-21.

FERMO, Valentin. Ação transformadora na pratica de estágio supervisionado. Poiesis: revista científica em educacao. v. 3, 5/7, 2001. p. 5-14

ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN I

Interdisciplinaridade e transdisciplinaridade no design gráfico e digital, temas diversos contemporâneos.

Bibliografia básica

FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Bibliografia complementar

BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 3. ed São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blücher,

2006.

FRUTIGER, Adrian. Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado. -. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN II

Estudos teóricos e práticos sobre temas contemporâneos do design gráfico e digital.

Bibliografia básica

FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Bibliografia complementar

BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 3. ed São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blücher, 2006.

FRUTIGER, Adrian. Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado. -. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN III

Estudos diversos sobre aplicações práticas e teóricas do Design Gráfico e Digital.

Bibliografia básica

FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Bibliografia complementar

BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 3. ed São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blücher, 2006.

FRUTIGER, Adrian. Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado. -. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ESTUDOS APLICADOS AO DESIGN IV

Aplicações práticas e teóricas de áreas multidisciplinares do Design Gráfico e Digital.

Bibliografia básica

FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Bibliografia complementar

BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 3. ed São

Paulo: Edgard Blücher, 2011.

BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blücher, 2006.

FRUTIGER, Adrian. Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado. -. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ESTUDOS DA COR

Aspectos físicos, perceptivos e culturais da cor. Obtenção e reprodução nas sínteses aditivas e subtrativas. Aplicação, composição e interação das cores.

Bibliografia básica

FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores na comunicação. 3 ed. São Paulo: Blucher, 1986.

GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2000.

Bibliografia complementar

PEDROSA, Israel. Da Cor À Cor inexistente. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial. 2002.

PEDROSA, Israel. O universo da cor. Rio de Janeiro : SENAC Nacional, 2004.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo : SENAC São Paulo, 2007.

ÉTICA E LEGISLAÇÃO

Responsabilidades legais e postura ética na atividade do design. Relação do designer com a sociedade, a partir de pressupostos legais, morais e éticos: código de defesa do consumidor; normalizações de informações de produtos e serviços; código de ética de associações de design no Brasil. Moral e ética. Educação para os Direitos Humanos e Proteção dos direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista.

Bibliografia básica

MATOS, F.G.de. Ética na gestão empresarial. São Paulo: Saraiva, 2011.

TORRES, J.C. (Org.). Manual de ética teórica e aplicada. Petrópolis: Vozes, 2014.

Bibliografia complementar

CARBONI, Guilherme C.; CARBONI, Guilherme C. Direito autoral e autoria colaborativa: na economia da informação em rede. São Paulo: Quartier Latin, 2010.

VALVERDE, Iracema Almeida; GONÇALVES, Angela Clara F. Direito autoral. 4. ed. atual. até ago. 2003. - Rio de Janeiro: Esplanada, 2003.

ASSOCIAÇÃO DESIGNERS GRÁFICOS. Código de Ética Profissional do Designer Gráfico. Rio de Janeiro: ADG, 2000. Disponível em:

https://adg.org.br/novosite/wp-content/uploads/2020/07/ADGBrasil_CodigoEtica.pdf. Acesso em: 10 jul 2022.

FOTOGRAFIA

Princípios básicos. Aspectos históricos e estilos fotográficos. A fotografia como linguagem: expressão e instrumentalização do olhar.

Bibliografia básica

1. DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico e outros ensaios. Campinas: Papirus, 2003.
2. HEDGECOE, John. Guia completo de fotografia. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2001.
3. SONTAG, Susan. Sobre fotografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

Bibliografia complementar

1. BARTHES, Roland. A câmara clara: nota sobre fotografia. Lisboa: Edições 70, 2006.
2. COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. A fotografia moderna no Brasil. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
3. FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2002.
4. KOSSOY, Boris. Realidades e ficções na trama fotográfica. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.
5. ROUILLE, André. A fotografia: entre documento e arte contemporânea. São Paulo: Senac, 2009.

FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO

Introdução à história da informática e da programação, introdução à lógica de programação, conceitos de linguagens de programação, html, css, javascript e demais linguagens para web, bancos de dados e sistemas de gestão de conteúdo para web - CMS. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 2 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

FORBELLONE, A. L. V. e EBERSPACHER, H. F. Lógica de Programação – A Construção de Algoritmos e Estrutura de Dados. 3a Edição. Prentice Hall, 2005.
SILBERSCHATZ, A.; KORTH, H.F.; SUDARSHAN, S. Sistema de Banco de Dados. 5a ed. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2006.

Bibliografia complementar

MANZANO, José Augusto N. G. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27. ed. rev São Paulo: Érica, 2014.
MOKARZEL, Fábio Carneiro; SOMA, Nei Yoshihiro. Introdução à ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 9. ed. - Porto Alegre: Bookman, 2011.
FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

HISTÓRIA DA ARTE: DO RENASCIMENTO AO CONTEMPORÂNEO

Introdução à História da Arte do século XV à Contemporaneidade. Compreensão dos métodos básicos de análise de obras de arte, em particular dos aspectos estilísticos, estéticos, sócio-históricos, técnicos e iconográficos. Ênfase nas questões historiográficas e nos aspectos teórico-metodológicos da disciplina na perspectiva europeia e nas suas relações com produções não hegemônicas. História e cultura Afrobrasileira, Africana e Indígena. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 1 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

ARCHER, Michael. Arte contemporânea: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. São

Paulo: Companhia das Letras, 2006.

Bibliografia complementar

GOMBRICH, E. H. A História da Arte. Rio de Janeiro: LTC, 1993.

ANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. Iniciação à História da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

STRICKLAND, Carol. Arte Comentada: Da Pré-História ao Pós-Moderno. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

HISTÓRIA DA FOTOGRAFIA

A fotografia como descoberta múltipla. Os diferentes suportes e processos fotográficos e suas implicações estéticas. Fotografia e artes visuais. A fotografia no Brasil. Usos e funções da fotografia.

Bibliografia básica

MONTEIRO, R. H. Descobertas múltiplas. A fotografia no Brasil (1824-1833). Campinas: Mercado de Letras; São Paulo: Fapesp, 2001.

ROUILLÉ, A. A fotografia: entre documento e arte contemporânea. São Paulo: Editora Senac, 2009.

Bibliografia complementar

Costa, Helouise e Rodrigues, Renato. A fotografia moderna no Brasil. Rio de Janeiro: Funarte/Editora da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1995.

FATORELLI, A. Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias. Rio de Janeiro: Editora Senac, 2013.

SOULAGES, F. Estética da fotografia: perda e permanência. São Paulo, Editora Senac, 2010.

HISTÓRIA DO DESIGN

As principais escolas e influências do Design e Design gráfico: Revolução Industrial, Arts and Crafts, Deutscher Werkbund, Escola de Chicago, Bauhaus e HfG Ulm. Diálogos com o modernismo, pós-modernismo e contemporâneo. Origem e instalação no Brasil. Questões que ligam o Design e a história e cultura Afrobrasileira, Africana e Indígena. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 2 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Bibliografia complementar

BURDEK, Bernhard E. Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

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

NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE

EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Estudos sobre narrativas gráficas. A linguagem das histórias em quadrinhos e seu processo criativo. O roteiro e os tipos de narrativas nas histórias em quadrinhos. Design de personagens para quadrinhos. Composição e diagramação para histórias em quadrinhos. As histórias em quadrinhos e sua contribuição social e cultural.

Bibliografia básica

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2008.

Bibliografia complementar

FRANCO, Edgar Silveira. HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2ª Ed., 2008.
McCLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2007.
McCLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2005.

ILUSTRAÇÃO

O estilo autoral na ilustração e sua aplicação em projetos de design gráfico. Estudo do estilo, linguagem e conceito na ilustração. Experimentação de materiais e técnicas na produção de ilustrações. Ilustração aplicada ao design de personagens e/ou de mascotes. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 4 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

MONGELLI, Lenia Marcia de Medeiros. A estética da ilustração. São Paulo: Atlas, 1992.
WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

Bibliografia complementar

HULBURT, Allen. Layout: O design da página impressa. 2 ed. São Paulo: Nobel, 1986.
MASSIRONI, Manfredo. Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. Lisboa: Edições 70, 1996.
MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

INTERFACE E EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO

Conceito e taxionomia das interfaces computacionais: histórico e definições. Interfaces de usuário e sistemas interfaceados. Interação Humano-computador e o conceito de experiência. Modelização de usuário, tarefa, sistema e contexto. Os planos da experiência e os perfis cognitivos do interator. Interfaces Gráficas e Experiencia do Usuário. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 3 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

ROCHA, Cleomar. Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais. Goiânia: Funape/Media Lab/Ciar/UFG, 2014.

JOHNSON, Steven. Cultura da interface - como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

Bibliografia complementar

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck : o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo : Editora UNESP, 2003.

DAMÁSIO, A. R. O Erro de Descartes; trad. Dora Vicente e Georgina Segurado. - São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

GARDNER, H. A Nova Ciência da Mente; trad. Cláudia M. Caon. - São Paulo: Edusp, 1995.

FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

INTRODUÇÃO À LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS

Introdução às práticas de compreensão e produção em LIBRAS por meio do uso de estruturas e funções comunicativas elementares. Concepções sobre a língua de sinais. O surdo e a sociedade.

Bibliografia básica

1. BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Educação de Surdos. Curso básico de LIBRAS. Manaus: CD+, 2007. 1 DVD, color. (Educação de surdos, n. 6).
2. GESSER, A. LIBRAS? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
3. SKLIAR, Carlos (Org.). A surdez: um olhar sobre as diferenças. 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.

Bibliografia complementar

1. CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W. D. (Ed.). Enciclopédia da Língua de Sinais Brasileira. v. 1 e 2. São Paulo: EDUSP, 2004
2. FELIPE, T.; MONTEIRO, M. S. LIBRAS em contexto. Curso Básico. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto/Secretaria de Educação Especial, 2001.
3. PIMENTA, N.; QUADROS, R. M. Curso de LIBRAS 1 □ Iniciante. 3 ed. rev. e atualizada. Porto Alegre: Editora Pallotti, 2008.
3. SACKS, Oliver. Vendo Vozes: uma viagem ao mundo dos surdos. Tradução Laura Motta. São Paulo: Editora Cia das Letras, 1999.
4. THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (Coautor). A invenção da surdez: cultura, alteridade, identidade e diferenca no campo da educação. Santa Cruz do Sul, RS: EDUNISC, 2005. 232 p. Inclui bibliografia. ISBN 8575780794 (Broch.).

METODOLOGIA DE PESQUISA

Fundamentos da metodologia científica. Senso comum e ciência. Métodos e técnicas de pesquisa. A estrutura do texto científico. Pesquisa em design. Ética na pesquisa. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 3 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

BAUER, M. W. e Gaskell, G. (orgs.). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2015.

ECO, U. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 2016, 26ª ed., rev. e atual.

Bibliografia complementar

DINIZ, Debora et al (Org.). Ética em pesquisa: temas globais. Brasília: Letras Livres; EdUnB, 2008.

LUNA, S.V. Planejamento de Pesquisa. Uma Introdução para uma análise metodológica. São Paulo: EDUC, 2009, 2ª ed.

SANTAELLA, L. Comunicação & pesquisa: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2011.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

METODOLOGIA DE PROJETO

Princípios de desenvolvimento e planejamento de produtos gráficos. Metodologia, método e metódica projetual; Identificação e problematização de design; coleta e análise de dados; Técnicas, instrumentos e diretrizes para projeto gráfico; anteprojeto; técnicas de criatividade; técnicas de avaliação de conceitos; detalhamento de projetos. Relatório de apresentação de projeto.

Bibliografia básica

LÖBACH, B. Design Industrial - Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. 4a ed., São Paulo: Martins Editora, 2008.

Bibliografia complementar

BAXTER, M. Projeto de Produto. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo: Blucher, 2005.

MONTENEGRO, Gildo A. A invenção do projeto: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual. São Paulo: Edgard Blücher, 1987

METODOLOGIA VISUAL

Elementos da linguagem visual e sua estrutura formal. Estudos da percepção e teoria da forma aplicada na organização de peças de comunicação visual. Prática e desenvolvimento da criatividade visual. Experimentação de técnicas visuais em projetos gráficos.

Bibliografia básica

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FILHO, João Gomes. Gestalt do Objeto. 9 ed. São Paulo: Escrituras, 2009.

Bibliografia complementar

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual. 13 ed. São Paulo: USP; Pioneira, 2000

ELAM, Kimberly. Geometria do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LUPTON, Ellen; COLE-PHILLIPS, Jeniffer. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

OFICINA DE ANIMAÇÃO EM STOP-MOTION

História da animação em stop-motion, técnicas básicas de animação em stop-motion,

metodologia de produção de bonecos, cenários e objetos para animação em stop-motion, produção de vídeos em stop-motion.

Bibliografia básica

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005.

MIRANDA, Carlos Alberto. Cinema de animação: arte nova, arte livre. Petrópolis: Vozes, 1971.

Bibliografia complementar

HALAS, John; MANVELL, Roger. A técnica da animação cinematográfica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

MORENO, Antonio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova: EMBRAFILME, 1978.

OLIVEIRA, Flávio Gomes de. Panorama e proposições da animação stop motion. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual). Universidade Federal de Goiás: Goiânia, 2010.

OFICINA DE AQUARELA

Prática das principais técnicas de aquarela sobre papel. Aproximação da obra de artistas, pintores e ilustradores, importantes para o conhecimento desse gênero de pintura e suas diferentes linguagens.

Bibliografia básica

ÁVILA, Cristina. Mario Bhering: a história da aquarela. Belo Horizonte: C/Arte, 2005.

BARNES-MELLISH, Glynis. Oficina de aquarela. Porto, Portugal: DK Civilização, 2006.

Bibliografia complementar

GOMBRICH, E. H. (Ernst Hans). A história da arte. 16. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, c1999.

WANDERLEY, Sylvia. Sylvia Wanderley: gravuras e aquarelas. [S.l.]: s.n], 2009.

WOODFORD, Susan. A arte de ver a arte. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1983.

OFICINA DE GRAVURA

Processos de gravura, visão geral dos diversos procedimentos: xilogravura, gravura em metal e litografia. Conceituação e prática de processos de impressão e reprodução da imagem.

Bibliografia básica

CLÍMACO, José César Teatini de Souza. A gravura em matrizes de plástico. Goiânia: Editora da UFG, 2004.

CLÍMACO, José César Teatini de Souza. De gravuras e cidades. Goiânia: Ufg, 2010.

Bibliografia complementar

CAMARGO, Ibere. A gravura. Porto Alegre: Sagra-D.C. Luzzatto, 1992.

KOSSOVITCH, Leon; LAUDANNA, Mayra; RESENDE, Ricardo. Gravura: arte brasileira do século XX. São Paulo: Cosac e Naify :: Itáu Cultural, 2000.

SILVA, Joao Carlos Torres da. A gravura. Lato & sensu, Belém, v. 4, n. 2, p. 28-34, 2003.

OFICINA DE SERIGRAFIA

Conceituação, estudo e prática dos processos de impressão em serigrafia.

Bibliografia básica

BAER, Lorenzo. Produção gráfica. 6. ed. - São Paulo: SENAC, 2004.

CRAIG, James. Produção gráfica. 3. ed. São Paulo: Nobel, c1987.

Bibliografia complementar

CARRAMILLO NETO, Mário. Produção gráfica II: papel, tinta, impressão e acabamento. São Paulo: Global, 1997.

KINSEY, Anthony. Serigrafia. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed., rev., atual e ampl., 2. reimpr. Teresópolis: 2AB, 2011, c2000.

PRODUÇÃO GRÁFICA

Histórico dos processos de produção gráfica, matrizes e processos de impressão. Separação de cores para produção gráfica. Os principais processos de impressão analógicos e digitais. Processos de fechamento de arquivos. Principais formatos e tipos de papéis e processos de acabamentos gráficos.

Bibliografia básica

BAER, Lorenzo. Produção gráfica. 6. ed. - São Paulo: SENAC, 2004.

RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. 8. ed. atual. - Brasília: L.G.E., 2003.

Bibliografia complementar

CARRAMILLO NETO, Mário. Produção gráfica II: papel, tinta, impressão e acabamento. São Paulo: Global, 1997.

CASTRO, Maria das Graças Monteiro. Centro Editorial e Gráfico: editora, gráfica e livraria na UFG. Goiânia: CEGRAF/UFG/FUNAPE, 2014.

CRAIG, James. Produção gráfica. 3. ed. São Paulo: Nobel, c1987.

TIPOGRAFIA

História da escrita e da tipografia: matizes africanas, orientais, europeias e ameríndias. Estrutura tipográfica: morfologia, classificação, tipometria. Tipografia impressa e digital. Estudos conceituais e técnicos para o design de caracteres tipográficos. Estudos de composição tipográfica. O tipo como imagem e como texto. Participar com a carga horária de 8 horas, do Projeto integrador 1 a ser desenvolvido com envolvimento da comunidade.

Bibliografia básica

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2005

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos. São Paulo: Cosacnaify, 2006

Bibliografia complementar

FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

HEITLINGER, Paulo. Tipografia: origens, formas e uso das letras. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 2006.

JACQUES, João Pedro. Tipografia pós-moderna. 3. ed.- Rio de Janeiro: 2AB, 2002.
FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I

Elaboração de pesquisa teórica a respeito de uma área específica do Design Gráfico e Digital, com revisão bibliográfica e fundamentação para produção de projeto prático-teórico.

Bibliografia básica

REGULAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO – DG/FAV/UFG. Disponível em: <https://fav.ufg.br/p/design-grafico>
LUNA, S.V. Planejamento de Pesquisa. Uma Introdução para uma análise metodológica. São Paulo: EDUC, 2009, 2ª ed.

Bibliografia complementar

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 1996
MEDEIROS, J. B. Redação científica. São Paulo: Atlas, 2014.
ECO, U. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 2016, 26ª ed., rev. e atual.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II

Elaboração de projeto prático-teórico em área relacionada ao curso de Design Gráfico e digital, usando como base teórica a pesquisa da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 1.

Bibliografia básica

REGULAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO – DG/FAV/UFG. Disponível em: <https://fav.ufg.br/p/design-grafico>
LUNA, S.V. Planejamento de Pesquisa. Uma Introdução para uma análise metodológica. São Paulo: EDUC, 2009, 2ª ed.

Bibliografia complementar

ECO, U. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 2016, 26ª ed., rev. e atual.
GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 1996.
MEDEIROS, J. B. Redação científica. São Paulo: Atlas, 2014.

7 - Atividades Complementares

O Curso de Design Gráfico e Digital entende como Atividades Complementares, aquelas atividades acadêmicas, escolhidas e desenvolvidas pelo estudante durante o período em que esteja vinculado ao curso, excetuando-se componentes curriculares.

Atividades complementares compreendem a participação em monitorias, tutorias, pesquisas, projetos de extensão e cultura, estágio curricular não obrigatório, conferências, seminários, palestras, congressos, debates e outras atividades científicas, artísticas, culturais, de saúde e qualidade de vida.

No Curso de Design Gráfico e Digital, a carga horária das atividades complementares totalizará um mínimo de **100 (cem) horas** para efeito de integralização curricular sendo que a validação de atividades de estágio curricular não obrigatório poderá corresponder, no máximo, a

50% (cinquenta por cento) da carga horária prevista para atividades complementares, sendo que o local de estágio deverá necessariamente possuir convênio institucional firmado com a UFG.

A validação da carga horária será por meio da análise da documentação cadastrada pelo/a estudante no sistema. As atividades complementares a serem pontuadas serão aquelas discriminadas conforme pontuação estabelecida no Regulamento de Atividades Complementares da Faculdade de Artes Visuais, disponível no Site da Instituição (fav.ufg.br).

Visitas a Exposições e Viagens serão aceitas com a postagem do ingresso carimbado ou ficha referente ao Relatório de Atividades Complementares disponível no site da FAV.

A validação das atividades de cursos online será aceita apenas com postagem do conteúdo programático do curso juntamente com o certificado de conclusão.

Serão aceitas as atividades relacionadas ao cumprimento de mandatos eletivos de Centro Acadêmico, Diretórios Acadêmicos e Representação Estudantil em Conselhos Diretivos e Universitários no âmbito da UFG.

As Atividades Complementares a serem computadas são aquelas realizadas durante o período de integralização curricular, no qual o/a estudante encontra-se regularmente matriculado.

A análise da documentação para comprovação das Atividades Complementares poderá ser efetuada a qualquer momento do semestre acadêmico. Os estudantes formandos devem atentar para o calendário específico da PROGRAD.

A validação dos documentos comprobatórios das Atividades Complementares será realizada pela Secretaria Acadêmica da FAV e terá validade de dois anos após sua respectiva aprovação.

Os certificados serão computados até que o aluno integralize o limite da carga horária exigida pelo curso.

8 - Política e gestão de estágio curricular obrigatório e não obrigatório

O Estágio Curricular Obrigatório do Curso de Design Gráfico e Digital da Universidade Federal de Goiás se configura como uma atividade de ensino diretamente ligada à extensão, compondo as Ações Curriculares de Extensão e atuando como uma forma de aproximação entre o estudante e o mercado de trabalho.

Do Componente Curricular e Respectiva Carga Horária

A disciplina de “Estágio Curricular Obrigatório” é realizada preferencialmente no sétimo período do curso, podendo em casos específicos ser realizada em momento anterior. A jornada de atividades máximas de cada aluno é de 6 (seis) horas diárias ou 30 (trinta) horas semanais, podendo ser de 8 horas diárias ou 40 (quarenta) horas semanais caso os estudantes não estejam cursando outros componentes curriculares de forma concomitante.

O Estágio Curricular Obrigatório só poderá ser realizado mediante matrícula no componente curricular “Estágio Curricular Obrigatório”.

Carga horária

O estágio curricular supervisionado do curso de Design Gráfico e Digital da UFG terá uma carga horária total de 128 horas.

Da coordenação, orientação e supervisão dos estágios

O estágio supervisionado será monitorado pelo coordenador e vice-coordenador de

estágios do Curso de Design Gráfico e Digital (designado pelo NDE), um docente orientador em parceria com um supervisor ou preceptor do campo de prática.

O coordenador de estágio representa o Curso de Graduação em Design Gráfico e Digital, junto à Coordenação Geral de Estágios da PROGRAD/UFG. Este coordenador deve contribuir com o planejamento, desenvolvimento e avaliação dos estágios, promovendo a integração com a coordenação do curso de Graduação, professor responsável pela disciplina de estágio, preceptores e alunos, assim como articular com os responsáveis pelos locais de práticas de estágio.

O docente orientador é o responsável pelo planejamento, acompanhamento e avaliação das atividades de cada estagiário, sob sua responsabilidade. Na inexistência de um docente orientador, o coordenador de estágio do curso cumprirá com essa tarefa.

O profissional com formação em Design ou áreas correlatas é supervisor do estagiário e responsável pelo acompanhamento direto e continuado e avaliação de suas atividades nos locais de estágio.

Os acadêmicos estagiários devem desenvolver atividades relacionadas àquelas desempenhadas pelo Curso de Design Gráfico e Digital, conhecendo e vivenciando a prática por meio de experimentações e produções de peças e produtos gráficos e digitais. A supervisão exercida por profissionais com formação correlata à área de Design, deverá ter acompanhamento permanente do docente indicado para orientação, conforme posto na legislação vigente sobre o estágio, contribuindo, assim, com o processo de Educação Permanente, tanto do profissional do serviço, quanto do docente.

Orientações para o estágio curricular obrigatório

Os estágios curriculares obrigatórios para os estudantes do curso de Design Gráfico e Digital da UFG deverão:

- ser realizados apenas em instituições/ou empresas devidamente conveniadas com a UFG;
- ter um supervisor no local de estágio;
- ter como orientador, preferencialmente o coordenador de estágio do curso ou um professor do curso.

Documentação obrigatória que garantirá a legalidade dos estágios obrigatórios

Previamente ao início das atividades, o estudante deverá estar devidamente matriculado no componente curricular de estágio, celebrar termos de compromisso e plano de atividades (definido em conjunto com orientador e supervisor). Durante a sua execução, deve haver controle de frequência com obrigatoriedade de cumprimento de 100% e, ao final, apresentação de Relatório Final. O seguro contra acidentes pessoais deverá ser garantido pela UFG.

Estágio feito fora do país

O estágio feito fora do país poderá ser aproveitado ou reconhecido como estágio curricular obrigatório, desde que garantidos os pré-requisitos acadêmicos, documentais e regulamento de estágio e se adéquem a proposta acadêmica do curso de Design Gráfico e Digital da UFG.

Aproveitamento de competências profissionais adquiridas, por meio de vínculo formal de trabalho com estágio

Ao estudante que, durante a realização do Curso de Design Gráfico e Digital, realizar

atividades profissionais na área de Design Gráfico e Digital, é possível o aproveitamento das horas realizadas como estágio, desde que obedeça aos seguintes critérios:

- Trabalho com carteira de trabalho registrada na área de formação do curso e com atuação por mais de 3 meses de trabalho;
- Trabalho em instituição pública na área de formação do curso com contrato assinado e registrado por mais de três meses;
- Trabalho como MEI com comprovação de atuação na área de formação do curso com notas fiscais que comprovem atuação por mais de três meses;
- Monitoria em disciplina do curso com duração igual ou superior à 128 horas.
- Atuação em projeto de extensão que não compreenda as ACEx do Curso e comprovação de carga horária igual ou superior à 128 horas.
- Participação em projeto de Iniciação Científica com certificado de conclusão do projeto.

Para o aproveitamento, o estudante deve protocolar processo no SEI do tipo “Aproveitamento de competências profissionais adquiridas como estágio”, preencher o formulário específico e anexar documentos que comprovem um das situações citadas neste item. O processo será avaliado pelo Coordenador de Estágio em conjunto com o coordenador do Curso.

Casos especiais serão avaliados pela Coordenação do Curso e pela Coordenação de Estágio.

Segundo o Art. 12º da Resolução do CEPEC nº 1538 de 2017 os Estágios curriculares não obrigatórios são aqueles realizados como atividade opcional pelos estudantes, com o intuito de ampliar sua formação por meio de vivência de experiências próprias da situação profissional.

O Estágio Não Obrigatório poderá ser realizado pelo estudante a partir do segundo período do Curso, com carga horária máxima de 30 horas semanais e 6 (seis) horas diárias durante o período letivo, podendo chegar a 40 (quarenta) horas semanais e 8 horas diárias, durante o período de férias, desde que não comprometa a realização de outras atividades e disciplinas no curso.

Orientações para o Estágio não Obrigatório:

Os estágios não obrigatórios para os estudantes do curso de Design Gráfico e Digital da UFG deverão:

- ser realizados apenas em instituições/ou empresas devidamente conveniadas com a UFG;
- ter um supervisor no local de estágio;
- ter como orientador, preferencialmente o coordenador de estágio do curso ou um professor do curso.

Regras específicas para o Estágio não Obrigatório:

O contratante devidamente conveniado com a UFG, de forma direta ou por meio de agente de integração conveniado, pode ser empresa, órgão, autarquias ou pessoas físicas ou jurídicas de direito público e privado, deve:

- designar como supervisores, profissional que tenha formação na área do Design ou em área correlata, e que atuem nos locais de estágio;
- designar um supervisor para até 10 estagiários, com formação ou experiência profissional;
- enviar uma avaliação semestral do estagiário para a Coordenação de Estágio do Curso de Design Gráfico e Digital da UFG e um resumo de atividades ao próprio estagiário ao final do período realizado. O curso de Design Gráfico e Digital será responsável pelo acompanhamento à distância do estagiário e avaliação. Previamente ao início das atividades,

o estudante deverá celebrar termos de compromisso e plano de atividades (definido em conjunto com orientador e supervisor). O seguro contra acidentes pessoais deverá ser garantido pela concedente.

- a bolsa é compulsória e paga pelo concedente.

Dever-se-á observar a LEI Nº 11.788, DE 25 DE SETEMBRO DE 2008, que define os parâmetros que regulamentam as contratações de Estagiários.

Os formulários específicos de estágio - Termo de Compromisso, Plano de Atividade de Estágio, Ficha de Frequência e Relatório de Atividades de Estágio - encontram-se disponíveis pelo website da PROGRAD, ou poderão ser utilizados os formulários similares dos agentes de integração.

9 - Política da inserção de ações curriculares de extensão - Acex

As ACEx no curso de Design Gráfico e Digital estão orientadas por meio da Resolução CEPEC/UFG N.º 1699/2021 e por meio da Instrução normativa CG/CEPEC N.º 001/2022. O principal objetivo destas ações é a integração dos estudantes do curso com a comunidade por meio de atividades de extensão diversas que estejam diretamente vinculadas com a atuação profissional dos profissionais de Designers Gráficos e Digitais inseridos no mercado de trabalho.

As ACEx são formas de inserir o estudante no mercado de trabalho de forma indireta, promovendo uma atuação profissional experimental que ultrapasse os muros da Universidade e tenha um efeito prático na sociedade, gerando egressos preparados para uma atuação profissional, humanística e ética. O Curso de Design Gráfico e Digital conta com uma proposta contemporânea baseada na extensão, além da possibilidade de participação dos estudantes, em projetos de extensão coordenados por professores da FAV, os estudantes atuaram de forma obrigatória nas ações curriculares de extensão denominadas "Projetos Integradores" e também no "Estágio Curricular Obrigatório".

Projetos Integradores

Os Projetos Integradores são ações de extensão promovidas junto às disciplinas que compõem o segundo, terceiro, quarto e quinto períodos do curso, estes projetos são pensados pelos professores junto aos estudantes e executados durante as duas últimas semanas de aula do período. Os projetos devem estar cadastrados como projetos de extensão com o título "Projetos Integradores do Curso de Design Gráfico e Digital". A proposta é que cada projeto promova por meio da integração das disciplinas, uma ação de extensão que esteja em acordo com a Resolução CEPEC/UFG N.º 1699/2021. Esta ação de extensão deve envolver a comunidade e os estudantes devem dedicar as horas destinadas à atividade para que aconteça essa integração.

Os projetos ficam divididos da seguinte forma:

- **Projeto Integrador I - Segundo Período**
Disciplinas Envolvidas: Desenho Técnico, Design de Identidade Visual, Design, Mídia e Sociedade, História da Arte e Tipografia.
- **Projeto Integrador II - Terceiro Período**
Disciplinas Envolvidas: Design Editorial, Fotografia, Fundamentos de Programação e História do Design.
- **Projeto Integrador III - Quarto Período**
Disciplinas Envolvidas: Design de Interação, Design de Sinalização, Interface e Experiência de Usuário e Metodologia de Pesquisa.
- **Projeto Integrador IV - Quinto Período**
Disciplinas Envolvidas: Design da Informação, Design de Embalagem, Design de Produtos Digitais e Ilustração.

Os professores participantes deverão discriminar a forma de avaliação das atividades de extensão como parte do processo avaliativo de suas disciplinas, sendo que a avaliação destas atividades não deve ser inferior a 10% da avaliação total das disciplinas.

Os estudantes serão os protagonistas do processo de aplicação da proposta de extensão, cabendo aos mesmos, se organizarem para cumprir a proposta apresentada.

Os Projetos Integradores podem ser constituídos de cursos para comunidade, ações práticas de Design gráfico e digital para resolver problemas recorrentes na sociedade, ações práticas no sentido de organizar processos que se relacionem com o Design Gráfico e Digital, exposições ou mecanismos de divulgação do curso, voltados para eventos extensionistas da UFG como o Espaço das Profissões, etc.

Estágio como ACEx

A segunda forma de participação obrigatória dos estudantes em ações curriculares de extensão é por meio do Estágio curricular obrigatório, os estudantes deverão cumprir 128 horas de estágio curricular obrigatório, de preferência no sétimo período do curso. O estágio curricular apresenta características específicas que o caracterizam como extensionista como pode ser percebido na descrição do Estágio Curricular Obrigatório, item 8 deste documento.

10 - Política e gestão de prática como componente curricular - PCC

Este curso não prevê prática como componente curricular em seu currículo.

11 - Trabalho de conclusão de curso

Ao final do curso é exigida para todos os estudantes, a elaboração e defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), com duração prevista para dois últimos semestres letivos. O projeto é desenvolvido e defendido, preferencialmente, em grupo de dois ou mais alunos. A temática a ser desenvolvida no campo de atribuições profissionais é de escolha do(s) estudantes(s), mas deve ser previamente aprovada pelo Coordenador de TCC.

O Trabalho de Conclusão de Curso é componente curricular obrigatório, centrado em determinada área teórico ou teórico- prática, como atividade de síntese e integração de conhecimentos, e consolidação das técnicas de pesquisas e observará aos seguintes preceitos:

a) trabalho individual ou em grupo, com tema de escolha do(s) estudante(s), obrigatoriamente relacionado com as atribuições profissionais;

b) o Trabalho de Conclusão de Curso do Design Gráfico e Digital é dividido em duas partes, cada parte se configura como uma disciplina, sendo "Trabalho de Conclusão de Curso I", votada para levantamento teórico, escolha de metodologia e organização do texto e "Trabalho de Conclusão de Curso II" voltado para o desenvolvimento de uma aplicação prática associada à pesquisa;

c) desenvolvimento de trabalho sob a supervisão de professor orientador designado pelo Coordenador de TCC, que é professor da disciplina, assim como os demais docentes orientadores do curso, a partir da designação efetuada pelo Coordenador de TCC;

d) avaliação por uma banca de professores que inclui pelo menos um docente do curso. e ainda, de forma facultativa, a participação de designers (ou profissionais graduados de áreas afins), pertencentes ou não à própria instituição de ensino, cabendo ao examinando a defesa do mesmo perante essa banca.

O TCC de Design Gráfico e Digital segue a Normatização de Trabalho de Conclusão de Curso presente no "Regulamento do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Design Gráfico e Digital" este documento é redigido e mantido pelo NDE do Curso que tem por obrigação verificar seu funcionamento e propor qualquer modificação necessária tendo em vista a conjuntura de aplicação do mesmo.

Os TCCs do curso serão disponibilizados no repositório institucional e ficarão disponíveis para consulta e acesso pela internet.

12 - Política de ensino, pesquisa e extensão

A Universidade Federal de Goiás disponibiliza a professores e alunos programas de fomento em pesquisa (PIBIC/PIVIC/PIBIT/PIBIC-AF) e extensão (PROBEC/PROVEC). Na Faculdade de Artes Visuais tem sido crescente a procura por estes programas, no sentido de ampliar o campo de ação na investigação plástico-teórico, redimensionando o exercício analítico, e aprimorando o instrumental intelectual do discente em Design Gráfico e Digital. Além das atividades, produtos e eventos promovidos pelo Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, o Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (Media Lab), vinculado a PRPPG, constitui-se também como espaço para inserção do estudante como pesquisador nas diversas áreas estratégicas do Design Gráfico, particularmente na dimensão da inovação.

Tanto a área de extensão quanto a de pesquisa funcionam como estratégia conectiva entre a Faculdade e outros setores da sociedade, buscando dinamizar as relações de ensino com a realidade circundante. Visa atuar também como mecanismo de flexibilização disciplinar, que se amplia para além da matriz curricular pré-estabelecida, possibilitando assim a aquisição de outros conhecimentos necessários à complementação dos núcleos epistemológicos essenciais à formação do bacharel em Design Gráfico e Digital.

O Curso de Bacharelado em Design Gráfico e Digital privilegia, neste sentido, a execução de atividades de extensão como: eventos culturais e artísticos, exposições, cursos abertos à comunidade, atividades inter-unidades acadêmicas etc, bem como projetos de extensão, como “Música no Campus”, “Mostras de Cinema – Cine UFG”, Galeria da FAV, entre outros.

A Integração entre Ensino, pesquisa e extensão está em consonância com o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da UFG.

13 - Procedimentos de acompanhamento e de avaliação dos processos de ensino-aprendizagem e apoio ao discente

Os processos de ensino/aprendizagem aplicados no Curso de Design Gráfico e Digital, apresentam uma diversidade decorrente não só da natureza dos conteúdos lecionados, mas igualmente da forma experimental e renovadora que se pretende implementar.

O processo de ensino/aprendizagem do curso é majoritariamente baseado na metodologia ativa de "Desenvolvimento de Projetos", exceto nas disciplinas predominantemente teóricas. Dessa forma, cabe ao professor escolher o melhor instrumento de avaliação, sendo necessário apenas que o processo de avaliação inclua pelo menos duas notas semestrais.

Os instrumentos de avaliação mais comuns são:

- Projetos práticos;
- Trabalhos práticos ou escritos;
- Memorial descritivo;

- Avaliação ou prova escrita;
- Avaliação ou prova oral;
- Trabalhos de pesquisa bibliográfica;
- Participação em atividades;
- Artigos;
- Relatórios;
- Seminários;
- Outros.

A atribuição de notas e o controle de frequência deve ser feito com base no que é estabelecido pelo Regulamento Geral de Cursos de Graduação (RGCG) da Universidade Federal de Goiás.

Os instrumentos e os critérios de avaliação de cada componente curricular devem ser descritos e detalhados nos Planos de Ensino das disciplinas.

14 - Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa

O desenvolvimento do curso, as premissas do Projeto Político Pedagógico além de estratégias de integração dos conteúdos serão realizadas a partir de atividades sistemáticas e regulares. São estas:

1) reuniões semestrais do Núcleo Docente Estruturante, com o objetivo de avaliar o andamento das disciplinas e das atividades de integração e propor novas, além de estudar as avaliações do ENADE e do SINAES, como produto de diagnóstico do curso, além de traçar estratégias para o curso;

2) realização de Conselhos do Curso, formados pela reunião dos professores que atuam no curso de Design Gráfico e Digital, sob presidência do Coordenador do Curso, que tem por objetivo tomar decisões estruturais, apreciar o andamento e alterar os regimentos e regulamentos do curso;

3) reuniões de Planejamento Pedagógico, que ocorrerão sempre nas semanas precedentes ao início das aulas, com o objetivo de avaliar os planos de curso das disciplinas e traçar estratégias em conjunto;

4) avaliação discente, que será realizada segundo o regimento da Faculdade de Artes Visuais, e serve como instrumento de acompanhamento do desenvolvimento dos diversos professores e disciplinas, sobre os quais é elaborado um relatório;

5) exposição Anual dos Trabalhos Discentes, que será uma forma de conhecimento, avaliação e integração dos diversos conteúdos e pesquisas realizadas nas diversas disciplinas do curso, sobre a qual será elaborado relatório com avaliação qualitativa e propostas coletadas. A organização e avaliação ficarão sob responsabilidade de uma comissão específica.

Vale ressaltar as avaliações institucionais realizadas pela Comissão Própria de Avaliação (CPA) que são feitas semestralmente e servem de base para tomadas de decisões e autoavaliação dos professores e do próprio Curso nas reuniões ordinárias do NDE e nas reuniões de planejamento realizadas com os professores do curso.

15 - Gestão das atividades EaD nos cursos presenciais (opcional)

Este PPC será oferecido na modalidade totalmente presencial.

16 - Referências

Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design. Resolução nº 5, de 8 de março de 2004. Conselho Nacional de Educação - Câmara de Educação Superior.

Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira. RESOLUÇÃO Nº 7, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2018, CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CNE), http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=104251-rces007-18&category_slug=dezembro-2018-pdf&Itemid=30192, acesso em 10 de maio de 2022.

FÓRUM DE PRÓ- REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre: UFRGS/Pró-Reitoria de Extensão, 2012.

Instrução Normativa CG/ CEPEC Nº. 001/2022 - Diretrizes e procedimentos para elaboração de Projetos Pedagógicos de Curso (PPC) de graduação da Universidade Federal de Goiás - Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/90/o/Instrucao_Normativa_01-2022_PPC.pdf acesso em 06/10/2022.

Lei do Estágio - LEI Nº 11.788, DE 25 DE SETEMBRO DE 2008.

Regulamentação das Atividades Curriculares de Extensão (ACEx) nos Projetos Pedagógicos dos Cursos de Graduação da Universidade Federal de Goiás. RESOLUÇÃO CEPEC/ UFG Nº 1699, DE 22 DE OUTUBRO DE 2021, https://sistemas.ufg.br/consultas_publicas/resolucoes/arquivos/Resolucao_CEPEC_2021_1699.pdf, acesso em 20 de julho de 2022.

Regulamento Geral dos Cursos de Graduação – RGCG da Universidade Federal de Goiás. RESOLUÇÃO – CEPEC/UFG Nº 1791, DE 07 DE OUTUBRO DE 2022.

Resolução que disciplina os estágios curriculares dos cursos de bacharelado da UFG - Resolução CEPEC N. 1672/2020.

Resolução CEPEC/UFG Nº 1538 de 2017 - https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/90/o/Resolucao_CEPEC_2017_1538R.pdf

Resolução CEPEC/ UFG N.º 1699/2021 - https://sistemas.ufg.br/consultas_publicas/resolucoes/arquivos/Resolucao_CEPEC_2021_1699.pdf acesso em 06/10/2022.

Resolução CNE N. 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004 que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design. - https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_rces0504.pdf?query=INOVA%C3%87%C3%83O