

Projeto Pedagógico do Curso de Design Visual

Faculdade de Arquitetura - UFRGS

Porto Alegre, novembro/2014

Sumário

1.	HISTÓRICO	3
2.	DA ALOCAÇÃO INSTITUCIONAL DO CURSO	5
3.	DAS BASES LEGAIS DO CURSO	6
4.	DOS OBJETIVOS DO CURSO	6
5.	DAS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DO PROFISSIONAL EM DESIGN VISUAL.....	7
6.	ÁREAS DE ATUAÇÃO.....	9
7.	DO PERFIL DO EGRESSO	9
8.	DAS CARACTERÍSTICAS DO CURSO DE DESIGN Visual.....	10
8.1.	Introdução	10
8.2.	Titulação	11
8.3.	Ingresso e vagas	11
8.4.	Organização curricular	11
8.5.	Integralização curricular.....	14
8.6.	Duração	14
8.7.	Carga horária.....	14
8.8.	Disciplinas obrigatórias	15
8.9.	Disciplinas eletivas	15
8.10.	Sistema de Avaliação do Projeto de Curso.....	15
8.11.	Sistema de Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem.....	15
8.12.	Política de Atendimento a Portadores de Necessidades Especiais.....	16
9.	DA GRADE CURRICULAR	16
10.	ANEXOS	26
10.1.	Representação gráfica da Grade Curricular do curso de Design Visual.	26
10.2.	Súmulas das disciplinas	27

1. HISTÓRICO

A criação do CURSO DE DESIGN na UFRGS se deu por solicitação do então Vice-Reitor, professor José Carlos Ferraz Hennemann que, em novembro de 2004, solicitou aos professores do grupo de pesquisa Virtual Design (ViD), do então Departamento de Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura, que iniciasse estudos para a implantação de um curso de Design na UFRGS. Os professores do ViD já tinham experiência na área do Design, já tendo inclusive oferecido o curso de especialização em Tecnologia Computacional Aplicada ao Projeto, o qual já abordava o Design como Processo de Projeto e sua relação com a tecnologia.

A Comissão responsável pela elaboração da proposta de curso foi constituída inicialmente pelos professores do grupo ViD: Fábio Gonçalves Teixeira (Engenheiro Mecânico), Régio Pierre da Silva (Engenheiro Civil), Tânia Luísa Koltermann da Silva (Engenheira Civil), José Luís Farinatti Aymone (Engenheiro Civil), Jocelise Jacques de Jacques (Arquiteta), Anelise Todeschini Hofmann (Engenheira Civil). Estes professores, sendo cinco (5) Engenheiros e uma (1) Arquiteta, planejaram e elaboraram o currículo base do curso. Este planejamento considerou a disponibilidade de infraestrutura física (salas de aula, laboratórios, bibliotecas) e, principalmente, de disciplinas existentes nos diversos Departamentos da Universidade que pudessem ser aproveitadas na grade curricular, de forma a otimizar os recursos existentes. Posteriormente, a Comissão foi ampliada, incluindo professores que tinham interesse e liderança em determinadas áreas do Design na UFRGS, incluindo a professora Anna Maria Py Daniel Busko (Arquiteta), do GAPE — Gabinete de Apoio ao Ensino, à Pesquisa e Extensão em Arquitetura e o professor Wilson Kindlein Júnior (Engenheiro Mecânico), do LdSM - Laboratório de Design e Seleção de Materiais, sediado no Departamento de Materiais da Escola de Engenharia.

No período compreendido entre dezembro de 2004 a março de 2005, a comissão elaborou o Projeto Pedagógico do Curso de Design que fosse coerente, generalista, centrado no conhecimento, no rigor metodológico e científico e na tecnologia (que é vocação da UFRGS), aproveitando o máximo dos recursos existentes e, principalmente, suficientemente flexível para que o Curso pudesse se ajustar às emergentes mudanças sociais, tecnológicas e científicas do contexto no qual a UFRGS se inseria na época.

O Curso de Design foi aprovado em meados de 2006 e a primeira turma iniciou no primeiro semestre de 2006. O Curso foi aprovado com duas habilitações, Design de Produto e Design Visual, as quais possuíam ingresso por vestibular exclusivo. Assim, os candidatos escolhiam a habilitação a ser cursada no momento da inscrição no vestibular.

Durante o período de implantação do Curso de Graduação em Design, foi criado, em 2007, pela mesma Comissão, o Programa de Pós-Graduação em Design (PGDesign), inicialmente em nível de Mestrado. Em 2012, o PGDesign aprovou o Curso de Doutorado em Design, tendo sido este o primeiro da Região Sul do Brasil. O PGDesign teve grande importância na implantação do Curso de Graduação da UFRGS e de vários outros da Região Sul, pois além de gerar novos conhecimentos, formou mestres, muitos dos quais são professores do Curso de Design da UFRGS. Até julho de 2014, com 7 anos de existência, o PGDesign já havia formado 140 mestres.

A implantação do Curso de Graduação em Design foi alavancada também pelo Projeto Reuni, o qual possibilitou a contratação de professores, melhorias do espaço físico e aparelhamento dos laboratórios e biblioteca. Desde sua criação, o curso de Design da UFRGS (com suas duas habilitações) teve seus currículos refinados e melhorados através de diversas Alterações Curriculares provenientes de profundas reflexões, do acompanhamento contínuo do desempenho discente, de reuniões com Departamentos, de reuniões da COMGRAD e de relatos das experiências dos professores das disciplinas do curso ao longo dos últimos oito anos.

Após o período de implantação, o curso foi avaliado pelo MEC, no final de 2010, onde obteve nota 4. A portaria de reconhecimento foi publicada em 2012 (Portaria do MEC nº187/2012). Em 2013, na renovação do reconhecimento pelo MEC e que levou em conta o desempenho dos alunos na prova do ENADE, o Curso de Design da UFRGS obteve a nota máxima (5), tendo sido classificado como o **melhor curso de Design do Brasil**.

Apesar da qualidade reconhecida do Curso de Design da UFRGS demonstrada nas avaliações do MEC e que pode ser notada no acompanhamento dos egressos, mudanças no cenário nacional da educação, levaram à COMGRAD-DESIGN a buscar soluções para manter a qualidade do Curso. As principais mudanças que impactaram o Curso de Design na forma em que foi criado, com duas habilitações, foram:

- As habilitações foram, na prática, extintas para o MEC;
- O MEC lançou uma plataforma de gerenciamento *on-line* (e-MEC) para cadastramento de todos os cursos de graduação do país que não comporta a inserção de habilitações;
- Os cursos de graduação são avaliados pelo desempenho de seus alunos em um exame nacional - o ENADE (um exame único por curso que não considera as habilitações)
- As universidades passaram a adotar (além do vestibular) o sistema de seleção Unificada, SISU, como modalidade de ingresso nos cursos de graduação (novamente, um ingresso único por curso, que não considera vagas distintas por habilitações).

Com a decisão do CONSUN nº 518/2013 que estabeleceu que a UFRGS adotasse também o Ingresso via SISU já no início de 2015, um sério problema operacional foi criado para o Curso de Design, e por consequência para todos os Departamentos que atendem ao curso e para a Faculdade de Arquitetura que sediava o curso de Design da UFRGS. No ingresso de 2015, a distribuição das vagas seria feita na proporção de 70% via Vestibular e 30% via SISU. Existindo a possibilidade de que, no futuro, 100% fossem preenchidas via SISU (como já aconteceu em outras universidades federais). Isto geraria um grande impacto operacional para o Curso de Design, pois não se poderia ter o controle do preenchimento das vagas das duas habilitações, o que poderia causar o esvaziamento de uma em detrimento de outra. Esta situação levaria ao colapso do Curso, pois não seria possível prover os recursos físicos e humanos necessários para dar continuidade ao Curso.

Por outro lado, as duas habilitações sempre foram tratadas como dois cursos distintos em função de várias situações, quais sejam:

- Vagas exclusivas de ingresso pelo concurso Vestibular para cada uma das habilitações, ou seja, já no ato da inscrição o aluno devia optar por prestar o concurso vestibular para Design de Produto ou para Design Visual (no manual do candidato aparecem como cursos diferentes).
- Dos 10 semestres do curso de Design, apenas o primeiro semestre era igual para ambas habilitações, oito dos nove semestres restantes tinham parte das disciplinas compartilhadas e parte das disciplinas exclusivas para cada habilitação, e o último semestre era também exclusivo.
- As atividades Didáticas como Estágios Obrigatórios, Estágios Não-obrigatórios e Trabalhos de conclusão de Curso eram todas exclusivas de cada habilitação.
- As disciplinas de projeto (projeto de produto I, II, III e IV, e projeto Visual I, II, III e IV), que são as principais disciplinas de cada habilitação, eram exclusivas. Os alunos de uma habilitação não podiam cursar o projeto de outra habilitação.
- Mesmo sendo duas habilitações de um mesmo curso, a mobilidade de uma habilitação para outra se dava através da TRANSFERÊNCIA INTERNA, como ocorre entre quaisquer cursos dentro da UFRGS.
- Os campos de atuação para os egressos de cada uma das habilitações eram distintos.

Diante de tudo isto, em Julho de 2014, a COMGRAD-DESIGN e o NDE, decidiu pelo desmembramento das duas habilitações em dois cursos distintos: o **Curso de Design de Produto** e o **Curso de Design Visual**, tornando de direito o que já era de fato desde a criação do Curso. E, com isto, o Curso de Design é extinto.

Portanto, a presente proposta cria o **Curso de Design Visual** com as mesmas características (currículo, carga horária, vínculo institucional, número de vagas) da antiga habilitação em Design Visual do antigo Curso de Design. Esta alteração de *status* não gera nenhum impacto nos Departamentos que já ministravam aulas para a habilitação em Design Visual, pois as disciplinas são exatamente as mesmas, assim como a carga horária total, sem necessidade adicional de professores, laboratórios e espaço físico.

2. DA ALOCAÇÃO INSTITUCIONAL DO CURSO

O curso de Design Visual é sediado na Faculdade de Arquitetura da UFRGS, que abriga ainda o curso de Arquitetura e Urbanismo e o curso de Design de Produto. Estes três cursos tem em comum a similaridade das práticas de ensino-aprendizagem desenvolvidas, bem como as necessidades de espaço físico para que estas mesmas práticas se realizem, como laboratórios, oficinas, etc.

O curso de Design Visual foi estruturado com a participação de 20 Departamentos da UFRGS: Antropologia, Arquitetura, Arte Dramática, Artes Visuais, Ciências Administrativas, Comunicação, Direito Privado e Processo Civil, Engenharia Civil, Engenharia Mecânica, Engenharia de Produção e Transportes, Estatística, Design e Expressão Gráfica, Física, informática Aplicada, História, Matemática Pura e Aplicada, Materiais, Psicologia, Sociologia e Urbanismo.

Dentro do contexto da Universidade foram ainda identificados núcleos que se constituiriam em potenciais setores para desencadear ações paralelas e significativas para o curso, são eles: O NDV - Núcleo de Design Visual e o VID – Virtual Design, ambos sediados no Departamento de Design e Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura; o LDSM - Laboratório de Design e Seleção de Materiais, sediado no Departamento de Materiais da Escola de Engenharia; o NDS - Núcleo de Design de Superfície, sediado no instituto de Artes; o Núcleo de Fotografia, sediado na Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia, sem prejuízo de outros que venham a ser identificados e/ou criados.

3. DAS BASES LEGAIS DO CURSO

O Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design Visual da UFRGS é fundamentado na atual legislação educacional brasileira que normatiza os cursos de Graduação na área do Design, bem como as normas internas da UFRGS, conforme segue:

- Estatuto e Regimento Geral da UFRGS de 11 de Janeiro de 1995.
- Lei Nº 9.394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB;
- Parecer CNE/CES 195/2003, de 5 de março de 2003, relativo às Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Música, Dança, Teatro e Design;
- Resolução nº 5 CNE/MEC, de 8 de março de 2004, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design;
- Resolução Nº 2 CNE/MEC, de 18 de junho de 2007, que dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial;
- Resolução Nº11/2013 do CEPE/UFRGS, que estabelece as Normas Básicas de Graduação na UFRGS.

4. DOS OBJETIVOS DO CURSO

O curso de Design Visual objetiva a formação de um profissional generalista no âmbito da área do Design Gráfico/Visual, apto a abordar as múltiplas situações do **desenvolvimento de projetos de produtos gráficos e sistemas visuais de comunicação**, apoiado em conhecimentos teórico-práticos, de pesquisa e na prática de projeto.

O curso de Design Visual da UFRGS está apoiado em três pilares: Rigor Metodológico, Base tecnológica e Prática de Projeto. O **Rigor Metodológico** garante o desenvolvimento de projetos com base nas necessidades dos clientes, no conhecimento técnico e científico, através de uma abordagem integrada considerando os contextos culturais e sociais. A **Base Tecnológica** proporciona conhecimentos fundamentais para o desenvolvimento de sistemas gráficos e de comunicação visual para diferentes plataformas, incluindo mídias impressas (materiais, processos de produção gráfica, editoração) e mídias digitais (WEB, interfaces, dispositivos móveis, animações vídeos, softwares). A **Prática de Projeto** constitui o elemento integrador de todos os conhecimentos estudados no curso, proporcionando a sua consolidação através da sua aplicação

prática. Estas características do curso de Design Visual da UFRGS permitem que o profissional formado seja capaz de atuar em equipes de projeto Gráfico/Visual e também de atuar como profissional autônomo, respondendo por todas as etapas do desenvolvimento: do projeto à entrega do produto gráfico/visual.

Sob o ponto de vista acadêmico, o curso de Design Visual compartilha com o curso de Design de Produto um núcleo comum de conhecimento da grande área Design, otimizando recursos humanos e materiais e proporcionando uma integração entre os dois cursos, o que é importante para a visão sistêmica que se pretende para os profissionais da área.

Quanto ao aspecto social, o curso de Design Visual visa suprir uma demanda explícita no mercado devido a inexistência, na região metropolitana de Porto Alegre, de instituição de ensino superior **pública e gratuita**, voltada à capacitação de profissionais para o desenvolvimento de projetos de **produtos gráficos ou sistemas visuais de comunicação**.

A criação do Curso de Design Visual, em nível de graduação, justifica-se face à imperativa necessidade de atendimento às demandas de um mercado de trabalho comprovadamente existente na região sul do País, sobretudo **nos seguintes setores: editorial, promocional, de sistemas de identidade visual corporativa, sinalização, embalagens, apoio à indústria cultural, têxtil, entre outros**. Ao preparar novos perfis profissionais aptos a responder às necessidades da sociedade, o curso de Design Visual deverá contribuir para a efetiva interação entre a universidade e a sociedade, além de proporcionar condições para ampliação, diversificação e enriquecimento do elenco das ofertas acadêmicas da UFRGS.

O curso de Design Visual da UFRGS, a partir de uma sólida formação, vem preencher uma lacuna que era, até então, parcialmente atendida por profissionais de outras áreas próximas, como Arquitetura, Artes Visuais e Comunicação.

5. DAS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DO PROFISSIONAL EM DESIGN VISUAL

A formação do Designer Visual deve:

- ser interdisciplinar, favorecer a autonomia, a flexibilidade e a polivalência, necessárias à prática de projeto de produtos gráficos e sistemas de comunicação visual, de maneira independente ou por meio de equipes multidisciplinares;
- propiciar o desenvolvimento da criatividade apoiado no conhecimento metodológico e exercitar o uso da flexibilidade na concepção e produção de produtos gráficos e sistemas de comunicação visual;
- estar apoiada em sólida base teórica e nos conhecimentos científicos e tecnológicos, de ferramentas e técnicas para a criação e produção de produtos gráficos e sistemas de comunicação visual, considerando contextos econômicos, sociais e culturais;

- propiciar uma visão sistêmica do processo de projeto, desde a concepção, passando pela produção, testes e validação com público alvo, até o seu lançamento no mercado.

Em consonância com as diretrizes curriculares do Ministério da Educação e Cultura (MEC) para o ensino de graduação em Design, o designer de produto deve apresentar as seguintes competências e habilidades:

Capacidade criativa

Deve ser capaz de propor soluções inovadoras pelo domínio de técnicas e processos de criação.

Domínio da linguagem

Deve ser capaz de propor e expressar os conceitos e soluções, em seus projetos, através de técnicas de expressão tradicionais, como o desenho à mão livre e o desenho com uso de instrumentos, e de computação gráfica, utilizando modelagem bi e tridimensional e dominando as técnicas de expressão e reprodução visual.

Trânsito interdisciplinar

Deve ser capaz de interagir com profissionais de outras áreas envolvidos no processo de criação ou de remodelação de um produto, dominando conhecimentos que lhe possibilitem atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e realização de pesquisas e projetos.

Visão sistêmica do projeto

Deve ter uma visão sistêmica de projeto, que lhe possibilite elaborar propostas através da adequada combinação dos diversos fatores que interagem no processo de criação: materiais, tecnologias, processos de fabricação, aspectos ergonômicos, psicológicos e sociológicos, além de considerar os aspectos mercadológicos e de viabilidade técnica e econômica.

Metodologia de projeto

Deve dominar as diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta, tratamento e análise de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de soluções e comunicação de resultados.

Visão setorial

Deve ter conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, plataformas e suportes tecnológicos, processos de produção gráfica e de mídia digital, abrangendo o contexto regional, nacional e global, considerando aspectos culturais e sociais;

Aspecto Gerencial

Deve ter domínio de gerência de projeto e de produção, incluindo a montagem e gestão de equipes, levantamento de custos, sistemas de produção e veiculação para as diferentes mídias, pesquisas mercadológicas;

Aspectos sócio-econômicos

Deve ter visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais e éticas de sua atividade.

6. ÁREAS DE ATUAÇÃO

A formação em DESIGN VISUAL capacita profissionais para a atuação nos seguintes setores da sociedade:

- **Imprensa:**
 - Desenvolvimento de conteúdo para mídias impressas e digitais;
 - Desenvolvimento de identidades visuais para publicações impressas e digitais.
- **Setor Industrial e Comercial:**
 - Desenvolvimento de projetos de embalagens e pontos de venda;
 - Desenvolvimento de identidade visual corporativa;
 - Desenvolvimento sistemas de comunicação visual para o relacionamento com clientes.
- **Setor Serviços:**
 - Desenvolvimento de sistemas produto/serviços, buscando inovação social;
 - Desenvolvimento de projetos e consultorias para terceiros;
 - Desenvolvimento de sistemas de sinalização ambiental.

Além destas áreas, o designer pode, ainda, desenvolver suas atividades no âmbito do ensino e da pesquisa científica, atuando em Universidades, Programas de Pós-Graduação e Centros de Pesquisa, contribuindo para a consolidação da área do Design.

7. DO PERFIL DO EGRESSO

O egresso do curso de Design Visual da UFRGS é um profissional que deve possuir as seguintes características:

- Capacidade inventiva e conhecimento teóricos e práticos de todas as etapas e ferramentas para o desenvolvimento novos produtos gráficos e sistemas de comunicação visual;
- Capacidade para trabalhar em equipes multidisciplinares, com capacidade de interlocução com profissionais de diferentes áreas envolvidas no desenvolvimento de um produto gráfico ou peças de comunicação visual, incluindo Jornalismo, Publicidade, Marketing, Artes Visuais, Arquitetura, Administração, Comunicação;

- Criatividade pautada por uma profunda base teórica e metodológica, dos processos de produção gráfica e das plataformas e suportes tecnológicos a partir de uma abordagem interdisciplinar;
- Capacidade analítica/científica para identificar e definir problemas de projeto nos mais variados contextos e aplicações;
- Capacidade comunicar ideias e conceitos de forma gráfica e visual a partir de diferentes suportes;
- Capacidade para identificar as demandas e oportunidades e propor soluções adequadas ao seu contexto social;
- Senso de observação e disposição para uma permanente atualização, a fim de responder a uma sociedade em constante mutação e às inovações tecnológicas;
- Autonomia e capacidade empreendedora.

8. DAS CARACTERÍSTICAS DO CURSO DE DESIGN VISUAL

8.1.Introdução

O curso de Design Visual capacita profissionais para atuarem no desenvolvimento de projetos e produtos voltados **a comunicar visualmente um conceito**, uma ideia; a estruturar e **dar forma as informações** divulgadas de forma impressa, digital ou audiovisual, resultando em produtos gráfico-visuais e sistemas visuais de comunicação (marcas e pictogramas, identidade corporativa, sinalização de ambientes internos e urbanos, editoração de publicações, embalagens, web design, tipografia, ilustração, infografia, produções multimídias, cenografias e ambientação de exposições e eventos temporários.

A formação preconizada pela UFRGS para o profissional a ser habilitado como Designer é pluridisciplinar, centrada no desenvolvimento da criatividade, na ênfase da autonomia, da flexibilidade e da polivalência, condições necessárias ao exercício da prática de projeto, de maneira independente ou integrada em equipes multidisciplinares.

O ensino, que está centrado na prática de projeto, e conjuga a inovação e a subjetividade do processo de criação e o domínio dos mecanismos de projeto e do conhecimento dos materiais e processos, além de estabelecer uma estreita relação com os setores produtivos, externos ao meio universitário.

O projeto pedagógico do Curso tem por objetivo a formação de um profissional generalista, apto a abordar as múltiplas situações do desenvolvimento de projetos para a produção de produtos gráficos e sistemas visuais de comunicação, através da aquisição de conhecimentos teórico-práticos, de pesquisa e experimentações que se traduzam em propostas concretas na área do Design Visual. O ensino, que está centrado na prática de projeto, e conjuga a inovação e a subjetividade do processo de criação e o domínio dos mecanismos de projeto e do conhecimento dos materiais e processos, além de estabelecer uma estreita relação com os setores produtivos, externos ao meio universitário.

Diferentemente dos demais cursos de design oferecidos no Brasil, que de forma geral, oferecem duas ênfases ou linhas de formação estruturadas de forma independente, os Cursos de Design da UFRGS (Design de Produto e Design Visual), são desenvolvidos de forma integrada ao longo de 9 (nove) das 10 Etapas do Curso, quer através de disciplinas teóricas e teórico—práticas compartilhadas, quer através de disciplinas de Práticas integradas de Criação, que ocorrem na primeira e segunda Etapas do Curso, quer através de disciplinas de Práticas de Projetos integrados, que ocorrem na quinta e oitava Etapas do Curso, momentos estes em que, em um mesmo ambiente de ensino, dar-se-ão desenvolvimento de projetos de objetos a serem industrializados, de embalagens e de todo o sistema visual de comunicação do produto. O objetivo é formar o Designer que possa transitar facilmente entre os ambientes do visual e do produto.

8.2. Titulação

A titulação conferida é a de **Bacharel em Design Visual**.

8.3. Ingresso e vagas

O ingresso no curso ocorrerá pelas modalidades de ingresso vigentes na Universidade (concurso vestibular, Extra-vestibular, SISU, etc.).

Anualmente, serão oferecidas 40 vagas, considerando um ingresso semestral de 20 vagas. Tais vagas são calculadas a partir do conceito de assessoramento otimizado nas disciplinas teórico—práticas de sistemas gráfico-digitais, de computação gráfica e de elaboração de protótipos e maquetes e, sobretudo, em atividades de prática de projeto, onde as equipes serão integradas por no mínimo dois docentes com formação diversificada, e a relação aluno/professor deverá estar entorno de 10 a 15 alunos, no máximo.

8.4. Organização curricular

O Currículo do Curso de Design Visual abrange uma sequência de disciplinas e atividades ordenadas por matrículas semestrais em uma seriação aconselhada. O currículo é composto de disciplinas de caráter obrigatório e eletivo, que devem ser cumpridos integralmente pelo aluno a fim de que ele possa qualificar-se para a obtenção do diploma.

Participam da estrutura curricular do Curso de Design Visual da UFRGS, 20 departamentos que ministram disciplinas obrigatórias e eletivas: Departamento de Antropologia, Departamento de Arte Dramática, Departamento de Artes Visuais, Departamento de Arquitetura, Departamento de Ciências Administrativas, Departamento de Comunicação, Depart. de Direito Privado e Processo Civil, Departamento de Engenharia Civil, Departamento de Engenharia de Materiais, Depart. de Eng. de Produção e Transportes, Departamento de Engenharia Mecânica, Departamento de Estatística, Depart. de Design e Expressão Gráfica, Departamento de Física, Departamento de Informática Aplicada, Departamento de Línguas Modernas, Depart. de Matemática Pura e Aplicada, Departamento de Psicologia Social, Departamento de Sociologia e Departamento de Urbanismo.

A estruturação curricular do Curso de Design Visual está organizada em torno três eixos de conhecimentos que expressam a previsão dos conteúdos programáticos, orientam as práticas metodológicas e o sistema de avaliação: **eixo das tecnologias, eixo das linguagens e práticas de projetos e eixo das teorias e metodologias**, cuja operacionalidade é caracterizada por práticas interativas e sínteses multidisciplinares entre as sequências de desenvolvimento de projetos em Design Visual. Cada um dos eixos abrange sequências de disciplinas e atividades de caráter obrigatório e de caráter eletivo que atendem as exigências da formação específica, às características da instituição e às diferenças individuais dos alunos. Para a obtenção do diploma que lhe confere os direitos profissionais é exigência do Curso de Design Visual, que o aluno cumpra integralmente a sequência de disciplinas e atividades que integram todos os três eixos.

Com relação às etapas, a organização curricular do Curso de Design Visual divide-se, conceitualmente, em:

- Um **primeiro ciclo**, que abrange a I e a II Etapa do Curso. Tem por objetivo o desenvolvimento da iniciação artística, técnica e cultural através da estimulação das capacidades pessoais de reflexão e de criatividade, da sensibilização a toda a forma de expressão plástica, aos problemas fundamentais da percepção; a aquisição de conhecimentos sobre as técnicas gráficas de expressão e representação e de conhecimentos técnicos básicos para o preparo do discente ao exercício das práticas do “fazer do designer”;
- Um **segundo ciclo**, que se desenvolve da III a VII Etapa do Curso e consiste, fundamentalmente, na familiarização com a ciência e a tecnologia dos materiais e processos de fabricação; com os softwares gráficos de expressão e representação; com práticas projetuais que exercitem possíveis alternativas de atuação do profissional em design; visando uma formação polivalente, artística, técnica e tecnológica, alternada com momentos de reflexão e de interação com profissionais atuantes no mercado, quando são enfatizadas a formação da personalidade e o exercício da autonomia e do exercício de uma postura crítica;
- Um **terceiro ciclo**, que abrange as etapas de VIII a X do Curso e se destina ao domínio dos conhecimentos específicos para o exercício de uma formação pluridisciplinar que leva o discente à síntese de conhecimentos e à análise crítica do projeto elaborado, além de possibilitar o estabelecimento de relações privilegiadas com o meio profissional e os setores produtivos através, sobretudo, da atividade de estágio curricular, do projeto integrado e da preparação do diploma.

Atividades Obrigatórias que estão sob a supervisão da COMGRAD-DSG:

- Estágio Supervisionado em Design Visual
- Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual I
- Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual II

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN VISUAL

O Estágio supervisionado é de caráter obrigatório, sendo um componente curricular direcionado a consolidação dos desempenhos profissionais desejados, inerentes ao perfil do formando. Durante sua realização, em empresa ou instituição Científica idônea atuante em Design Visual, o aluno deverá conviver com as áreas de produção, de distribuição e de comercialização do produto gráfico, assim como com a gestão de um bureau/estúdio ou empresa. Prioritariamente, o estágio deverá ser na área específica do curso, entretanto existe a possibilidade do discente optar por realizar um trabalho integrando as áreas de Design de Produto e Design Visual.

Cabe à Comissão de Graduação do Curso propor a respectiva regulamentação do estágio supervisionado, com suas modalidades de operacionalização, contendo critérios, procedimentos e mecanismos de avaliação.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: Módulos I e II.

Ao ingressar na oitava etapa do Curso e após a integralização dos conteúdos obrigatórios e eletivos constantes da estrutura curricular é exigida, para todos os alunos, a elaboração e defesa de um trabalho individual de prática de projeto, o Trabalho Final de graduação ou Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). A atividade, com caráter obrigatório, é dividida em duas etapas com duração de um semestre cada (TCC1 e TCC2), e temática de livre escolha do aluno dentro da área específica do curso; atende ao que preconizam as diretrizes curriculares e objetiva avaliar as condições de qualificação do formando no que se refere ao domínio dos conhecimentos adquiridos, às aptidões técnico—científicas, à capacidade de síntese e à criatividade na integração das áreas de conhecimento que compõem o Curso de Design Visual e que o capacitam ao exercício profissional e às responsabilidades técnicas e sociais dele decorrentes.

No módulo 1 (TCC1), é trabalhado o embasamento para a formulação da proposta de um trabalho individual de prática de projeto: técnicas e metodologias de pesquisa, conceituação e abrangência do trabalho, este módulo tem carga Horária de 60 horas. No Módulo 2 (TCC2) visa o desenvolvimento da proposta final do trabalho, este módulo tem carga horário de 90 horas.

Cabe à Comissão de Graduação do Curso propor a regulamentação própria do Trabalho Final de Graduação, contendo critérios, procedimentos e mecanismos de avaliação, além das diretrizes técnicas relacionadas com a sua elaboração.

Na integralização curricular está prevista a apropriação de créditos para:

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividades que, se constituindo em componentes curriculares enriquecedores e implementadores do próprio perfil do discente, possibilitam o reconhecimento, por avaliação, de habilidades, conhecimentos e competências do aluno, inclusive adquiridas fora do ambiente escolar, incluindo a prática de estudos e atividades, independentes, opcionais, de interdisciplinaridade, especialmente nas relações com o mundo do trabalho e com as diferentes manifestações e

expressões culturais e artísticas, com as inovações tecnológicas, incluindo ações de extensão junto à comunidade. Totalizam 180 horas obrigatórias equivalentes a 12 créditos.

DISCIPLINAS ELETIVAS

Dentre o elenco de 86 disciplinas oferecidas como ELETIVAS, o discente deve cursar, obrigatoriamente, 180 horas equivalentes a 12 créditos.

Sob a forma de disciplinas de Tópicos Especiais poderão ser desenvolvidos ateliês intensivos, cursos práticos, ciclos de conferências e mesmo viagens de estudos para ampliação de conhecimentos ou a realização de estágios extracurriculares em ambientes profissionais, assim como participar de projetos conjuntos com estudantes de outras universidades, quer públicas, quer privadas, nacionais ou estrangeiras.

O curso conta ainda, a possibilidade de oferecimento de disciplinas na modalidade “à distância”, fazendo uso das tecnologias de informação e ambientes virtuais de aprendizagem. Estas disciplinas serão definidas pela Comissão de Graduação do Curso.

8.5. Integralização curricular

A integralização curricular é obtida através de CRÉDITOS atribuídos às disciplinas em que o aluno obtiver aprovação. Um CRÉDITO corresponde 15 (quinze) horas-aula.

O Currículo Pleno do Curso de Design Visual está estruturado em 10 (dez) etapas semestrais. Seguir a sequência prevista na estrutura curricular é a forma do estudante concluir o Curso com a duração mínima de 5 (cinco) anos.

8.6. Duração

O Curso de Design Visual tem duração de 5 (cinco) anos (10 semestres), considerando o prazo máximo para integralização de seu currículo de 10 (dez) anos, conforme legislação vigente.

8.7. Carga horária

A carga horária total do Curso de Design Visual é de 3915 horas que correspondem aos 239 créditos, incluindo-se atividades de Trabalho de Conclusão de curso 1 e 2 bem como o Estágio Obrigatório.

Créditos Obrigatórios: 215

Créditos Eletivos: 12

Créditos Complementares: 12

Total: 239

Carga Horária Obrigatória: 3555

Carga Horária Eletiva: 180

Nº de Tipos de Créditos Complementares: 2

Total: 3915

8.8. Disciplinas obrigatórias

A estrutura curricular atualizada do curso de Design Visual encontra-se disponível na página de Internet da UFRGS. Em termos gerais as disciplinas obrigatórias foram assim distribuídas:

- 60 disciplinas de caráter Obrigatório (todas oferecidas semestralmente), das quais:
 - 41 são disciplinas compartilhadas entre os dois cursos de Design da UFRGS.
 - 19 são disciplinas e atividades específicas do curso.

8.9. Disciplinas eletivas

A estrutura curricular atualizada do curso de Design de Produto encontra-se disponível na página de Internet da UFRGS. Em termos gerais as disciplinas eletivas foram assim distribuídas:

- 86 disciplinas eletivas, das quais:
 - 12 disciplinas Eletivas oferecidas regularmente a partir da sequência de disciplinas Obrigatórias do curso de Design de Produto;
 - O restante das disciplinas tem o oferecimento conforme a disponibilidade dos departamentos responsáveis.

8.10. Sistema de Avaliação do Projeto de Curso

As instancias decisórias para os assuntos do Curso são os departamentos, a COMGRAD-DSG e o Conselho da Unidade. As decisões acadêmicas são referendadas para a Câmara de Graduação da Universidade (CAMGRAD).

O Curso de Design Visual é acompanhado pedagógica e administrativamente pela COMGRAD-DSG, que é a responsável pela organização curricular e atividades correlatas do curso, bem como por avaliar, periódica e sistematicamente, o currículo vigente, com vistas a eventuais reformulações e inovações. O Curso de Design Visual tem seu próprio Núcleo docente estruturante (NDE) o qual pode ser consultado para reavaliação do projeto pedagógico e da grade curricular. O processo avaliativo e as atividades de atualização e aperfeiçoamento poderão ser desenvolvidos conjuntamente com o Núcleo de Avaliação da Unidade (NAU).

A cada três anos, o Curso de Design de Produto é avaliado pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) do Ministério da Educação, em seus três componentes principais:

- avaliação da Instituição de Ensino Superior
- do Curso de Design Visual
- do desempenho dos estudantes, por meio do Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (ENADE).

8.11. Sistema de Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem

Ao longo do Curso, as avaliações formativas e somativas enfocam as competências e habilidades gerais e específicas do Designer, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design.

Nas práticas disciplinares e nos estágios curriculares, o acadêmico realiza também sua auto-avaliação, em consonância com o perfil reflexivo e crítico preconizado pelas diretrizes curriculares. Os critérios e os instrumentos de avaliação utilizada nas diversas atividades de ensino, tanto teórica como teórico-práticas, são descritos nos respectivos planos de ensino, disponibilizados aos alunos no início de cada semestre letivo. Os instrumentos de avaliação incluem, entre outros, ficha

de avaliação de desempenho, apresentação oral e escrita de trabalhos, portfólios, provas, relatórios e seminários.

O Curso de Design Visual é presencial, e segue o critério da frequência mínima de 75%, de acordo com a Lei no 9.394/1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional e Regimento Geral da Universidade (RGU – UFRGS). Aos alunos que não atingirem o conceito mínimo de aprovação está assegurada a oportunidade de recuperação, prevista no plano da atividade de ensino, de acordo com a Resolução Nº 11/2013 (CEPE/UFRGS).

8.12. Política de Atendimento a Portadores de Necessidades Especiais

Através do “Núcleo de Inclusão e Acessibilidade”, estudantes, técnicos e professores da UFRGS com deficiência podem contar com atendimento especializado para ter acesso às atividades realizadas na instituição e, no caso de servidores, desenvolverem seu trabalho com maior autonomia. Os atendimentos incluem, por exemplo, serviços de tradutor e intérprete de Língua Brasileira de Sinais; digitação de textos, guia-vidente; ampliação de textos; impressões em Braille; adaptação pedagógica e tempo adicional para realização de provas.

A Faculdade de Arquitetura e também a Escola de Engenharia, principais prédios onde são ministradas as aulas do curso, inserida nos projetos da Universidade e adequando-os à sua realidade e necessidades, apresenta acessibilidade para cadeirantes, com rampas de acesso (móveis ou permanentes), elevadores e banheiros com largura adequada, com atendimentos especializados para outros portadores de necessidades especiais.

9. DA GRADE CURRICULAR

A grade curricular atualizada do curso de Design Visual encontra-se disponível na página de Internet da UFRGS bem como as respectivas ementas das Disciplinas. Em termos gerais as disciplinas obrigatórias que compõem a grade curricular estão distribuídas em 10 (dez etapas) da seguinte forma:

Etapa 1

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ARQ03063	ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA I	Obrigatória	4	60
ARQ03060	DESENHO GEOMÉTRICO PARA DESIGNERS	Obrigatória	2	30
ARQ03131	DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN I	Obrigatória	4	60
ARQ03064	INTRODUÇÃO AO DESIGN	Obrigatória	2	30
ARQ03066	OFICINA DE MODELOS E PROTÓTIPOS	Obrigatória	4	60
ARQ03062	PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO I	Obrigatória	6	90
MAT01191	VETORES E GEOMETRIA ANALÍTICA	Obrigatória	4	60

Etapa 2

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ARQ03068	ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II - ARQ03063 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA I	Obrigatória	4	60

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ENG02040	ECODESIGN - ARQ03064 - INTRODUÇÃO AO DESIGN	Obrigatória	2	30
ARQ03095	ESTUDOS TIPOGRÁFICOS - ARQ03062 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO I	Obrigatória	3	45
ARQ03065	GEOMETRIA DESCRITIVA PARA DESIGNERS - ARQ03060 - DESENHO GEOMÉTRICO PARA DESIGNERS - e ARQ03131 - DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN I	Obrigatória	4	60
ARQ03067	PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II - ARQ03062 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO I - e ARQ03066 - OFICINA DE MODELOS E PROTÓTIPOS	Obrigatória	6	90
ARQ03113	PROCESSOS DE PRODUÇÃO GRÁFICA - ARQ03064 - INTRODUÇÃO AO DESIGN	Obrigatória	3	45
ARQ03111	TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN I - ARQ03064 - INTRODUÇÃO AO DESIGN	Obrigatória	2	30

Etapa 3

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ARQ03071	COMPUTAÇÃO GRÁFICA I - ARQ03065 - GEOMETRIA DESCRITIVA PARA DESIGNERS - e MAT01191 - VETORES E GEOMETRIA ANALÍTICA	Obrigatória	4	60
ARQ03139	ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I - ARQ03111 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN I	Obrigatória	4	60
MAT02280	ESTATÍSTICA BÁSICA I	Obrigatória	4	60
FIS01224	FÍSICA DESIGN	Obrigatória	6	90
ARQ03098	METODOLOGIA DE PROJETO - ARQ03067 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II - e ARQ03111 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN I	Obrigatória	4	60
BIB02006	PRÁTICAS FOTOGRÁFICAS APLICADAS AO DESIGN - ARQ03067 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II	Obrigatória	3	45
ARQ03112	TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN II - ARQ03111 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN I	Obrigatória	2	30

Etapa 4

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ENG02033	CIÊNCIA E TECNOLOGIA DOS MATERIAIS - ARQ03067 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II - e FIS01224 - FÍSICA DESIGN	Obrigatória	4	60
ARQ03132	DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN II - ARQ03071 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA I	Obrigatória	3	45
ARQ03114	DESIGN CONTEMPORÂNEO: TEORIA E HISTÓRIA - ARQ03112 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN II	Obrigatória	3	45
ARQ03140	ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II - ARQ03112 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN II	Obrigatória	2	30

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
	- e ARQ03139 - ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I - e MAT02280 - ESTATÍSTICA BÁSICA I			
ENG09028	GESTÃO AMBIENTAL - ENG02040 - ECODSIGN	Obrigatória	2	30
ARQ03073	PROJETO VISUAL I - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II - e ARQ03071 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA I - e ARQ03095 - ESTUDOS TIPOGRÁFICOS - e ARQ03098 - METODOLOGIA DE PROJETO - e ARQ03113 - PROCESSOS DE PRODUÇÃO GRÁFICA	Obrigatória	6	90
ARQ03092	SEMINÁRIO EM DESIGN I - ARQ03064 - INTRODUÇÃO AO DESIGN	Obrigatória	2	30
ARQ03070	SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS I - ARQ03067 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II - e ARQ03071 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA I	Obrigatória	4	60

Etapa 5

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ARQ03130	COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN VISUAL - ARQ03132 - DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN II	Obrigatória	4	60
ARQ03079	DESIGN, IDENTIDADE CULTURAL E ARTESANATO - ARQ03067 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II - e ARQ03114 - DESIGN CONTEMPORÂNEO: TEORIA E HISTÓRIA	Obrigatória	2	30
ADM01141	INTRODUÇÃO AO MARKETING - MAT02280 - ESTATÍSTICA BÁSICA I	Obrigatória	4	60
ENG02043	MATERIAIS E PROCESSOS PARA DESIGN VISUAL - ENG02033 - CIÊNCIA E TECNOLOGIA DOS MATERIAIS	Obrigatória	4	60
ARQ03078	PROJETO VISUAL II - ARQ03070 - SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS I - e ARQ03073 - PROJETO VISUAL I - e ARQ03140 - ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II - e BIB02006 - PRÁTICAS FOTOGRÁFICAS APLICADAS AO DESIGN	Obrigatória	6	90
ARQ03080	SEMIÓTICA - ARQ03114 - DESIGN CONTEMPORÂNEO: TEORIA E HISTÓRIA - e ARQ03140 - ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II	Obrigatória	2	30
ARQ03075	SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS II - ARQ03070 - SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS I	Obrigatória	4	60

Etapa 6

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ADM01142	ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING - ADM01141 - INTRODUÇÃO AO MARKETING	Obrigatória	4	60

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ARQ03141	DESIGN CENOGRÁFICO - ARQ03078 - PROJETO VISUAL II - e ARQ03080 - SEMIÓTICA	Obrigatória	4	60
ARQ03082	DESIGN DE EMBALAGEM I - ARQ03070 - SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS I - e ARQ03073 - PROJETO VISUAL I - e ARQ03130 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN VISUAL	Obrigatória	4	60
ENG09006	GERÊNCIA DA QUALIDADE - ENG09028 - GESTÃO AMBIENTAL	Obrigatória	4	60
ARQ03081	PROJETO INTEGRADO I - ARQ03078 - PROJETO VISUAL II - e ARQ03080 - SEMIÓTICA - e ARQ03130 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN VISUAL - e ENG02043 - MATERIAIS E PROCESSOS PARA DESIGN VISUAL	Obrigatória	6	90
BIB02003	SISTEMAS DE PRODUÇÃO MULTIMÍDIA - ARQ03075 - SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS II	Obrigatória	4	60

Etapa 7

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ADM01167	ADMINISTRAÇÃO DO COMPOSTO COMUNICAÇÃO - ADM01142 - ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING	Obrigatória	2	30
ARQ03085	DESIGN DE EMBALAGEM II - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I - e ARQ03082 - DESIGN DE EMBALAGEM I	Obrigatória	4	60
ARQ03142	DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS - ARQ03140 - ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II - e BIB02003 - SISTEMAS DE PRODUÇÃO MULTIMÍDIA	Obrigatória	4	60
ENG09021	GESTÃO TECNOLÓGICA - ENG09006 - GERÊNCIA DA QUALIDADE	Obrigatória	2	30
ADM01136	ORGANIZAÇÃO DA PRODUÇÃO - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Obrigatória	4	60
ARQ03084	PROJETO VISUAL III - ARQ03075 - SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS II - e ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Obrigatória	6	90
HUM04824	SOCIOLOGIA DA CULTURA - ARQ03079 - DESIGN, IDENTIDADE CULTURAL E ARTESANATO - e ARQ03080 - SEMIÓTICA	Obrigatória	4	60

Etapa 8

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ARQ03099	DESIGN INSTRUCIONAL - ARQ03084 - PROJETO VISUAL III - e ARQ03142 - DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS	Obrigatória	4	60
ADM01013	EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO - ADM01142 - ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING	Obrigatória	4	60

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
	- e ARQ03084 - PROJETO VISUAL III			
	ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN VISUAL - Créditos Obrigatórios - 136 - e ARQ03084 - PROJETO VISUAL III - e ARQ03092 - SEMINÁRIO EM DESIGN I	Obrigatória	0	180
ARQ03129	GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS - ADM01142 - ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING - e ARQ03084 - PROJETO VISUAL III	Obrigatória	4	60
ARQ03087	PROJETO VISUAL IV - ADM01136 - ORGANIZAÇÃO DA PRODUÇÃO - e ARQ03084 - PROJETO VISUAL III - e ARQ03142 - DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS	Obrigatória	6	90

Etapa 9

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
DIR02014	INSTITUIÇÕES DE DIREITO E DIREITO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL E INTELLECTUA - ARQ03129 - GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS - e ENG09021 - GESTÃO TECNOLÓGICA	Obrigatória	4	60
BIB02005	MARKETING DIGITAL - ARQ03142 - DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS	Obrigatória	4	60
ARQ03091	ORGANIZAÇÃO DA PRÁTICA PROFISSIONAL EM DESIGN - ARQ03087 - PROJETO VISUAL IV - e ARQ03129 - GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS	Obrigatória	2	30
ARQ03090	PROJETO INTEGRADO II - ADM01013 - EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO - e ARQ03085 - DESIGN DE EMBALAGEM II - e ARQ03087 - PROJETO VISUAL IV - e ARQ03141 - DESIGN CENOGRÁFICO - e HUM04824 - SOCIOLOGIA DA CULTURA	Obrigatória	6	90
	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN VISUAL I - ADM01013 - EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO - e ADM01167 - ADMINISTRAÇÃO DO COMPOSTO COMUNICAÇÃO - e ARQ03087 - PROJETO VISUAL IV - e ARQ03099 - DESIGN INSTRUCCIONAL - e ARQ03129 - GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS - e ENG09021 - GESTÃO TECNOLÓGICA - e HUM04824 - SOCIOLOGIA DA CULTURA	Obrigatória	0	60

Etapa 10

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN VISUAL II - ARQ03090 - PROJETO INTEGRADO II - e ARQ03091 - ORGANIZAÇÃO DA PRÁTICA PROFISSIONAL EM DESIGN	Obrigatória	0	90

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
	- e BIB02005 - MARKETING DIGITAL - e DIR02014 - INSTITUIÇÕES DE DIREITO E DIREITO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL E INTELLECTUA - e ESTAGIO - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN VISUAL - e TRABALHO - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN VISUAL I			

As disciplinas eletivas podem ser cursadas a qualquer tempo desde que respeitados os pré-requisitos:

Sem Etapa

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
ENG03015	ACÚSTICA APLICADA - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Eletiva	2	30
ADM01166	ADMINISTRAÇÃO DE PRODUTO E DE PREÇO - ADM01142 - ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING	Eletiva	2	30
LET02208	ALEMÃO INSTRUMENTAL I	Eletiva	4	60
LET02209	ALEMÃO INSTRUMENTAL II	Eletiva	4	60
HUM05006	ANTROPOLOGIA - INTRODUÇÃO	Eletiva	4	60
HUM05007	ANTROPOLOGIA I - TEORIA ANTROPOLÓGICA	Eletiva	4	60
ARQ01141	ARQUITETURA DE INTERIORES I - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Eletiva	6	90
ARQ01142	ARQUITETURA DE INTERIORES II - ARQ01141 - ARQUITETURA DE INTERIORES I	Eletiva	6	90
ENG02042	BIÔNICA - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Eletiva	4	60
MAT01024	CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL I	Eletiva	4	60
MAT01025	CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL II - MAT01024 - CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL I	Eletiva	4	60
BIB02212	CIBERNÉTICA	Eletiva	3	45
ADM01164	COMPORTAMENTO DO COMPRADOR/CONSUMIDOR - ADM01142 - ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING	Eletiva	2	30
ARQ03138	COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN DE PRODUTO - ARQ03132 - DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN II	Eletiva	4	60
ENG03019	CONTROLE DIMENSIONAL B - MAT02280 - ESTATÍSTICA BÁSICA I	Eletiva	3	45
ART02058	DESIGN DE SUPERFÍCIE I - ARQ03062 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO I	Eletiva	4	60
ART02059	DESIGN DE SUPERFÍCIE II - ART02058 - DESIGN DE SUPERFÍCIE I	Eletiva	4	60
LET02228	ESPAÑHOL INSTRUMENTAL I	Eletiva	4	60

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
LET02229	ESPAÑHOL INSTRUMENTAL II	Eletiva	4	60
ARQ01069	ESTRATÉGIAS GENERATIVAS DE PROJETO I - ARQ03062 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO I	Eletiva	2	30
ARQ01070	ESTRATÉGIAS GENERATIVAS DE PROJETO II - ARQ03067 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II	Eletiva	4	60
ARQ03101	ESTUDOS ANALÍTICOS E REPRESENTAÇÃO DO CORPO HUMANO - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	4	60
LET02248	FRANCÊS INSTRUMENTAL I	Eletiva	4	60
LET02249	FRANCÊS INSTRUMENTAL II	Eletiva	4	60
ART01126	ILUMINAÇÃO - ART01075 - LINGUAGEM VISUAL DO TEATRO	Eletiva	2	30
LET02268	INGLÊS INSTRUMENTAL I	Eletiva	4	60
LET02269	INGLÊS INSTRUMENTAL II	Eletiva	4	60
INF01210	INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA	Eletiva	4	60
INF01040	INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO	Eletiva	4	60
LET02288	ITALIANO INSTRUMENTAL I	Eletiva	4	60
LET02289	ITALIANO INSTRUMENTAL II	Eletiva	4	60
BIB02094	LABORATÓRIO DE FOTOGRAFIA I - BIB02006 - PRÁTICAS FOTOGRÁFICAS APLICADAS AO DESIGN	Eletiva	4	60
BIB02095	LABORATÓRIO DE FOTOGRAFIA II - BIB02094 - LABORATÓRIO DE FOTOGRAFIA I	Eletiva	4	60
ART02088	LABORATÓRIO DE MODELAGEM E AMBIÊNCIA DIGITAL	Eletiva	8	120
BIB02099	LABORATÓRIO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS - BIB02018 - MÍDIA AUDIOVISUAL	Eletiva	4	60
EDU03071	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS)	Eletiva	2	30
ART01075	LINGUAGEM VISUAL DO TEATRO - ARQ03141 - DESIGN CENOGRÁFICO	Eletiva	4	60
ENG02034	MATERIAIS E PROCESSOS I - ENG03021 - PROCESSOS DISCRETOS DE PRODUÇÃO	Eletiva	3	45
ENG02036	MATERIAIS E PROCESSOS II - ENG02034 - MATERIAIS E PROCESSOS I	Eletiva	3	45
ENG02037	MATERIAIS E PROCESSOS III - ENG02036 - MATERIAIS E PROCESSOS II	Eletiva	3	45
ENG01156	MECÂNICA - FIS01224 - FÍSICA DESIGN - e MAT01025 - CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL II	Eletiva	4	60
ENG03301	MECÂNICA APLICADA - ENG01140 - RESISTÊNCIA DOS MATERIAIS A	Eletiva	4	60
BIB02018	MÍDIA AUDIOVISUAL - BIB02006 - PRÁTICAS FOTOGRÁFICAS APLICADAS AO DESIGN	Eletiva	2	30

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
BIB02017	MÍDIA SONORA - BIB02006 - PRÁTICAS FOTOGRÁFICAS APLICADAS AO DESIGN	Eletiva	2	30
ARQ02026	MOBILIÁRIO E COMUNICAÇÃO VISUAL URBANA - ARQ03078 - PROJETO VISUAL II	Eletiva	2	30
ARQ03110	OFICINA DE MODELOS E PROTÓTIPOS II - ARQ03066 - OFICINA DE MODELOS E PROTÓTIPOS	Eletiva	4	60
ADM01163	PESQUISA DE MARKETING - ADM01142 - ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING	Eletiva	4	60
ADM01137	PLANEJAMENTO E CONTROLE DA PRODUÇÃO - ADM01136 - ORGANIZAÇÃO DA PRODUÇÃO - e ARQ03129 - GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS	Eletiva	4	60
ENG03021	PROCESSOS DISCRETOS DE PRODUÇÃO - ENG02033 - CIÊNCIA E TECNOLOGIA DOS MATERIAIS	Eletiva	4	60
BIB02064	PRODUÇÃO AUDIOVISUAL - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Eletiva	4	60
ART02157	PRODUÇÃO EDITORIAL EM ARTES	Eletiva	4	60
BIB02287	PROMOÇÃO DE VENDAS	Eletiva	2	30
PSI02204	PSICOLOGIA DA COMUNICAÇÃO	Eletiva	2	30
PSI02206	PSICOLOGIA SOCIAL I	Eletiva	4	60
ENG01140	RESISTÊNCIA DOS MATERIAIS A - ENG01156 - MECÂNICA	Eletiva	4	60
ENG03380	ROBÓTICA - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Eletiva	4	60
ENG02016	SELEÇÃO DE MATERIAIS A - ENG02037 - MATERIAIS E PROCESSOS III	Eletiva	4	60
BIB02105	SEMINÁRIO DE CINEMA - Créditos Obrigatórios - 50	Eletiva	2	30
ART02183	SEMINÁRIOS DE HISTÓRIA DA ARTE CLÁSSICA	Eletiva	4	60
ENG03040	SISTEMAS ESTRUTURAIS APLICADOS - ENG03301 - MECÂNICA APLICADA	Eletiva	4	60
BIB02015	TEORIAS DA IMAGEM	Eletiva	2	30
ARQ03133	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO I-A	Eletiva	6	90
ARQ03134	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO I-B	Eletiva	4	60
ARQ03135	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO I-C	Eletiva	2	30
ARQ03105	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO II - A	Eletiva	6	90
ARQ03106	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO II - B	Eletiva	4	60
ARQ03107	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE	Eletiva	2	30

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
	PRODUTO II - C			
ARQ03136	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE VISUAL II-A	Eletiva	6	90
ARQ03137	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE VISUAL II-C	Eletiva	2	30
ARQ03102	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL I - A	Eletiva	6	90
ARQ03103	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL I - B	Eletiva	4	60
ARQ03104	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL I - C	Eletiva	2	30
ARQ03119	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL II - B	Eletiva	4	60
ARQ03117	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: LIGHTING DESIGN - ARQ03081 - PROJETO INTEGRADO I	Eletiva	4	60
ARQ03115	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: MODELAGEM E ANIMAÇÃO I - ARQ03130 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN VISUAL	Eletiva	6	90
ARQ03116	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: MODELAGEM E ANIMAÇÃO II - ARQ03115 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: MODELAGEM E ANIMAÇÃO I	Eletiva	6	90
ARQ03094	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: VIAGEM DE ESTUDOS/ESTÁGIOS	Eletiva	6	90
ARQ03026	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA I - A - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	6	90
ARQ03027	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA I - B - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	4	60
ARQ03028	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA I - C - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	2	30
ARQ03029	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA II - A - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	6	90
ARQ03030	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA II-B - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	4	60
ARQ03031	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA II-C - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	2	30
ARQ03032	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E	Eletiva	6	90

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária
	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA III-A - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II			
ARQ03033	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA III-B - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	4	60
ARQ03034	TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA III-C - ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II	Eletiva	2	30

10. ANEXOS

10.1. Representação gráfica da Grade Curricular do curso de Design Visual.

A representação a seguir mostra a distribuição das disciplinas do currículo de Design de Produto ao longo das 10 etapas do curso, ressaltando as ligações entre as disciplinas e seus pré-requisitos.

10.2. S mulas das disciplinas