



PROJETO PEDAGÓGICO
DESIGN

HABILITAÇÕES
DESIGN GRÁFICO
DESIGN DE PRODUTO

Bauru – 2006



1. INTRODUÇÃO / JUSTIFICATIVAS

A elaboração deste Projeto Pedagógico vem atender às Diretrizes Curriculares estabelecidas pelo CNE/CES, definidas na Resolução 05, de 08 de março de 2004 – CNE/CES, bem como o parecer CNE/CES 195/2003, referentes às Diretrizes Curriculares do Curso de Design.

O presente documento procura definir o perfil do curso e do profissional que a Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, da Universidade Estadual Paulista – UNESP / *campus* da Bauru pretende formar. Contém, entre outros, um conjunto de propostas a partir de diagnósticos e intenções constatadas nos últimos anos que apresentam caminhos possíveis para uma nova realidade onde alunos, professores, chefias, direção, órgãos superiores, instalações, equipamentos, biblioteca, etc, possam efetivamente promover ganhos para os objetivos propostos pela universidade: docência, pesquisa e extensão.

O Conselho de Curso do Curso de Desenho Industrial coloca-se à disposição, a qualquer tempo e lugar, para esclarecer eventuais dúvidas ou questionamentos referentes à este Projeto Pedagógico.



2. CONTEXTO HISTÓRICO

2.1. HISTÓRICO DO CURSO

A Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação tem suas raízes no curso de Desenho e Plástica, iniciado no ano de 1969, na Faculdade de Ciências da Fundação Educacional de Bauru (FEB), criada pela Lei Municipal no. 1.276 de 26 de dezembro de 1966, tendo seu estatuto sido aprovado pelo Decreto Municipal no. 1932 de 09 de julho de 1973. Esta fundação transformou-se, em 16 de agosto de 1985 através do decreto Municipal no. 4.497 e parecer do Conselho Estadual de Educação no. 951, de 02 de julho de 1985, em Universidade de Bauru – UB, reconhecida pelo Ministério da Educação, através da Portaria no. 774, em 04 de novembro de 1986.

No dia 15 de agosto de 1988, após aprovação pelo Conselho Universitário da UNESP (Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"), o Governo do Estado de São Paulo, através do decreto no. 28.682, incorporou a Universidade de Bauru à Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", com a seguinte estrutura acadêmica: Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Faculdade de Ciências e Faculdade de Engenharia de Bauru.

O curso de Desenho e Plástica, locado inicialmente na Faculdade de Ciências, como visto anteriormente, iniciou-se em 1969 e foi mantido até o ano de 1973. No ano de 1974, teve início os cursos de Comunicação Social, Educação Artística e Artes Plásticas Habilitação em Artes Industriais, sendo este último mantido até o ano de 1976. Neste ano, foram instalados os cursos de bacharelado em Desenho Industrial e Comunicação Visual, com duração de 3 anos, oferecendo 100 vagas e



atendendo prioritariamente estudantes de Bauru e região, num raio de 100 quilômetros.

No ano de 1988 começou a vigorar o curso de Desenho Industrial, com as Habilitações em Projeto do Produto e Programação Visual, conforme Resolução CFE no. 02 de 16 de junho de 1987. A partir de então, o curso ofereceu turmas em dois períodos – matutino e noturno – com duração de quatro anos e meio, e obrigatoriedade de apresentação de um Projeto de Conclusão de Curso.

Atualmente são oferecidas 55 vagas para Programação Visual (25 diurnas e 30 noturnas) e 30 para Projeto de Produto (noturnas). Em função de a seleção ser feita pela Vunesp – Fundação para o Vestibular da UNESP, a clientela caracteriza-se por aproximadamente 90% de estudantes oriundos de diferentes cidades do Estado de São Paulo.

2.2. SOBRE O DESENHO INDUSTRIAL / DESIGN

O Desenho Industrial é uma atividade projetual, responsável pela determinação das características funcionais, estruturais e estéticos formal de um produto, ou sistema de produtos, para produção em séries. Sua maior contribuição está na melhoria da qualidade de uso e da qualidade estética de um produto, compatibilizando exigências técnico funcionais com restrições de ordem técnico-econômica. Isto significa que o Desenhista Industrial procura situar seu trabalho entre as necessidades reais dos usuários e anseios daqueles que produzem e comercializam, reduzindo ao mínimo os conflitos na relação entre produtor / produto / usuário.

Requer do Desenhista Industrial um método de trabalho que torne possível manipular um conjunto de conhecimento e informações de ordem técnica,



ergonômica, psicológica, mercadológica, estética, econômica e cultural, gerando alternativas até o encontro de uma solução final para o produto.

Para isso se concretizar, o profissional da área atua sempre em equipes multidisciplinares, colaborando com as mais diversas áreas do conhecimento, de acordo com a natureza do projeto, contribuindo de forma mediadora na escolha de alternativas e soluções para um dado produto.

Na FAAC – UNESP / *campus* de Bauru, o curso denominado Desenho Industrial, oferece habilitações em Programação Visual e Projeto de Produto.

O profissional de Programação Visual cuida de produtos bidimensionais, o que abrange desde a diagramação de um folheto até a programação complexa de informações visuais para serviços de tráfego de uma cidade, passando pela criação de uma identidade visual para empresas, planejando projetos gráficos de livros, jornais, revistas, cartazes, rótulos, soluções visuais para padronagem de tecidos, projetos audiovisuais e digitais.

A Programação Visual otimiza, por meio de projetos de unidades e sistemas visuais, a relação que se estabelece entre o ser humano e a informação, trabalhando a partir das necessidades determinadas pelo homem como usuário de informações.

Tem como responsabilidade acompanhar o desenvolvimento de um produto desde sua criação até a produção final.

Disciplinas como Desenho, Estética, História da Arte, Psicologia e Sociologia capacitam o aluno a desenvolver idéias, pelo uso de imagens como meio de expressão. O estudante que se habilita em Programação Visual pode atuar em indústrias de embalagens, departamentos de produtos, departamentos de marketing, indústrias gráficas, ou ainda em agências de publicidade, editoras, jornais, revistas e produtoras de sistemas audiovisuais e digitais.

Já o profissional especializado em Projeto de Produto, tem como função atender, através de projetos de unidades e sistemas tridimensionais às necessidades



do ser humano em relação ao seu contexto material, ou seja, o conjunto de artefatos que fazem parte do seu espaço vital.

Trata-se de um profissional responsável pela criação dos mais diversos produtos que o homem utiliza no seu dia-a-dia. Desde os modestos parques industriais das pequenas e médias cidades do interior, até os grandes centros industrializados, este profissional terá seu lugar assegurado, trabalhando em associação com profissionais das mais diversas áreas. O objetivo do seu trabalho centra-se na busca de novos produtos, resultado da interação das necessidades sociais e econômicas da população, com a capacidade tecnológica das indústrias.

Além da disciplina de Projeto, considerada o pilar de sustentação da formação do profissional em Projeto de Produto, o estudante conta com aulas de Psicologia, Economia, Sociologia, Estética e Ergonomia. Ao concluir sua formação, estará apto para trabalhar em todos os segmentos industriais, no qual um novo produto ou sistema operacional justifique-se.



3. HISTÓRICO DA AVALIAÇÃO DO CURRÍCULO VIGENTE E DO PROCESSO DE REFORMULAÇÃO

Os trabalhos de reestruturação do novo currículo foram iniciados no mês de setembro de 2001, quando os professores do Departamento de Desenho Industrial foram convocados pela Chefia do Departamento e Coordenadoria do Curso de Graduação em Desenho Industrial para a discussão do assunto.

A partir desta reunião, optou-se pela divisão da grade curricular atual em grandes áreas, a saber: Fundamentos Lógicos, Fundamentos Humanísticos, Representação, e Técnicas e Métodos de Projeto. Com esta divisão, um levantamento da situação de cada área foi proposto.

Tal levantamento ocorreu em cinco reuniões específicas, onde foram convocados os professores das disciplinas das respectivas áreas. Estas reuniões ocorreram de 27 de setembro a 12 de dezembro de 2001.

Num segundo momento do processo, novas reuniões foram convocadas pela Coordenadoria de Curso de Desenho Industrial, envolvendo todos os docentes do curso, mais os representantes discentes. Ao total foram realizadas sete reuniões, entre março e junho de 2002.

Visando uma ação mais efetiva, o Conselho de Curso de Desenho Industrial optou pela formação de uma Comissão de Reestruturação Curricular, composta por quatro docentes do Departamento de Desenho Industrial (Prof. Dr. José Luiz Valero Figueiredo; Profa. Ms. Cássia Letícia Carrara Domiciano; Prof. Ms. Osmar Vicente Rodrigues; e Prof. Dr. Luis Carlos Paschoarelli), mais dois representantes discentes e seus respectivos suplentes.



Como desafio, a Comissão teve a tarefa de elaborar uma nova proposta curricular que contemplasse os anseios da Comunidade Acadêmica e Profissional. Tal Comissão reuniu-se de 09 de outubro de 2002 a 10 de setembro de 2003, totalizando 21 reuniões. Destacam-se suas principais ações:

- Organização dos dados das reuniões anteriores;
- Levantamento e análise de currículos de Curso de Design no Brasil e no Exterior;
- Levantamento e análise da opinião do corpo discente, mediante pesquisa coordenada pelos representantes discentes desta Comissão;
- Discussão de todos os aspectos levantados;
- Elaboração da estrutura e nova grade curricular e sugestão de conteúdo das novas disciplinas propostas.

Após esta etapa, a nova proposta foi apresentada aos membros do Conselho de Curso de Graduação em Desenho Industrial e demais docentes participantes do curso, havendo então a instalação das discussões pontuais. Tais discussões ocorreram durante as reuniões do Conselho de Curso de Graduação em Desenho Industrial, até meados de junho de 2006. Após este longo processo, chegou-se ao consenso da aceitação da proposta.



4. PROJETO PEDAGÓGICO

Este projeto pedagógico visa atender às Diretrizes Curriculares estabelecidas pelo CNE/CES, definidas na Resolução 05, de 08 de março de 2004 – CNE/CES, bem como o parecer CNE/CES 195/2003, referentes às Diretrizes Curriculares do Curso de Design, o presente atualiza o Projeto Pedagógico vigente.

Um primeiro item a ser observado, trata da nomenclatura do curso, a qual passa de “Desenho Industrial” para “Design”, e suas habilitações, de “Programação Visual” para “Design Gráfico”; e “Projeto de Produto” para “Design de Produto”.

4.1. FILOSOFIA DO CURSO

O curso de Design visa formar um profissional a partir de uma base multidisciplinar. Esta visão permite que sua formação possa ser ampla e de livre acesso à informação quanto a sua práxis projetual e à pesquisa em design. Investigar, propor rumos e instrumentalizar os alunos e pesquisadores para as alterações de concepção e produção. Os projetos e seus desdobramentos devem evidenciar um profissional apto a projetar novos mundos, novas sociedades em sintonia com a rede de conexão global. Essa visão implica em uma ação projetual, ou seja, saber como elaborar problemas, formular hipóteses e não somente detectar e resolver problemas de forma imediata. A equação projeto – processo – produto é delineada segundo uma ação intelectual e sua práxis.

O curso de Design abrange duas áreas: Design Gráfico e Design de Produto. Estas duas áreas pressupõem uma postura metodológica que as integram no mesmo campo do saber e da prática profissional. O curso deve permitir ao Designer de Produto, através de projeto de unidades e sistemas tridimensionais, atender as necessidades do ser humano no tocante a seu contexto material, aqui entendido



como o conjunto dos artefatos que povoam e ordenam ser aspecto vital, e permitir ao Designer Gráfico, por meio de projetos de unidades e sistemas visuais, otimizar a relação que se estabelece entre o ser humano e a informação.

Ambas habilitações possibilitam ao profissional atuar em muitas outras atividades, pelo exercício privativo, como: assessoria a empresas, orientação, direção, consultoria no âmbito de sua especialidade, bem como a formulação e execução de estudos, análises, planejamentos e pesquisas em áreas próprias do Design, que tenham como objetivo a melhoria das condições de vida e de informação do homem enquanto usuário, em entidades públicas ou privadas de qualquer setor. A pedagogia do ensino do Design não pode ser a mesma daquelas áreas consideradas mais tradicionais, ainda que o seu caráter de trabalho se apresente em termos tecnológicos, pois os índices que separam o Design de outras atividades projetuais são exatamente a criação do novo, original, a inovação. Considerando então a pluralidade dos Departamentos envolvidos com o curso, deve haver um esforço no sentido de exigir que cada disciplina desenvolva o seu conteúdo com uma metodologia pertinente ao Design, onde as questões criativas e a formulação de problemas seja a tônica pedagógica fundamental. Portanto as experiências nesse sentido têm trazido sistematicamente uma abordagem diferenciada do Design pela experimentação.

4.2. PERFIL DO ALUNO

Além de toda a seleção natural ao ingresso na Universidade existente atualmente, os candidatos ao curso de Design devem ser também submetidos a uma prova específica (de aptidão), que consiste basicamente em analisar a intimidade que o candidato tem com a linguagem do Desenho, com o raciocínio espacial e evolução da forma dos produtos. A experiência nos últimos anos tem mostrado que



essa exigência tem trazido benefícios significativos na relação ensino x aprendizado.

Esta constatação verificada a partir da primeira prova específica ocorrida em 1988, mais do que uma coincidência representou de fato um nivelamento mínimo necessário a essa atividade.

Considerando a importância que a Biologia representa para aqueles que vão cursar ciências médicas, proporcionalmente a linguagem do desenho e raciocínio espacial são condições básicas e primordiais à pedagogia do Design. Por essas considerações, atualmente a prova de habilidades específicas para o Desenho Industrial tem peso 3 no processo de seleção, com nota de corte sendo 30, de um total de 100. Esta proposta pedagógica exigirá a manutenção dos mesmos parâmetros.

4.3. PERFIL DO PROFISSIONAL

O Designer com formação de nível superior não deve ser confundido com desenhista técnico, mecânico ou projetista, que são profissionais de nível médio, cuja tarefa é simplesmente fazer os detalhes técnicos dos projetos.

Ao concluir o curso, o aluno deverá ser capaz de desenvolver processos de criação, a práxis do projeto, e produtos finais em Design. O profissional deve apresentar uma visão crítica e reflexiva, de modo qualitativo entre pesquisa em design e prática profissional.

4.4. PERFIL DO PROFESSOR

A existência recente do curso de Desenho Industrial no Brasil (ESDI-1960), apresenta ainda problemas de formação de docentes. Os poucos cursos de Pós-



Graduação na área de Design contribuem também para essa realidade. Hoje a maioria dos professores com formação específica em Desenho Industrial são ex-alunos do curso. Tal situação reflete a dificuldade em termos de recrutamento/seleção dos docentes segundo as orientações da universidade, principalmente em relação às titulações dos candidatos. Atualmente, a maior parte dos professores do curso estão lotados no Departamento de Desenho Industrial / Design, totalizando 15 docentes (um deles encontra-se em licença médica), sendo 4 deles mestres (2 em fase de doutoramento no exterior) e 11 doutores; 7 com formação em Design, e os demais com formação em áreas afins. Atualmente tais docentes ministram 24 das disciplinas do currículo de Programação Visual, e 16 do currículo de Projeto de Produto.

Ainda no que refere o currículo atual, contamos com docentes advindos dos mais diversos departamentos, dentro da proposta de formação de um profissional munido de conhecimentos conceituais, técnicos e práticos, em diversas áreas do conhecimento. Estes departamentos são: Artes e Representação Gráfica (FAAC-UNESP), com 12 disciplinas em cada uma das habilitações; Ciências Humanas (FAAC/UNESP), com 3 disciplinas em cada uma das habilitações; Comunicação Social (FAAC/UNESP), com 2 disciplinas em cada habilitação; Matemática (FC/UNESP), com 2 disciplinas em cada habilitação; Computação (FC/UNESP), com 2 disciplinas cada habilitação; Psicologia (FC/UNESP), com 1 disciplina cada habilitação; Física (FC/UNESP), com 1 disciplina para a Design Gráfico e 2 para Design de Produto; Engenharia de Produção (FEB/UNESP), com 2 disciplinas em cada habilitação; Engenharia Civil (FEB/UNESP), com 1 disciplina para Design de Produto; e Engenharia Mecânica (FEB/UNESP), com 6 disciplinas para Design de Produto.

Como poderá ser observado mais adiante, este panorama deve se alterar, em função da reestruturação curricular.

4.5. GRADE CURRICULAR

4.5.1. ESTRUTURA GERAL

TERMO	Design Gráfico		Disciplinas Comuns		Design de Produto		OPTATIVAS
1º			Introdução ao Design	2			
			Desenho Observação I	4			
			Plástica I	4			
			História da Arte I	2			
			Desenho I	4			
			Antropologia	2			
2º			Filosofia	2			
			História da Arte II	2			
			Desenho Observação II	4			
			Plástica II	4			
			Psicologia Aplicada ao Design	2			
			Desenho II	4			
3º			Comunicação e Semiótica I	2			
			Sociologia	2			
			História da Arte III	2			
			Desenho III	4			
			Ergonomia Aplic. ao Design I	4			
			Modelagem	4			
4º			Recursos Computacionais	2			
			Comunicação e Semiótica II	2			
			Metodologia Científica	2			
	Tipografia I	2	História da Arte IV	2	Modelos e Protótipos	4	
5º	Produção Gráfica I	2	Desenho IV	4	Ergonomia Ap. Design II	4	
	Oficina Gráfica	4	Metodologia do Projeto I	2			
			Fotografia I	4			
	Projeto I	4	Linguagens Contemporâneas	2	Projeto I	8	4 DG
6º	Fotografia II	4	Metodologia do Projeto II	2	Oficina de Madeira	4	4 DP
	Tipografia II	2					
	Produção Gráfica II	2					
	Projeto II	8	Marketing I	2	Projeto II	8	2 DP
7º	Tipografia III	2			Oficina Mat. Plásticos	4	
	Produção Gráfica III	2			Materiais Proc. Fabric.	4	
	Fotografia III	4					
	Imagens Animadas I	2					
8º	Projeto III	8	Marketing II	2	Projeto III	8	2 DG
	Produção Gráfica IV	2	Introdução PCD	2	Oficinas de Metais	4	
	Imagens Animadas II	4			Sistemas Mecânicos	4	
8º	Proj. de Concl. em Design Gráfico	10	Gestão do Design	2	Proj. de Concl. em Design de Produto	10	8 DG
							8 DP
TOTAL OBRIGATÓRIAS		62		84		62	
TOTAL OPTATIVAS		14				14	
TOTAL GERAL		76		84		76	



4.5.2. DESIGN - HABILITAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO

1º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Introdução ao Design	30	02
DDI	Desenho de Observação I	60	04
DDI	Plástica I	60	04
ARG	História da Arte I	30	02
ARG	Desenho I	60	04
CHU	Antropologia	30	02
CHU	Filosofia	30	02
		300	20

2º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte II	30	02
DDI	Desenho de Observação II	60	04
DDI	Plástica II	60	04
PSI	Psicologia Aplicada ao Design	30	02
ARG	Desenho II	60	04
CSO	Comunicação e Semiótica I	30	02
CHU	Sociologia	30	02
		300	20

3º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte III	30	02
DDI	Desenho III	60	04
DDI	Ergonomia Aplicada ao Design I	60	04
DDI	Modelagem	60	04
DDI	Recursos Computacionais	30	02
CSO	Comunicação e Semiótica II	30	02
DDI	Metodologia Científica	30	02
		300	20



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

4º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte IV	30	02
ARG	Desenho IV	60	04
DDI	Metodologia do Projeto I	30	02
DDI	Fotografia I	60	04
DDI	Tipografia I	30	02
DDI	Produção Gráfica I	30	02
DDI	Oficina Gráfica	60	04
		300	20

5º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Linguagens Contemporâneas	30	02
DDI	Metodologia do Projeto II	30	02
DDI	Projeto I	60	04
DDI	Fotografia II	60	04
DDI	Tipografia II	30	02
DDI	Produção Gráfica II	30	02
	Optativa (*)	60	04
		300	20

6º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing I	30	02
DDI	Projeto II	120	08
DDI	Tipografia III	30	02
DDI	Produção Gráfica III	30	02
DDI	Fotografia III	60	04
DDI	Imagens Animadas I	30	02
		300	20



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054

7º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing II	30	02
DDI	Introdução ao Projeto de Conclusão em Design	30	02
DDI	Projeto III	120	08
DDI	Produção Gráfica IV	30	02
DDI	Imagens Animadas	60	04
	Optativas (*)	30	02
		300	20

8º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Gestão do Design	30	02
DDI	Projeto de Conclusão em Design Gráfico	150	10
DDI	Optativas (*)	120	08
		300	20

Carga horária total			
		CH	créditos
	Total	2.400	160

4.5.3. DESIGN - HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO

1º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Introdução ao Design	30	02
DDI	Desenho de Observação I	60	04
DDI	Plástica I	60	04
ARG	História da Arte I	30	02
ARG	Desenho I	60	04
CHU	Antropologia	30	02
CHU	Filosofia	30	02
		300	20



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

2º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte II	30	02
DDI	Desenho de Observação II	60	04
DDI	Plástica II	60	04
PSI	Psicologia Aplicada ao Design	30	02
ARG	Desenho II	60	04
CSO	Comunicação e Semiótica I	30	02
CHU	Sociologia	30	02
		300	20

3º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte III	30	02
DDI	Desenho III	60	04
DDI	Ergonomia Aplicada ao Design I	60	04
DDI	Modelagem	60	04
DDI	Recursos Computacionais	30	02
CSO	Comunicação e Semiótica II	30	02
DDI	Metodologia Científica	30	02
		300	20

4º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte IV	30	02
ARG	Desenho IV	60	04
DDI	Metodologia do Projeto I	30	02
DDI	Fotografia I	60	04
DDI	Modelos e Protótipos	60	04
DDI	Ergonomia Aplicada ao Design II	60	04
		300	20



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) 221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

5º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Linguagens Contemporâneas	30	02
DDI	Metodologia do Projeto II	30	02
DDI	Projeto I	120	08
DDI	Oficina de Madeira	60	04
	Optativa (*)	60	04
		300	20

6º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing I	30	02
DDI	Projeto II	120	08
DDI	Oficina de Materiais Plásticos	60	04
DDI	Materiais e Processos de Fabricação	60	04
DDI	Optativa (*)	30	02
		300	20

7º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing II	30	02
DDI	Introd. ao Projeto de Conclusão em Design	30	02
DDI	Projeto III	120	08
DDI	Oficina de Metal	60	04
DDI	Sistemas Mecânicos	60	04
		300	20

8º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Gestão do Design	30	02
DDI	Projeto de Conclusão em Design Gráfico	150	10
DDI	Optativas (*)	120	08
		300	20

Carga horária total			
		CH	créditos
	Total	2.400	160



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



4.6 CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DO CURSO

As principais características do Curso de Graduação em Design são:

- Nomenclatura: Design
- Habilitações: Design Gráfico / Design de Produto
- Duração: 4 anos
- Seriação: Semestral (8 semestres)
- Número de Vagas: Design Gráfico (diurno) – 30 vagas
Design Gráfico (noturno) – 30 vagas
Design de Produto (noturno) – 30 vagas
- Carga Horária Total: 2400 horas/aula ou 160 créditos.

Outras características do Curso de Graduação em Design, habilitações Design Gráfico e Design de Produto, basearam-se em uma proposta de um currículo visando à flexibilização do curso.

No currículo atual, foi detectada a necessidade de possibilitar a transferência (do corpo discente) entre as habilitações. Neste sentido, os três primeiros semestre apresentam disciplinas comuns às duas habilitações, com exceção às disciplinas de caráter técnico, ou que necessitem de laboratório ou sala de aula para atividades específicas, serem oferecidas separadamente para cada um das habilitações.

Na matrícula do quarto semestre, quando ocorre, de fato, a concentração de disciplinas específicas em cada habilitação, o aluno terá a possibilidade de solicitar a mudança da habilitação ao qual ingressou no concurso vestibular, através de solicitação junto ao Conselho de Curso de Graduação em Design, o qual irá autorizar esta mudança, mediante a disponibilidade de vagas até o limite de 10% do



total, ou seja, 3 vagas. Caso houver número maior de alunos interessados em mudar de habilitação, será adotado o critério de análise do Desempenho Acadêmico, ou seja, um “mix” das médias finais e das presenças nas disciplinas do 1º, 2º e 3º termos.

No caso da turma de Habilitação em Design Gráfico do período diurno, se algum aluno desejar esta mudança, terá que, necessariamente, aceitar a alteração para a turma de Design de Produto Noturno. Já no caso contrário, a mudança da Habilitação em Design de Produto para a Habilitação Design Gráfico, o aluno poderá optar tanto para a turma do período diurno, quanto para a turma do período noturno. No caso dos demais alunos, que **não** optarem por mudança de habilitação, estarão resguardados o direito adquirido da sua escolha, no ato da inscrição do Concurso Vestibular.

A partir do quarto termo, a grade curricular caracteriza-se com número menos de disciplinas comuns às duas habilitações, e uma concentração maior de disciplinas específicas de cada uma das habilitações.

A partir desta fase, os alunos terão que cumprir créditos em disciplinas optativas, as quais serão contempladas na própria estrutura proposta:

Todas as disciplinas específicas da Habilitação em Design Gráfico são optativas para a Habilitação em Design de Produto; assim como todas as disciplinas específicas da Habilitação em Design de Produto são optativas para a Habilitação em Design Gráfico. Outra alternativa de se obter a validação dos créditos destinados para as disciplinas optativas, será através do aproveitamento dos mesmos em outras disciplinas, advindas de outros cursos de graduação em outras universidades, mediante a análise e aprovação pelo Conselho de Curso de Graduação em Design. Outra possibilidade de obtenção de créditos em disciplinas optativas será mediante a participação em disciplinas deste gênero, propostas e oferecidas pelos membros docentes da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, durante a implantação deste novo currículo.



O aluno terá também a opção de efetivar a conclusão em outra habilitação, simplesmente cumprindo os créditos exigidos para a mesma, desde que não ultrapasse o limite de matrícula em 40 créditos semestrais; além disso, a outra possibilidade é a do reingresso na outra habilitação, sem a necessidade de se submeter ao Exame Vestibular (Resolução UNESP Nº 27, de 04 de maio de 1995).

4.7. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Além das atividades acadêmicas do Curso, outras são oferecidas semestralmente aos alunos através de visitas a exposições de Design, às indústrias da região e de São Paulo e às Feiras e Mostras que acontecem anualmente na capital.

Os professores do Curso são constantemente convidados a darem atendimento a outro *campus* da Universidade e à própria Reitoria, em Projetos de Design Gráfico e de Produto. Colaboraram também como supervisores, orientadores e organizadores de eventos e/ou Projetos na área de Artes e Design promovidos e/ou de co-participação da Universidade. Um evento já institucionalizado é o Interdesigners. Acontece bianualmente e é organizado pelos alunos do curso com a colaboração docente. Profissionais de renome da área de design são trazidos para ministrar palestras e workshops.

Um vínculo não sistematizado entre Universidade e Empresa existe com a finalidade de suprir as necessidades dos temas de projeto na Graduação e nos trabalhos de Conclusão de Curso, onde a participação das Empresas ou Indústrias da região permite uma integração mais dinâmica entre ensino e aprendizado.

Outras atividades possibilitam ao aluno uma vivência profissional ainda dentro da universidade. Cita-se a empresa júnior “Design Jr”, um projeto onde alunos do curso de Design realizam trabalhos nas áreas de Design Gráfico e Design



de Produto para a comunidade. Funciona como um escritório experimental. Também o laboratório de design gráfico “Inky Design” oferece estágio a alunos do curso para que, orientados por professores do departamento, desenvolvam produtos gráficos para a comunidade unespiana. Possui sala própria, bem como equipamentos que permitem a finalização profissional dos trabalhos realizados.

4.8. OPERACIONALIZAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO

4.8.1. CAPACITAÇÃO DOCENTE

A capacitação docente tem evoluído nos últimos anos, como verifica-se no item 3.4. Mesmo assim, a qualificação na área específica do design ainda é escassa devido ao pequeno número de cursos oferecidos no país, principalmente de doutorado.

Outro aspecto que dificulta uma atualização mais constante: os eventos nesta área são divulgados e conhecidos num prazo nunca superior a 40 dias, impedindo a busca de recursos para participação mais efetiva do corpo docente.

Quanto à possibilidade de publicação dos resultados de pesquisa realizadas pelos professores, atualmente há algumas revistas especializadas, entretanto o principal evento de divulgação científica é o P&D Design (Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design), que ocorre a cada dois anos.

4.8.2. INFRA-ESTRUTURA GERAL

O *campus* da UNESP de Bauru herdou com a encampação os edifícios construídos pela Universidade de Bauru e pela Fundação Educacional de Bauru no



campus Universitário, numa área de quase 200 alqueires em excepcional localização no município. As salas de aula tradicionais contam com boas acomodações, instaladas num *campus* arborizado e natural.

Dispõe ainda de Oficinas especializadas em Metal, Madeira, Gesso, Argila e Gravura, além da Oficina de Materiais Plásticos.

A Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação conta ainda com uma central de laboratórios, onde, para o uso do curso de Design, localiza-se o Laboratório de Fotografia, o Laboratório de Informática, o Laboratório de Ergonomia e Interfaces e o Inky Design

Para grandes atividades o *campus* dispõe de um anfiteatro coberto com capacidade para 1500 pessoas sentadas, além de dois anfiteatros de menor porte (150 pessoas).

4.8.3. BIBLIOTECA

A Biblioteca do *campus* de Bauru tem passado por reformas, ampliação e informatização de seu sistema de atendimento. Registra-se um volume de 326 títulos e 771 exemplares de livros. Quanto aos periódicos na área de design, o número é ainda pouco expressivo.

Recursos como empréstimos entre bibliotecas (que abrange todas as universidades públicas do estado de São Paulo) são uma alternativa para este problema.

Um fator que agrava esta situação é a reduzida produção bibliografia nesta área, de autores nacionais ou de títulos na língua portuguesa.



4.8.4. Laboratórios

Apresenta-se em funcionamento para uso do curso de Design os seguintes laboratórios e oficinas: Fotografia, Oficina de Madeira, Oficina de Metal, Laboratório Didático de Informática para Design Gráfico, Laboratório de Ergonomia e Interfaces, Inky Design, entre outros laboratórios compartilhados com outros departamentos.

Localizado na central de laboratórios da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, o Laboratório de Fotografia conta com espaço para aulas, revelação, ampliação e estúdio. Possui ainda equipamento para atender às atividades ligadas às disciplinas de Fotografia. Ainda nesta central encontram-se o Laboratório de Informática, o Laboratório de Ergonomia e Interfaces e o Inky Design. O Laboratório de Informática tem caráter didático e encontra-se equipado com 18 máquinas i-Mac, da Macintosh, e uma impressora. Softwares gráficos encontram-se instalados nestas máquinas, bem como acesso à Internet. O Laboratório de Ergonomia e Interfaces caracteriza-se como laboratório de pesquisa e apresenta 6 computadores PC e equipamentos específicos para avaliação ergonômica da atividade.

A oficina de Metal utilizada pertence à Faculdade de Engenharia de Bauru. Já a Oficina de Madeira, de responsabilidade do Departamento de Desenho Industrial, apresenta uma série de equipamentos para o processamento de madeira, além de um torno mecânico e alguns equipamentos para processamento de plástico. O espaço físico, porém, apresenta-se pequeno para atender a demanda das atividades do curso.



4.8.5. Departamento

O Departamento de Desenho Industrial ainda não apresenta condições plenas de instalação dos professores e suas respectivas áreas em termos de salas para realização de atividades extra-sala de aula e/ou pesquisa.

Totaliza-se 15 professores, dispondo de apenas de 6 salas com 12 m² cada, o que permite afirmar uma ocupação de 2 a 3 professores por sala. Além destas salas, o departamento conta também com uma sala para a secretaria e uma sala de reuniões/informática. O curso ainda **não conta** com uma estrutura disponível para as atividades de coordenação de curso, seja em termos de equipamentos, funcionários ou espaço físico.

Entretanto, encontra-se em projeto, os novos prédios para os departamentos da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, os quais devem contemplar as necessidades do Departamento de Desenho Industrial.

4.9. SISTEMA DE AVALIAÇÃO

4.9.1. DO PROJETO PEDAGÓGICO

A avaliação do Projeto Pedagógico deverá ocorrer na medida em que houver demanda para alterações na grade curricular, bem como, com a necessidade de revisão dos conteúdos de cada disciplina, decorrentes das evoluções sociais e tecnológicas.



4.9.2. DOS DOCENTES

A avaliação dos docentes deverá ocorrer pelos seguintes meios:

a) A partir de uma avaliação elaborada pelo Conselho de Curso, que permitirá quantificar e qualificar as disciplinas e seus respectivos docentes. Tal avaliação deverá contar com a participação do corpo discente, procurando identificar problemas na estrutura do curso.

b) reuniões semestrais entre todos os professores do curso, administrando e organizado os conteúdos, os objetivos e o perfil do curso já elaborado nesse projeto. (Conselhos de Termo);

c) oferecimento de cursos de atualização pedagógica.

4.9.3. DOS DISCENTES

Os discentes participam da avaliação do curso e do Projeto Pedagógico de duas maneiras:

a) Através de seus representantes junto ao Conselho de Curso e Conselho Departamental, aumentando a participação destes representantes e diminuindo a distância existente entre os problemas de salas de aula e a administração do curso.

b) Através do evento promovido pelos alunos do curso de Design, denominado INTERDESIGNERS. Este evento promove, entre outros ganhos, uma ampla avaliação do curso.



4.10. INTEGRAÇÃO CURSO – COMUNIDADE

Existe atualmente a participação do curso de Design junto à Comunidade através dos temas das disciplinas de Projeto e do desenvolvimento do Projeto de Conclusão de Curso, onde muitas vezes o aluno intervém em problemas reais, sejam estes a necessidade de criação de objetos, soluções em postos de trabalho, criação de sistemas de informação, inovação tecnológica, entre outros. Tal prática possibilita a relação e contribuição social da Universidade.

A existência da empresa júnior Design Júnior visa atender à comunidade e permite ao aluno relacionar a teoria à prática.

O laboratório de design gráfico Inky Design atende à comunidade de toda a Unesp no tocante às necessidades de produção gráfica.

O corpo docente ainda presta serviços de assessoria, laudos técnicos, cursos de extensão, participação em comissões locais, procurando sempre atender às solicitações externas.

4.11. INTEGRAÇÃO PÓS-GRADUAÇÃO

O Programa de Pós-graduação em Desenho Industrial da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP – *campus* Bauru, surgiu de um programa anterior, denominado Curso de Pós-graduação "Projeto, Arte e Sociedade", com três áreas de concentração (Comunicação e Poéticas Visuais; Planejamento Urbano e Regional – Assentamentos Humanos; e Desenho Industrial), autorizado pela Resolução UNESP N°. 45, de 06 de agosto de 1990, e submetido para apreciação pela CAPES (Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), em meados de 1995.



Caracterizado como um programa com uma abrangência muito ampla, e com diversas deficiências, foram propostas reformulações para o mesmo.

Uma nova proposta para o Programa de Pós-Graduação em Desenho Industrial foi aprovado pela Congregação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação em sessão de 14 de abril de 1997. Devidamente apreciado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa (PROPP) da Unesp e aprovado pela Comissão Central de Pós-Graduação (CCPG) em 26 de janeiro de 1999, foi autorizado a funcionar nas Áreas de Concentração em "Projeto de Produto" e "Programação Visual" ambas em nível de Mestrado, pela Resolução Unesp N°. 37 de 14 de julho de 1999. Esta proposta apresentava ainda quatro linhas de pesquisa: Planejamento do Produto; Linguagens do Objeto; Planejamento Visual; Linguagens Gráficas.

No ano de 2001, o Conselho do Programa de Pós-graduação em Desenho Industrial da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP, a partir do parecer do CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior redefiniu e aprovou área de concentração única em Desenho de Produto, com duas linhas de pesquisa: Planejamento do Produto e Ergonomia.

O Programa de Pós-Graduação em Desenho Industrial da FAAC – UNESP Bauru – teve seu reconhecimento publicado na Portaria Ministerial No. 1584, de 20 de junho de 2003, no DOU de 23/06/2003(BRASIL, 2003). Convém destacar que se trata do segundo programa de pós-graduação em Desenho Industrial neste País e o primeiro a ser oferecido por uma universidade pública brasileira.

Atualmente, dos 17 docentes cadastrados no referido programa, 04 são do Departamento de Desenho Industrial; e dos 40 alunos regularmente matriculados atualmente no referido programa, 13 são ex-alunos do curso de graduação em Desenho Industrial da Faculdade de Arquitetura, Arte e Comunicação da UNESP – *campus* Bauru, o que reforça o vínculo entre a graduação e a pós-graduação.



5. PROGRAMAS DE ENSINO

5.1. PROGRAMAS DE DISCIPLINAS COMUNS

5.1.1. PRIMEIRO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	INTRODUÇÃO AO DESIGN	1º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	NC	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de compreender as definições e conceitos básicos sobre o design, suas origens no mundo e no Brasil, bem como suas áreas de abrangência e atuação profissional, suas implicações sociais, econômicas e culturais na sociedade atual.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. Design – definições
2. Design – conceitos e áreas de abrangência
3. As origens do Design no contexto nacional e mundial
4. As interfaces entre Design e outras áreas (artes, tecnologia, informação, ciência)
5. Os impactos sociais do Design
6. Os impactos econômicos do Design
7. Os impactos culturais do Design



METODOLOGIA DO ENSINO

As aulas serão desenvolvidas a partir da previsão em cronograma dos tópicos do Conteúdo Programático. Os trabalhos serão desenvolvidos a partir de textos (bibliografia básica) e outros materiais de referência.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BÜRDEK, B. E. **Diseño: História, teoria y práctica del diseño industrial**. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

DORFLES, G. **O design industrial e sua estética**. Lisboa: Presença, 1991.

ESCOREL, A.L. O efeito multiplicador do design. São Paulo: Editora Senac, 2000. 117p.

LÖBACH, B. **Design industrial: base para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. 127p.

MALDONADO, T. **Design Industrial**. Lisboa: Edições 70, 1991.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981. 391p.

MUNARI, B. **Design e Comunicação Visual**. Lisboa: Edições 70, 1981. 374p.

NIEMEYER, L. **Design no Brasil – Origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998. 124p.

PEVSNER, N. **Origens da arquitetura moderna e do design**. São Paulo: Martins Fontes, 1981. 227p.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O aluno será avaliado a partir de trabalhos individuais, e/ou em grupos, além de prova final.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Definição e conceitos de design, design gráfico e design de produto. Origem e evolução do design. Ações e interfaces do design. Impactos sociais, econômicos e culturais do design na sociedade atual.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO

DISCIPLINA

TERMO

0053 – A/B

DESENHO DE OBSERVAÇÃO I

1º

OBR./OPT

PRÉ/CO/REQUISITOS

OB

CRÉDITO

CARGA HORÁRIA TOTAL

Nº MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA

4

60

30



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

OBJETIVOS

- Desenvolver no aluno o senso de observação e criatividade;
- Desenvolver habilidade para o traço a mão livre e ter a capacidade de representar através do desenho, imagens de suas percepções.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Espaço bidimensional e tridimensional
- Esboço
 - Análise da forma;
 - Estudos das proporções;
 - Os traços do esboço ao sombreado.
- Formas e volumes
- Luz e sombra
 - Escala de tons;
 - Arranjo tonal;
 - Brilhos e reflexos;
 - Sombreados.
- Perspectiva
 - Conceitos básicos de perspectiva no plano bidimensional.
- Técnicas de representação de objetos

METODOLOGIA DO ENSINO

As aulas serão desenvolvidas em dois módulos, sendo o primeiro a apresentação teórica seguida de orientação sobre as observações a serem consideradas nos exercícios e o segundo constará de aula prática utilizando materiais e técnicas de desenho.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARNHEIM, Rudolf. **Arte & Percepção Visual – Uma Psicologia da Visão Criadora**. São Paulo: Pioneira, 1980.

DOCZI, György. **O Poder dos Limites**. São Paulo: Editora Mercuryo Ltda., 1990.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o Artista Interior**. São Paulo: Claridade, 2002.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o Lado Direito do Cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro publicações S.A., 2003.

EDWARDS, Betty. **Exercícios para Desenhar com o Lado Direito do Cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S.A., 2003.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto – Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo Desenho**. Lisboa: Edições 70, 1982.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas nascem Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.





CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação será feita através das pranchas realizadas em sala de aula.

Média Final = $\frac{T1 + T2 + T3 + \dots + Tn}{N}$

N

EMENTA

- Estudos das técnicas de utilização de materiais expressivos, desenho de observação, de expressão e de modelo vivo;
- Desenvolvimento da percepção visual.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

PROGRAMA DE ENSINO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/ DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO **DISCIPLINA**

TERMO

00 Plástica I

1º TERMO

OBR./OPT **PRÉ/CO/REQUISITOS**

OB –

CRÉDITO **CARGA HORÁRIA TOTAL** **NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA**

4 60 30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

- Desenvolver no aluno a capacidade de representação desde a materialidade à abstração.
- Desenvolver no aluno a capacidade de pensamentos por imagens;
- Desenvolver no aluno a capacidade de expressão gráfica diversificada;
- No final do curso, operar por relações e processos lógicos (intersemioses)

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 1– O Processo da Criação e Percepção em Design;
- 2– Elementos de Linguagem: Sintáticos, Semânticos e Pragmáticos;
- 3– Projeto, Cor e Imagem: Cor Luz, Cor Pigmento e Cor Pixel;
- 4– Introdução aos Elementos Fixos e Móveis da Sintaxe Sensorial;
- 5– Desenvolvimento de Oficinas laboratoriais;
- 6– Desenvolvimento de trabalhos/expressões visuais–sensoriais envolvendo cada etapa do aprendizado.

METODOLOGIA DO ENSINO

- Exercícios programados tendo como tema objetos e imagens vivenciados pelos alunos;
- Manipulação de técnicas mistas de expressão;
- Discussão coletiva dos produtos;
- Ampliação do repertório visual (slides, filmes, Internet)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



BERGER, John. **Modos de ver**. SP, Martins Fontes, 1975.
DONDIS, Danes. **La sintaxis de la imagen**. Barcelona: G.Gili, 1978.
FOUCAULT, Michel. **As Palavras e as Coisas**. SP: Martins Fontes, 1987
GINZBURG, Carlo. **Olhos de Madeira. Nove Reflexões sobre a Distância**. SP: Cia. Das Letras, 2001.
JUSTER, Norton. **Tudo Depende de Como Você vê as coisas**. SP: Cia. Das Letras, 1999.
LÉVY, Pierre. **A Ideografia Dinâmica**. SP: Loyola, 1991.
MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. SP, Martins Fontes, 1987.
PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. SP, Perspectiva, 1987.
RUSHKOFF, Douglas. **Um jogo Chamado Futuro. Como a Cultura dos Garotos Pode nos Ensinar a Sobreviver na Era do Caos**. Rio de Janeiro: Revan. 1999.
SANTAELLA, Lucia. **A Percepção: uma Teoria Semiótica**. SP: Experimento, 1993.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- As avaliações se darão sempre na forma de exposições e discussão coletiva dos trabalhos em classe, com toda a turma;
- Os trabalhos que não participarem da discussão em classe ficarão comprometidos no seu aproveitamento didático;
- A nota final é a média das notas de cada um dos trabalhos, sendo que o trabalho final tem peso = 2.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

- Abordar o DESIGN COMO LINGUAGEM, mais além de sua materialidade como objeto construído, e que pode ser entendido como fonte emissora de Mensagem Visual;
- A interação da linguagem com as outras formas de expressão, como a arte e o processo projetual plástico.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	HISTÓRIA DA ARTE I	1º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
----------------	----------------------------	--

2 30 30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá adquirir a capacidade de discorrer reflexivamente sobre:

- A emancipação do Artesão Medieval ao artista da Renascença, condição da evolução histórica entre Artesania e Belas Artes (ou Artes Plásticas e Visuais);
- As questões da representação e reprodução das Artes Visuais enquanto processo comunicativo e informativo;
- Abordagem diacrônica dos fatos históricos, sociais, políticos e culturais dos períodos correspondentes aos Movimentos Artísticos, no período compreendido entre o século XIV ao século XVIII, Renascimento, Maneirismo, Barroco e Rococó;
- Reconhecimento das características dos Movimentos artísticos, dos Artistas e de suas Obras no período histórico considerado.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. A revolução artística do século XIV ao XV;
 - 1.1. O Humanismo artístico do Renascimento;
 - 1.2. A evolução Técnica, a Perspectiva e a Gravura;
 - 1.3. Das origens a Renascença Plena;
 - 1.4. O Renascimento na Itália
 - 1.5. Expansão pela Europa setentrional, ocidental e Crise.
2. “La Granmaniera” do século XVI;
 - 2.1. A transição na tradição
3. As contradições no século XVII;
 - 3.1. O contexto político, social e religioso;
 - 3.2. A fusão e difusão das Artes;
 - 3.3. As origens do Barroco. Roma como centro irradiador;
 - 3.4. Influências e expansão do Barroco romano;
 - 3.5. Flandres, Holanda, França e Espanha.
4. O Gosto no Século XVIII
 - 4.1. O Rococó na França.
5. Introdução ao Barroco e Rococó luso-brasileiros.

METODOLOGIA DO ENSINO

Análise crítica e discussão em classe de textos verbais e verbi-visuais específicos: método



sincrônico– diacrônico e crítico. Exposição do assunto com leituras metodológicas diversas das diferentes manifestações artísticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BAXANDAL, Michael. **Pintura y Vida Cotidiana en el Renacimiento; Arte y Experiencia e el Quatrocientos**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- BECKETT, Wendy. **História da Pintura**. São Paulo: Ática, 1997.
- BLUNT, Anthony. **Teoria artística na Itália 1450–1600**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- BOOTINEAU, Ives. **Baroque Ibérique Espagne – Portugal, Amérique e Latine**. Fribourg: Office du Livre, 1969.
- CONTI, Flavio. **How to recognize Baroque Art**. Milão: Macdonald, 1978.
- CUMMING, Robert. **Para entender a Arte**. São Paulo: Ática, 2000.
- HALE, John R. **Dicionário do Renascimento Italiano**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1999.
- HARTT, Frederick. **A History of Art; Painting, Sculpture, Architecture** (2ªed). Nova York: Harry N. Abrams, 1996.
- HAUSER, Arnold. **História Social da Literatura e da Arte**. (4ª ed) São Paulo: Mestre Jou, 1982. 2v.
- HERKENHOFF, Paulo (Org). **O Brasil e os Holandeses 1630–1654**. Rio de Janeiro: Sextante Artes. 1999.
- HOWARTH, Eva. **Breve curso de Pintura**. Lisboa: Presença, 1991.
- HOCKE, Gustave R. **Maneirismo: O Mundo como Labirinto**. São Paulo: Perspectiva, 1964.
- JANSON, H. W. **Histoire de l'art, Panorama das Arts Plastiques**. Paris: Aimery Somogy, 1964.
- JANUSZCZAK, Waldemar. **Técnica de Los Grandes Pintores**. Madrid: Herman Blume, 1981.
- JONES, Stephen. **A Arte do Século XVIII**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- KELEMEN, Pál. **Baroque and Rococó in Latin América** (2ª ed). Nova York: Dover Public, 1967.
- LETTIS, Rosa Maria. **O Renascimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1984.
- LLOYD, Christopher. **História Gráfica del Arte Occidental; Pintura, Escultura, Arquitetura**. Barcelona: Editorial Juventu, 1980.
- LYNTON, Norbert. **Ver el Arte; Una Historia de la Pintura y La Escultura**. Madrid: Herman Blume, 1985.
- MAINSTONE, Madeleine e Rowland. **O Barroco e o Século XVII**. Rio de Janeiro: Zahar, 1984.
- MELOT, Michel et alii. **Prints; History of an Art**. Geneva: Skira/Rizzoli, 1981.
- MURRAY, Peter e Linda. **L'art de La Renaissance**. Paris: L'Arche, 1964.
- NORWICH, John Julius (Org). **Gran Arquitectura del Mundo**. Madri.: Herman Blume, 1981.
- PATETTA, Luciano. **Historia de la Arquitectura; Antologia Critica**. Madri: Hermann Blume, 1984.
- PINHEIRO, Olympio. **O Azulejo Colonial Luso–Brasileiro**. In: Barroco Memória Viva; Arte Sacra Colonial. São Paulo. EdUNESP, 2001.
- PEVSNER, Nikolaus. **Panorama da Arquitetura Ocidental**. São Paulo, Martins Fontes, 1982.
- REYNOLDS, Donald. **A Arte do Século XIX**. Rio de Janeiro: Zahar: 1985.
- SANTOS, Reynaldo dos. **Historia da Arte em Portugal**. Porto: Portucalense, 1953. 3v.
- SARDUY, Severo. **Barroco**. Paris: Seuil, 1975.
- TAPIÉ, Visctor L. **Barroco I e Classicismo**. Lisboa: Presença, 1974.
- UPJONH. Everard, M.; WINGERT, Paul S. MAHLER, Jane G. **Historia Mundial da Arte: O Renascimento**. Lisboa: Bertrand, 1965, 6v., v3.
- . **História Mundial da Arte: Do Barroco ao Romantismo**. Lisboa: Bertrand,



1966, 1966, 6v. v.4
VÉDRINE, Hélène. **Les Philosophies de La Renaissance**. Paris Presses Universitaires de France, 1971.
VÉGH, János. **A Pintura Holandesa**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1981.
WACKERNAGEL, Martin. **Barroco II e Rococó**. Lisboa: Verbo 1969.
WILSON, Charles. **Los Países Bajos y la Cultura Europea en el siglo XVII**. Madri: Guadarrama, 1968.
ZANINI, Walter (Org.) **História Geral da Arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles/ Fundação Djalma Guimarães, 1983, 2v., v.1.
ZUMTHOR, Paul. **A Holanda no Tempo de Rembrandt**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Trabalhos de pesquisa, seminários e dissertação final.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Estudo do Humanismo vinculado ao movimento artístico da Renascença. A emancipação da artesão medieval ao artista renascente. O Movimento Artístico do Renascimento na Itália e sua expansão pela Europa setentrional, ocidental. O Maneirismo como transição artística entre dois paradigmas culturais. Abordagem diacrônica dos fatos históricos, sociais, políticos, culturais e artísticos do universo do Barroco romano. Os Movimentos artísticos do Barroco e do Rococó, sua difusão pela Europa e sua transposição para o Brasil.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	DESENHO I	1º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
04	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá ser capaz de representar graficamente através da geometria plana, formas do mundo real e imaginário, resolvendo os problemas mais comuns do traçado das formas geométricas planas.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

5. A Forma Bidimensional
 - 5.1. Construções Fundamentais
 - 5.2. Polígonos Regulares e Irregulares
 - 5.3. Equivalência de Áreas
 - 5.4. Tangência e Concordância
6. Simetrias
 - 6.1. Translação
 - 6.2. Reflexão
 - 6.3. Rotação
 - 6.4. Dilatação
7. Estruturas Geométricas Bidimensionais
 - 7.1. Estruturas Regulares e Semi-Regulares
 - 7.2. Estruturas Duais

METODOLOGIA DO ENSINO

- Aulas expositivas.
- Desenvolvimento de trabalhos práticos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BARBOSA, R. M. **Descobrendo Padrões em Mosaicos**. São Paulo: Atual; 1993.
- CARVALHO, B. de R. – **Desenho Geométrico**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico; 1970.
- DOCZI, G. **O Poder dos Limites: harmonia e proporção da natureza, arte e arquitetura**. São Paulo: Mercuryo, 1990.
- FONTOURA, I. **De Composição da Forma: manipulação da forma como instrumento para criação**. Curitiba: Itaipu, 1982.
- GHYKA, M. **Estética de la proporciones en la natureza y en las artes**. Buenos Aires: Poseidon, 1953.
- GIONGO, A. A. **Curso de Desenho Geométrico**. São Paulo: Nobel; 1979.
- MUNARI, B. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes; 1997.
- **Fantasia – invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual**. Lisboa: Editorial Presença, 2ª Ed.; 1978.
- SILVA, B. F. C. **Forma e Estrutura: contribuição para o ensino de desenho para a formação do arquiteto**. Dissertação de mestrado. São Paulo: FAU-USP; 1995.
- NEVES, A.F.; GIUNTA M.A.B.; NASCIMENTO, R.A. do. **Geração e organização da forma: alternativa para o desenho geométrico**. Revista Educação Gráfica; Bauru: Universidade Estadual Paulista; v.3; n. 3; p53-62; 1999.
- NEVES, A.F. **Em Busca de Uma Vivência Geométrica mais significativa**. Marília: 1998; 225 p. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Filosofia e Ciências, Unesp.
- WONG, W. **Princípios de Forma e Desenho**. São Paulo: Martins Fontes; 1998.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Serão realizados trabalhos práticos e/ou avaliações teóricas sobre os assuntos desenvolvidos.





- A nota final será calculada com base em, no mínimo, 3 avaliações no semestre. As avaliações efetuadas nos dois primeiros meses terão peso 4. Nos dois últimos meses, terão peso 6.
- Serão considerados a assiduidade na entrega dos trabalhos. O traçado gráfico e a apresentação geral, além da rígida observância dos critérios geométricos neles envolvidos.
- Serão levados em consideração, ainda, a iniciativa e criatividade na elaboração e representação das teorias trabalhadas.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A disciplina abrange o estudo e o desenho das formas geométricas enquanto ferramentas da investigação, compreensão e representação do espaço bi-dimensional.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/ DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL CIÊNCIAS HUMANAS

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	ANTROPOLOGIA	1º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	-	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

- Perceber a cultura como uma construção social a partir das categorias espaço e tempo.
- Perceber a importância da cultura como fonte de criatividade na produção do design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

I Unidade – Áreas da Antropologia

- Antropologia Cultural.
- Antropologia Social.

II Unidade – Cultura

- A natureza da cultura.
- Cultura, classes sociais e culturas regionais.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- Cultura e ideologia.
- Cultura e globalização.

III Unidade – Cultura e Arte

- A função da Arte.
- Concepção estéticas.

IV Unidade – Cultura e Criatividade

- O papel da subjetividade no ato da criação.
- Criatividade – Designer e público alvo

METODOLOGIA DO ENSINO

- Aulas expositivas
- Estudos de textos
- Debates

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARANHA, M.L.A & MARTINS, M.H.P. **Filosofando: uma introdução a filosofia**. 2ª ed. SP, Edit. Moderna, 1993.

AZCONA,J. **Antropologia II. Cultura**. Petrópolis, Vozes, 1992. (Coleção Introduções e Conceitos).

BAYER, R. **História da estética**. Lisboa, Editorial Estampa, 1979.

BERGER,J. et alli. **Modos de ver**. SP, Martins Fontes, 1987. (Arte e Comunicação)

BOSI, A. (org). **A cultura brasileira: temas e situações**. SP. Ática, 1987.

KNELLER,G. **Arte e ciência da criatividade**. 10ª ed. SP, Brasiliense, 1989.

LAPLANTINE,F. **Aprender antropologia**. 2ª ed. SP, Brasiliense, 1989.

LOPES,J.R. **Cultura e ideologia**. SP, Cabral Editora, 1995.

SANTOS,M. **Técnica, tempo, espaço: Globalização e meio técnico–científico–informacional**. 2ª ed. SP, Hucitec, 1996.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Prova sobre a inteligibilidade dos conceitos visando inclusive qualidade de Comunicação.
- Trabalhos que visem a intuição e imaginação enquanto produção cultural.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Observar as variáveis implícitas na construção do espaço social e a cultura como expressão dessa construção. A relação entre cultura e criatividade na produção do designer.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	FILOSOFIA	1º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

1. Caracterizar a natureza do pensamento filosófico relacionando-o com as diversas áreas do conhecimento e da ação humana; 2. Explicar textos, analisando a argumentação do autor; 3. Identificar idéias filosóficas, como subsídios para o exame crítico dos valores pessoais e sociais; 4. Discutir e produzir textos que explicitem questões filosóficas relacionadas a realidade social contemporânea.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. Introdução:

- 1.1 Metodologia: estudo de textos filosóficos
- 1.2 Filosofia: natureza e objetivos

2. A razão metafísica grega:

- 2.1 Pré-socráticos: Parmênides e Heráclito
- 2.2 Verdade e realidade em Sócrates, Platão e Aristóteles.

3. Fundamentos da racionalidade moderna:

- 3.1 Empirismo inglês e a ciência moderna: F. Bacon, D. Hume e J. Locke
- 3.2 Racionalismo analítico cartesiano
- 3.3 Iluminismo kantiano
- 3.4 Razão Positivista e razão dialética



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054

4. Posturas críticas à racionalidade ocidental

- 4.1. Nietzsche e a crítica à razão metafísica
- 4.2. Horkheimer e a crítica à razão iluminista

5. Problematisações filosóficas contemporâneas

Temas: política, sociedade do conhecimento; comunicação; valores existenciais.

METODOLOGIA DO ENSINO

- exposição dialogada
- estudos de textos
- seminários

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BACON, Francis **Novum Organum**. In: Os pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
BRÉHIER, É. **História da Filosofia**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.
CHAUÍ, M. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 1995.
-----, **Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles**. Vol. 1. São Paulo: Companhia das letras, 2002.
COMTE, A. **Discurso sobre o Espírito Positivo**. In: Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
DESCARTES, R. **Meditações Metafísicas**. In: Os pensadores. São Paulo. Abril Cultural, 1988.
HUME, D. **Investigação sobre o Entendimento Humano**. In: Os pensadores. São Paulo. Abril Cultural, 1984.
HORKHEIMER, M. **Eclipse da razão**. Rio de Janeiro: Labor do Brasil, 1976.
KANT, I. **Resposta à Pergunta: Que é "Esclarecimento"?** In Textos Seletos. Petrópolis: Vozes, 1974.
NIETZSCHE, F. **Obras Incompletas**. In: Os pensadores. São Paulo. Abril Cultural, 1978.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Prova escrita dissertativa
- Participação em seminário
- Trabalho escrito: estudo de texto

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Caracterização da natureza e da trajetória da racionalidade filosofia ocidental, por meio da análise de teorias de conhecimento, enfatizando sua influência no pensamento contemporâneo e na vida cotidiana.

5.1.2. SEGUNDO TERMO



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/ DESIGN PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	HISTÓRIA DA ARTE II	2º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	HISTÓRIA DA ARTE I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá ser capaz de compreender e de discorrer reflexivamente sobre:

- O aprofundamento do divórcio entre Artes puras ou Belas Artes e Artes Aplicadas com o advento da Industrialização;
- Abordagem diacrônica dos fatos históricos, sociais, políticos e culturais dos períodos correspondentes aos Estilos ou Movimentos Artísticos dos fins do século XVIII e do decorrer de todo o século XIX, Neoclassicismo, Romantismo, Realismo, Simbolismo e Impressionismo e *Art Nouveau*;
- Reconhecimento das características dos Estilos ou Movimentos Artísticos, dos Artistas e de suas Obras, no período considerado.
- A busca das possíveis raízes, ou as indagações sobre as origens do Design modernista e contemporâneo.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 1– A renovação dos fins do século XVIII;
 - 1.1.Os ideais iluministas; contexto histórico, social, político, econômico e cultural;
 - 1.2.A nova ordem e o Neoclassicismo
- 2– A século XIX. Influências: Arte Oriental e Africana e a imagem fotográfica;
 - 2.1 O contexto histórico, social, político, econômico e cultural;
 - 2.2 Os Romantismos nacionais;
 - 2.3 As tendências do Realismo e os naturalistas;
 - 2.4 As sensações dos Impressionistas;
 - 2.5 Os Pós-impressionistas e a realidade emotiva
 - 2.6 Pré-rafaelistas, Simbolistas e Nabis.
- 3– Belas Artes, Artes Aplicadas e a Revolução Industrial



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- 3.1 Arts and Crafts: socialismo utópico e aversão à máquina;
- 3.2 Ecletismo e *Art Nouveau (Jugendstil, Liberty, Sezessionstil)*.
- 3.3 *Deutscher Werkbund (1907)*: anteporta para a Bauhaus.

METODOLOGIA DO ENSINO

Análise crítica e discussão em classe de textos verbais e verbi-visuais específicos: método sincrônico, diacrônico e crítico. Exposição do assunto com leituras metodológicas diversas das diferentes manifestações artísticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ADAMS, Steve. **The Arts and Crafts Movement**. Londres: Quintet Publishing, 1987.
- BECKETT, Wendy. **História da Pintura**. SP: Ática, 1997
- BOLOGNA, F. **Dalle arti minori all'industrial design**. Storia de uma ideologia. Roma - Bari: Laterza, 1972.
- BOTTINEAU, Yves. **Baroque Ibérique Espagne - Portugal, Amérique e Latine**. Fribourg: Office du Livre, 1969.
- CONTI, Flavio. **How to recognize Baroque Art**. Milão: Macdonald, 1978.
- CUMMING, Robert. **Para Entender a Arte**. SP: Ática, 2000.
- DUNCAN, Alastair. **Art Nouveau**. Londres: Thames and Hudson, 1994.
- DEMPSEY, Amy. **Estilos Escolas e Movimentos; Guia enciclopédico de Arte Moderna**. SP: Cosac & Naify, 2003.
- DENVIR, Bernard. **O Impressionismo**. Barcelona: Editorial Labor do Brasil, 1976.
- ELIA, Mario Marieri. **William Morris y la Ideología de la Arquitectura Moderna**. Barcelona: Gustavo Gili, 1976.
- FRASCINA, Francis et alii. **Modernidade e Modernismo; A Pintura francesa no século XIX**. SP: Cosac & Naify, 1998.
- COMBRICH, Ernst H. **A História da Arte** (16ª ed). Rio de Janeiro: Editora LTC, 1999.
- HARTT, Frederick. **A History of Art; Painting, Sculpture, Architecture** (2ª ed). Nova York: Harry N. Abrams, 1996.
- HAUSER, Arnold. **História Social da Literatura e da Arte** (4ª ed). SP: Mestre Jou, 1982. 2v.
- HOWARTH, Eva. **Breve Curso de Pintura**. Lisboa: Presença, 1991.
- HUNTER, Sam; JAKOBUS, John - **Modern Art. Painting, Sculpture, Architecture**. Nova Iorque: Harry N. Abrams, 1985.
- JANSON, H. W. **Historie de L'Art; Panorama des Art Plastiques**. Paris: Aimery Somogy. 1964.
- JANUSZCZAK, Waldemar. **Técnica de los Grandes Pintores**. Madrid: H. Blume, 1981.
- JONES, Stephen. **A Arte do Século XVIII**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- KELEMEN, Pál. **Baroque and Rococó in Latin America** (2ª ed). Nova York: Dover Public, 1967.
- LEYMARIE, Jean. **L'Impressionnisme**. Paris: Skira, 1955, 2 v.
- LLOYD, Christopher. **História Gráfica del Arte Occidental; Pintura, Escultura, Arquitetura**. Barcelona: Editorial Juventud, 1980.
- LYNTON, Norbert. **Ver el Arte; Una Historia de la Pintura y la Escultura**. Madrid: Herman Blume, 1985.
- MACKINTOSH, Alastair. **O Simbolismo e o Art Nouveau**. Barcelona: Editorial Labor do Brasil, 1977.





faculdade de arquitetura, artes e comunicação

MELOT, Michel et alii. **Prints; History of an Art**. Geneva: Skira/Rizzoli, 1981.
NORWICH. John Julius (Org.). **Gran Arquitectura del Mundo**. Madri: Hermann Blume, 1981.
NASH, J.M. **O Cubismo, o Futurismo e o Construtivismo**. Barcelona: Labor do Brasil, 1976.
PATETTA, Luciano. **Historia da la Arquitectura; Antologia Critica**. Madri: Hermann Blume, 1984.
PIERRE, José. **Le Symbolisme**. Paris: Fernand Hazan., 1976.
PEVSNER, Nikolaus. **Os Pioneiros do Desenho Moderno**. SP: Martins Fontes, 1980.
----- . **Os Pioneiros da Arquitetura Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1981
----- . **Panorama da Arquitetura Ocidental**. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
QUINTAVALLE, Arturo Carlo. **Design: O falso problema das origens**. In VVAA. **Design em Aberto**. Porto, Portugal: Centro Português de Design, 1993.
REYNOLDS, Donald. **A Arte do século XIX**. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
SHAPIRO, Meyer. **A Arte Moderna; Séculos XIX e XX**. São Paulo: EdUSP, 1996.
SANTOS, Reynaldo dos. **História da Arte em Portugal**. Porto: Portucalense, 1953. 3v.
TAPIÉ, Victor L. **Barroco I e Classicismo**. Lisboa: Presença, 1974.
UPJOHN, Everard M.; WINGERT, Paul S.; MAHLER, Jane G. **História Mundial da Arte: Do Barroco ao Romantismo**. Lisboa: Bertrand, 1966, 6 v., v. 4.
Artes Primitivas; **Arte Moderna** (2ª ed). Lisboa: Bertrand, 1975. 6 v., v 6.
WACKERNAGEL, Martin. **Barroco II e Rococó**. Lisboa: Verbo, 1969.
ZANINI, Walter (Org.). **História Geral da Arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles / Fundação Djalma Guimarães, 1983, 2 v. ,v. 1.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Trabalhos de pesquisa, seminários e dissertação final.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A produção artística e o aprofundamento da cisão entre o universo das Belas Artes e das Artes Aplicadas, com o advento da industrialização. A ordenação social, econômica, política e cultural nos fins do século XVIII e na emergência do século

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO

DISCIPLINA

TERMO

0053 – A/B

DESENHO DE OBSERVAÇÃO II

2º

OBR./OPT

PRÉ/CO/REQUISITOS

OB

CRÉDITO

CARGA HORÁRIA TOTAL

Nº MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA

4

60

30



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

OBJETIVOS

- Representar através de desenho a mão livre, a forma, as proporções, a estrutura funcional e as inter-relações de objetos;
- Aplicar as técnicas corretamente junto aos elementos de expressão gráfica;
- Treinar e dominar os materiais expressivos na elaboração dos *renderings*.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Desenho com lápis de cor
 - Material básico para estudo de cores.
- Técnica de Guache
 - Introdução ao guache e como criar efeitos.
- Técnicas mistas e outros materiais de representação
- Noções básicas de ilustração e as suas principais técnicas
- Técnicas de representação de objetos.

METODOLOGIA DO ENSINO

- As aulas serão desenvolvidas em dois módulos, sendo o primeiro a apresentação teórica seguida de orientação sobre as observações a serem consideradas nos exercícios e o segundo constará de aula prática utilizando materiais e técnicas de desenho.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARNHEIM, Rudolf. *Arte & Percepção Visual – Uma Psicologia da Visão Criadora*. São Paulo: Pioneira, 1980.

DOCZI, György. *O Poder dos Limites*. São Paulo: Editora Mercuryo Ltda., 1990.

EDWARDS, Betty. *Desenhando com o Artista Interior*. São Paulo: Claridade, 2002.

EDWARDS, Betty. *Desenhando com o Lado Direito do Cérebro*. Rio de Janeiro: Ediouro publicações S.A., 2003.

GOMES FILHO, João. *Gestalt do Objeto – Sistema de Leitura Visual da Forma*. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

MASSIRONI, Manfredo. *Ver pelo Desenho*. Lisboa: Edições 70, 1982.

MUNARI, Bruno. *Das Coisas nascem Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

STRAUB, Ericson... (et al.) *ABC do Rendering*. Curitiba: Infolio Editorial, 2004.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação será feita através das pranchas realizadas em sala de aula.

Média Final = $\frac{T1 + T2 + T3 + \dots + Tn}{N}$

N

EMENTA

- Estudo das técnicas de utilização de materiais expressivos através de desenhos a mão livre, a partir de observação de modelos;
- Desenvolvimento da percepção visual;
- Estudos de representações dos objetos e suas relações proporcionais, suas volumetrias, seus efeitos visuais e suas texturas.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	PLÁSTICA II	2º

TERMO

OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS

OB

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
----------------	----------------------------	--

4	60	30
---	----	----

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

- Desenvolver a capacidade da percepção e representação para o desenvolvimento do pensamento projetual “O que se pensa, como se constrói.”;
- Desenvolver a sintaxe dos planos fixos e móveis: Tri e pluridimensionais;
- Desenvolver a percepção das imagens técnicas e dos objetos sensíveis.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

8. Introdução às Imagens Técnicas;
9. Introdução a Plástica Digital e outras formas de expressão;
10. Exploração de expressões diversas e da Linguagem digital 3D;
11. Desenvolvimento de sintaxes visuais e sonoras em expressão digital;
12. Criação de objetos reais e/ou virtuais em 3d;
13. Criação de trabalhos que envolvam a interface: Desenho/Imagem/Cor/Som

METODOLOGIA DO ENSINO

- Exercícios programados tendo como tema objetos e imagens vivenciados pelos alunos;
- Manipulação de técnicas mistas de expressão;
- Discussão coletiva de produtos;
- Ampliação do repertório visual (slides, filmes, Internet)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AICHER, Otl. **Sistemas de signos em comunicação visual**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos Objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas. Magia e Técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense,



1985.
 DOMINGUES, Diana (org). **A Arte no Séc. XXI. A humanização das Tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1997.
 LÉVY, Pierre. **Máquina Universo. Criação, Cognição e cultura Informática**. Porto Alegre: Artmed. 1998.
 MCLUHAN, Eric. Eletriv Language. **Understanding the Message**. Toronto: For T. Martin's Press, 1998.
 SATUÉ, Enric. **El Diseño Gráfico**. Barcelona, Editora Alianza, 1998.
 WISNIK, José Miguel. **O Som e o Sentido**. São Paulo: Cia das Letras, 1999.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- As avaliações se darão sempre na forma de exposição e discussão coletiva dos trabalhos em classe, com toda a turma;
- Os trabalhos que participarem da discussão em classe ficarão comprometidos no seu aproveitamento didático;
- A nota final é a média das notas de cada um dos 6 trabalhos, sendo que o trabalho final tem peso=2.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

- Abordar as Imagens e os Objetos enquanto constructo da sintaxe visual visando operar desde o conceito até as expressões tri e pluridimensional das imagens e dos objetos.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/ DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
	PSICOLOGIA APLICADA AO DESIGN	3º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	-	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
02	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Discriminar os objetivos da Psicologia como uma ciência básica na compreensão do ser humano e conhecer os cinco movimentos que criaram a Psicologia Moderna. Conhecer os principais fundamentos da Psicanálise, da Psicanálise Analítica e da Psicologia da Forma e Percepção, sabendo utilizá-los na análise de propagandas, obras de arte, mitos, música,

enfim na área de trabalho de criação do designer.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

I – Natureza da Psicologia Moderna:

- 1– Paradigmas Científicos
- 2– Ciência e Psicologia: o objeto da Psicologia
- 3– Os Cinco Movimentos que criaram a Psicologia

II – A Psicanálise: principais conceitos

III – A Psicologia Analítica de Carl Jung: principais conceitos.

IV – A Psicologia da Forma e da Percepção: fundamentos e a Psicologia da Gestalt:

- 1– Figura e Fundo: exemplos
- 2– O trabalho de M. C. Escher.

V – Os Arquétipos na Psicologia e na Arte:

- 1– A Anima Sombria: Otelo, Capitu de Machado de Assis e variações.
- 2– Eros e Psique: um conto de contribuição a psicologia feminina e masculina.
- 3– O Fantasma da Ópera: variações do Animus.
- 4– A Simbologia na Psicologia Analítica: círculo, quadrado, números.
- 5– A Sombra: a Bela e a Fera

VI – Análise e Discussão de trabalhos da área do Design através da Psicologia Analítica, da Psicanálise e da Psicologia da Forma e da Percepção.

METODOLOGIA DO ENSINO

– Aulas expositivas dialogadas com auxílio do quadro de giz e de recursos audiovisuais: retroprojeter, projetor de slides e TV e vídeo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. Pioneira, SP., 1980.
DAVIDOFF, L.L. **Introdução à Psicologia**. McGraw-Hill, SP., 1983.
ESCHER, M. C. **M.C. Escher 100 Anos 1898–1998**. Edit. Taschen, Lisboa, 1994.
JACOBI, J. **Complexo, Arquétipo e Símbolo na Psicologia de C. G. Jung**. Edit. Cultrix, SP, 1990.
JUNG, C. G. **O Espírito na Arte e na Ciência**. Vozes Edit, Petrópolis, 1991 Guanabara
Koogan, R.J., 1977.



LINDZEY, G.; Hall, C. S. e Tompson, R. F. **Psicologia**. Guanabara Koogan, RJ., 1977.
REIS; Magalhães; Gonçalves (org. Rappaport, C.R.) **Teorias da Personalidade em Freud, Reich e Jung**. EPU-USP, São Paulo, 1984.
SIMÕES, E. A. Q. e Tiedemann, K.B. **Psicologia da Percepção**. EPU-USP. SP, 1985.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

– Avaliação: uma prova dissertativa individual sobre uma parte do conteúdo programático (notas de zero a dez) e um trabalho de grupo (grupos de 05 a 06 alunos, notas de zero a dez), onde os alunos deverão apresentar em seminários, trabalhos de artes e de designers produzidos nas últimas décadas, relacionando-os com os conceitos da Psicologia Analítica, Psicologia da Forma e Percepção e Psicanálise.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A disciplina possui caráter informativo devendo abordar os tais pontos sobre a psicologia na formação do designer:

- Natureza da Psicologia Moderna.
- Princípios de Fenomenologia.
- A Psicanálise.
- Psicologia Analítica.
- Psicologia da Gestalt e o contraponto Behaviorista.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	DESENHO II	2º
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	DESENHO I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA



4

60

30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá ser capaz de compreender, interpretar e explorar as formas geométricas do espaço e suas relações. Dominar princípios básicos para a representação das formas tridimensionais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. A representação Plana da Forma Tridimensional

1.1 Sistemas de Projeção

1.2 Projeção Cilíndrica

– Oblíqua

– Ortogonal

1.3 Projeção Cônica

2. Axonometrias

2.1 Ortogonal

2.2 Oblíqua

3. Projeção Cilíndrica Ortogonal

3.1 Método Mongeano

4. Planos e Retas

4.1. Características

4.2. pertinências

4.3. Intersecções

4.4. Verdadeira Grandeza

5. Operações

5.1. Rotação

5.2. Mudança de Plano

5.3. Rebatimento

6. Poliedros

6.1. Prismas

6.2. Pirâmides

6.3. Poliedros Platônicos

6.4. Poliedros Arquimedianos

6.5. Seccionamentos

6.6. Desenvolvimento de Superfície

6.7. Intersecção

7. Superfícies Curvas

7.1. Geração por Rotação

7.2. Geração por Translação

METODOLOGIA DO ENSINO

Através da exploração do espaço tridimensional a partir de figuras geométricas básicas buscar-se-á as informações teóricas para uma melhor representação e interpretação das



formas propostas, utilizando-se de diferentes meios instrumentais disponíveis.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BERNS, Harold. **Sistemas de Representação Gráfica**. Bilbao: Urmo, 1969.

FONTOURA, Ivens. **Decomposição da Forma: Manipulação da Forma como instrumento para a criação**. Curitiba: Itaipu, 1982.

LACOURT, H. **Noções e Fundamentos de Geometria Descritiva**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1995.

LEVENS, A.S. **Análisis grafico para arquitetura e ingenieria**. Mexico/Buenos Aires: Centro Regional de Ayuda Tecnica, 1972.

MACHADO, Ardevan. **Geometria Descritiva**. São Paulo: Mc Graw Hill do Brasil, 1983.

MONTENEGRO, Gildo. **Geometria Descritiva**. São Paulo: Edgard Blucher, 1992.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes; 1997.

RODRÍGUEZ, Álvaro J. **Geometria Descritiva**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1964.

SÁ, J.R.C.C., **Edros**. São José dos Campos, 1982.

SILVA, B.F.C. **Forma e Estrutura: contribuição para o ensino de desenho na formação do arquiteto**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: FAU/USP, 1995.

WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Serão realizados trabalhos práticos e/ou avaliações teóricas sobre os assuntos desenvolvidos.
- A nota final será calculada com base em, no mínimo, 3 avaliações no semestre. As avaliações efetuadas nos dois primeiros meses terão peso 4. Nos dois últimos meses, terão peso 6.
- Serão considerados a assiduidade na entrega dos trabalhos, o traçado gráfico e a apresentação geral, além da rígida observância dos critérios geométricos nele envolvidos.
- Serão levados em consideração, ainda, a iniciativa e criatividade na elaboração e representação das teorias apresentadas.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A disciplina abrange o estudo e o desenho das formas geométricas enquanto ferramentas da investigação, compreensão e representação do espaço tri-dimensional, abordando a representação plana da forma tridimensional.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRAFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA I	2º
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30
OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)		
- Servir-se da metalinguagem da semiótica peirciana e outras, para entender e analisar produtos; - Produzir discursos conhecendo os valores semióticos de elementos plásticos bidimensionais e tridimensionais; - Identificar em um enunciado as marcas da enunciação, percebendo a tessitura paradigmática e sintagmática dos produtos do discurso do design.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)		
1. Sociedade, Comunicação/Linguagem e Cultural		
1.1–Primeira Revolução Industrial e a multiplicação de códigos e linguagens		
1.2–Segunda Revolução Industrial e o quadro do pensamento moderno		
1.2.1– A Lógica da exclusão e a lógica da inclusão		
2. A Percepção		
2.1 – Panorama das teorias da percepção		
2.2 – A “Gestalt” e a dinâmica perceptiva		
2.3 – Percepção e produção de informação: a seleção		
1.1. A experiência e a pluralidade de estímulos multissensoriais		
2.1. A Percepção como proposta de ordens		
3.Percepção, Representação e Signo (Peirce)		
3.1. A concepção triádica do signo		
3.1.1. Signo, Objeto e Interpretante		
3.2. Os níveis da experiência/conhecimento		
3.2.1. Primeiridade, secundidade e terceiridade		
3.3. Os níveis dos signos: sintático, semântico e pragmático		

3.4. Classificação dos signos segundo Peirce

3.5. Inferências e associações de idéias: contigüidade e similaridade

3.6. Os tipos de pensamento abduutivo, indutivo e dedutivo

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas expositivas, discussão de temas em grupos, painéis, pesquisas, trabalhos na comunidade regional.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FERRARA, Lucrécia D. **A Estratégia dos signos**. São Paulo, Perspectiva, 1981.

GREIMAS, A. J. COURTES. **Dicionário de Semiótica**, São Paulo, Cultrix, 1989.

JOLY, Martine. **Introdução a Análise da Imagem**. São Paulo. Papyrus, 1996.

NOTH, Winfried. **Panorama da Semiótica**. São Paulo. Annablume, 1995.

------. **A Semiótica do Século XX**, São Paulo, Annablume, 1995.

SANTAELLA, Lucia. **A Percepção**. São Paulo, Experimento, 1993.

------. **Semiótica Aplicada**. São Paulo. Pioneira Thomson Learnig, 2002.

------. **Matrizes da Linguagem e do Pensamento**. S. Paulo, Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, L. e Winfried Noth. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo. Iluminuras, 1998.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Os alunos serão avaliados individualmente e em grupo, pelos trabalhos escritos, provas, pesquisas. Os trabalhos práticos serão supervisionados e avaliados. A avaliação final deverá ser feita mediante a apresentação de um produto do aluno, feito sob a óptica das teorias desenvolvidas em sala de aula, com a metalinguagem da disciplina.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

O objetivo da comunicação social e o design como discurso sincrético, verbal e não-verbal. Contribuições interdisciplinares para a constituição da Teoria da Comunicação. Teorias voltadas a análise dos produtos de Desenho Industrial como mensagens semióticas. Transformações históricas, processo de comunicação e seus inter-relacionamentos, com ênfase no período contemporâneo.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO / DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL CIÊNCIAS HUMANAS

CÓDIGO

DISCIPLINA

TERMO



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

-----	SOCIOLOGIA	2º
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30
OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)		
1-Compreender criticamente as relações sociais na sociedade de consumo. 2-Fazer articulação entre as suas áreas de atuação e a indústria cultural e seus fenômenos. 3-Compreender criticamente o processo de globalização e suas implicações.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)		
1- Âmbito da investigação sociológica. 13.1.O contexto histórico do aparecimento da Sociologia como ciência 13.2.A Sociologia e as demais Ciências Sociais 13.3.Sociologia: ciência dos grupos sociais 13.4.A socialização: integração da cultura na personalidade		
2- A sociologia como ciência: a construção do objeto - A integração social: Durkheim - A coesão social: Weber - A contradição social: Marx		
3- A sociedade industrial e a sociedade de consumo - A sociedade Industrial - A sociedade de massa e a indústria cultural - Ideologia e comunicação de massa - Indústria cultural no Brasil: aspectos gerais - A fetichização do objeto de consumo		
4- Globalização e Diversidade		
METODOLOGIA DO ENSINO		
1- Aulas expositivas, seguidas de debates sobre temas colocadas pelo professor. 2- Análise e debates em pequenos grupos de textos selecionados pelo professor. 3- Discussão em grande grupo das conclusões obtidas nos pequenos grupos. 4- Leituras, por parte dos alunos, de textos complementares, uso de filmes e debates.		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA		
BERGER,P. A construção social da realidade . RJ: Vozes,2000.		





BERGER, P. **Perspectivas sociológicas: uma visão humanística**. Petrópolis: Vozes, 1973.
COHN, Gabriel (org). **Comunicação e indústria cultural**. SP: Nacional, 1978.
CONNOR, Steven. **Cultura Pós-moderna. Introdução às teorias do contemporâneo**. SP: Edições Loyola, 1989.
DE FLEUR, Melvin & BALL-ROKEACH, Sandra. **Teorias de comunicação de massa**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
DEMO, Pedro. **Política social do conhecimento: sobre futuros do combate à pobreza**. RJ: Vozes, 2000.
DOWBOR, Ladislau et al (orgs.). **Desafios da globalização**. Petrópolis: Vozes, 1998.
FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e Pós Modernismo**. Studio Nobel, 1995.
FELDMAN-BIANCO, Bela e LEITE, Mirian L. M. **Desafios da imagem – fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais**. Campinas, Papirus, 1998.
GALLIANO, A.G. **Introdução à sociologia**. SP: Ed. Harper & Row do Brasil, 1981.
KEY, Wilson Bryan. **A era da manipulação**. SP: Scritta, 1993.
MARCONDES FILHO, Ciro. **A linguagem da sedução: a conquista da consciência pela fantasia**. SP: Com-Arte, 1985.
MARQUES DE MELLO, José. **Ideologia, cultura e comunicação no Brasil**. SP: Instituto Metodista de Ensino Superior, 1982.
MELUCCI, Alberto. **A invenção do presente: movimentos sociais nas sociedades complexas**. RJ: Vozes, 2001.
SODRÉ, Muniz. **Reinventando a cultura – a comunicação e seus produtos**. RJ: Vozes, 2001.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- 1- Avaliação de monografia sobre temas referentes à indústria cultural, imaginário no mundo globalizado.
- 2- Avaliação dos desempenhos nos debates em grupos.
- 3- Apresentação de seminários.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

- 1- A Sociologia e as relações sociais: processo de socialização.
- 2- A Sociologia como ciência: campos, métodos e objetos de análise.
- 3- Sociologia e pensamento social contemporâneo: tendências da cultura
- 4- A sociedade industrial e a sociedade de consumo no processo de globalização.

5.1.3. TERCEIRO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	HISTÓRIA DA ARTE III	3º
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	HISTÓRIA DA ARTE II	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30
OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)		
O aluno deverá ser capaz de compreender e de discorrer reflexivamente sobre:		
- a ruptura da tradição acadêmica, consolidada do Renascimento ao Iluminismo, instaurada pelos Movimentos das Vanguardas Artísticas Históricas do Modernismo; - A confluência das Belas Artes, da Artesania e da Arquitetura, a partir de alguns movimentos que precederam as vanguardas, ou que integram as vanguardas históricas do modernismo e que vão influenciar a Bauhaus; - Fundação Histórica do Design modernista caracterizado pela metodologia projetual e procedimentos mecânicos interativos da produção industrial; - A abordagem diacrônica dos fatos sociais, políticos e culturais do período e reconhecimento das características dos Movimentos Artísticos, dos Artistas e de suas Obras e suas relações com o Design, na primeira metade do Século XX.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)		
1. Do início do século XX até os finais da Segunda Guerra Mundial:		
1.1 Contexto social, Político e Econômico;		
1.2 Modernismo: Ruptura da tradição acadêmica ou período heróico.		
2. Movimentos Artísticos ou Vanguardas Históricas: Identidade e Contrastes:		
2.1 Questionamento do Realismo:		
- <i>Fauves</i> e Expressionistas; - Pintura <i>Naïf</i>.		
2.2. Reconceituação do Mundo Objetivo:		
- Cubismo; - Futurismo; - Orfismo; - Arte <i>Engagée</i>		
2.3. Do mundo Abstrato ao Concreto:		
- Abstração Emocional;		

- Neoplasticismo e Concretismo;
 - Suprematismo e Construtivismo.
- 2.4. Artes Aplicadas, Belas Artes, Arquitetura e *Design*:
- *Bauhaus*;
 - *Art Deco*.
- 2.5. Arte e Realidade em Questão:
- Dada;
 - Surrealismo;
 - Abstração Mágica.

METODOLOGIA DO ENSINO

Análise crítica e discussão em classe de textos verbais e verbi-visuais específicos: método sincrônico–diacrônico e crítico. Exposição do assunto com leituras metodológicas diversas das diferentes manifestações artísticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ADAMS, Steven. **The Arts and Crafts Movement**. Londres: Quintet Publishing, 1987.
BECKETT, Wendy. **História da Pintura**. São Paulo: Ática, 1997.
BEHR, Shulamith. **Expressionismo**. São Paulo: Cosac & Naif, 2000.
BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. São Paulo: Cosac & Naif, 2000.
COTTINGTON, David. **Cubismo**. São Paulo: Cosac & Naif, 2000.
CUMMING, Robert. **Para entender a Arte**. São Paulo: Ática, 2000.
DABROWSKY, Magdalena. **Contrastes de forma: arte geométrica abstrata 1910–1980**. São Paulo: Sociedade Cultural Arte Brasil, 1986.
DEMPSEY, Amy. **Estilos Escolas e Movimentos; Guia Enciclopédico de Arte Moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
DORFLES, Gillo. **Introdução ao Desenho Industrial, Linguagem e Produção em Série**. Lisboa: Edições 70, 1990.
DORFLES, Gillo. **Natureza Y Artificio**. Barcelona: Lumen, 197
----- **A Arquitetura Moderna**. Lisboa: Edições 70, 1986.
----- **O Design Industrial e a sua Estética**. (3ª Ed.). Lisboa: Presença, 1991.
DROSTE, Magdalena. **Bauhaus: 1919–1933**. Köln: Benedikt Taschen; Berlin: Bauhaus Archiv, 1994.
ELIA, Mario Manieri. **William Morris y La Ideologia de la Arquitectura Moderna**, Barcelona: Gustavo Gilli, 1976.
FER, Briony; BATCHELOR, David; WOOD, Paul. **Realismo, Racionalismo, Surrealismo. A Arte no entre Guerras**. São Paulo: Cosac&Naify, 1998.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- FRANCASTEL, Pierre. **Art et Technique**. Paris: Denoël-Gonthier, 1976.
- FRY, Maxwell. **A Arte na Era da Máquina**. São Paulo: Perspectiva, 1982.
- FUSCO, Renato de. **Historia de la Arquitectura Contemporánea**. Madrid: Celeste Ediciones, 1992.
- .Storia del Design**. Roma-Bari: Laterza, 1998.
- GIEDION, S. **La mécanisation au pouvoir**. Paris: Centre Georges Pompidou, 1980.
- COMBRICH, E. H. **A História da Arte**. (16ª ed) Rio de Janeiro: Editora LTC, 1999.
- GONÇALVES, Rui Mário. **A arte portuguesa no século XX**. Lisboa: Temas e Debates, 1998.
- GROPIUS, Walter. **Bauhaus: novarquitectura**. (4ªed). São Paulo: Perspectiva, 1994.
- HARRISON, Charles; FRASCINA, Francis; PERRY, Gill. **Primitivismo, Cubismo Abstração; Começo do Século XX**. São Paulo: Cosac&Baify, 1998.
- HARRISON, Charles. **Modernismo**. São Paulo: Cosac&Baify, 2000.
- HARTT, Frederick. **A History of art; Painting, Sculpture, Architecture** (2ª ed). Nova York: Harry N. Abrams, 1996.
- HAUSER, Arnold. **História Social da Literatura e da Arte** (4ª ed). São Paulo: Mestre Jou, 1982. 2v.
- HOFSTATTER, Hans H. **Arte Moderna; Pintura, Desenho e Gravura**. Lisboa: Verbo, 1984.
- HOLLIS, Richard. **Uma História Concisa do Design Gráfico**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.
- HOWARTH, Eva. **Breve Curso de Pintura**. Lisboa: Presença, 1991.
- HUPHREYS, Richard. **Futurismo**. São Paulo: Cosac&Naify, 2000.
- HUNTER, Sam; JACOUBS, John. **Modern Art. Painting, Sculpture, Architecture**. Nova York: Harry N. Abrams, 1985.
- ITTEN. Johannes. **Le Dessin et la forme**. Paris: Dessain&Tolra, 1970.
- . L'art de la couleur**. Paris: Dessain & Tolra, 1973.
- JENKS, Charles. **Arquitetura 2000:predicções y metodos**. Barcelona: Hermann Blume, 1980.
- JULIVER, Guy. **Encyclopedia of 20th century Design and Designers**. Londres: Thames and Hudson, 1993.
- JANSON, H. W. **Histoire de L'art; Panorama des Arts Plastiques**. Paris: Aimery Somogy, 1964.
- JANUSSZCZAC, Waldemar. **Tecnica de los Grandes pintores**. Madrid: Hermann Blume, 1981.
- KLEE, Paul. **Théorie de l'art moderne**. Paris: Gonthier, 1964.
- LAMBERT, Rosemary. **A arte do século XX**. Rio de Janeiro: Zahar, 1984.
- LLOYD, Christopher. **História Gráfica del arte Occidental; Pintura, Escultura, Arquitetura**. Barcelona: Editorial Juventud, 1980.
- LYNTON, Norbert. **Ver el arte; Una historia de la Pintura e la Escultura**. Madrid: Hermann Blume, 1985.
- MALDONADO, Tomás. **El Diseño Industrial Reconsiderado** (3ª ed) Barcelona: Gustavo Gilli, 1993.
- MALPAS, James. **Realismo**. São Paulo: Cosac&Naify, 2000.
- MELOT, Michel et alii. **Prints; History of an art**. Geneva: Skira/Rizzoli, 1981.
- PATETTA, Luciano. **Historia de la arquitectura; Antologia Critica**. Madrid: Hermann Blume, 1984.
- PEVSNER. Nikolaus. **Panorama da Arquitetura Ocidental**. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
- . Os Pioneiros do Desenho Moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 1980.
- . Os Pioneiros da Arquitetura Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.
- NORWICH, John Julius. (Org) **Gran Arquitetura del Mundo**. Madrid: Hermann Blume, 1981.



REYNOLDS, Donald. **A Arte do Século XIX**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
 SHAPIRO, Meyer. **A Arte Moderna; Séculos XIX e XX**. São Paulo: EDUSP, 1996.
 THOMAS, Karen. **Diccionario Del Arte Actual**. Barcelona: Labor, 1982.
 THOMSON, Belinda. **Pós-Impressionismo**. São Paulo: Cosac&Naify, 2000.
 UPJOHN, Everard. M.; WINGERT, Paul S.; MAHLER, Jane G. **Historia Mundial da Arte: Artes Primitivas; Arte Moderna** (2ª ed). Lisboa: Bertrand, 1975. 6v., v.6.
 WICK, Rainer. **Pedagogia da Bauhaus**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
 WINGLER, Hans M, **La Bauhaus**. Barcelona: Gustavo Gilli. 1975.
 ZANINI, Walter.(Org) **História Geral da Arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles/Fundação Djalma Guimarães, 1983, 2v., v.2.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Trabalhos de Pesquisa, seminários e dissertação final.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Caracterização da ruptura da tradição acadêmica que se sedimenta no decorrer do período do humanismo renascentista ao alvorecer do iluminismo e amadurece nos meados do século XIX. Estudo dos Movimentos artísticos, Artistas e Obras no período do Modernismo, que se estende no início de século XX até ao fim da Segunda Guerra Mundial. O advento do Design Modernista como resultado da fusão entre as Artes aplicadas a Belas Artes, da incorporação da metodologia projetual, da adesão às máquinas e da produção à escala industrial.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	DESENHO III	3º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	DESENHO I E II	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

- O aluno deverá ser capaz de ler, interpretar, executar e representar objetos através de suas projeções. Aplicar as normas de desenho técnico.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. Introdução ao Desenho Técnico
 - 1.1. Instrumentos Técnicos – manuais e CAD
 - 1.2. Normas Gerais
 - Caligrafia Técnica
 - Formatos de Papéis, Margens e Legendas
 - Linhas e Simbologias Técnicas
 - Escalas
 - 1.3. Esboços à mão livre
2. Cotagem
 - 2.1. Elementos de Cotagem
 - 2.2. Sistemas de Cotagem
3. Representações Ortográficas
 - 3.1. Projeções no Primeiro e Terceiro Diedro
 - 3.2. Vistas Ortogonais Principais
 - 3.3. Supressão de vistas

METODOLOGIA DO ENSINO

Os assuntos serão apresentados através de exposições orais com o auxílio de recursos áudio-visuais, modelos e desenhos. Após a exposição teórica seguem exercícios de aplicações executados sob orientação do professor.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ABNT. **Coletânea de normas de desenho técnico**. São Paulo: SENAI-DTE-DMD, 1990.
ALBIERO, E.; SILVA, E.O. **Desenho técnico Fundamental**. São Paulo: EPU, 1984, 124p.
BERNS, H. **Sistema de Representação Gráfica**. Bilbao: Urmo, 1969.
BORNANCINI, J.C.; PETZOLD, N.I.; ORLANDI JUNIOR, H. **Desenho Técnico Básico**. Porto Alegre: Globo, 1978.
ESTEPHANIO, C. **Desenho Técnico Básico**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.
FERREIRA, P. MICELI, M. T. **Desenho Técnico Básico**: São Paulo. Ao Livro Técnico, 2001, 144p.
FRENCH, T.E. VIER, C.J. **Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica**. Porto Alegre: Globo, 1995. 1094p.
GIESEKE, F.E. et al. **Comunicação Gráfica Moderna**. Porto Alegre: Bookman, 2002. 576p.
MAGUIRE, D.E.; SIMONS, C.H. **Desenho Técnico: problemas e soluções gerais de desenho**. São Paulo: Hemus, 2004, 257p.
SEPCK. H.J.; PEIXOTO, V.V. **Manual Básico de desenho Técnico**. São Paulo.: EDUSP, 2004.



175.

VOLLMER, D. **Desenho Técnico**. São Paulo: Ao Livro Técnico, 1982. 114p.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Serão realizados trabalhos práticos e/ou avaliações teóricas sobre os assuntos desenvolvidos. A nota final será calculada em, no mínimo, 3 avaliações com peso 6 e os demais trabalhos com peso 4. Serão considerados a assiduidade na entrega dos trabalhos, o traçado gráfico e a representação geral, além dos critérios técnicos neles envolvidos.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A disciplina abrange as técnicas de representação exata, como forma de registro, transmissão e interpretação de raciocínio projetual de acordo com as normas técnicas da ABNT, introduzindo o desenho técnico instrumentado e as representações ortográficas.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I	3º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	NC	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de compreender os conceitos e princípios da ergonomia, bem como os aspectos fisiológicos, biomecânicos e antropométricos aplicados ao design. Deverá também conhecer os critérios para o design de postos de trabalho e de dispositivos manuais, bem como o projeto informacional e ambiental.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

8. Princípios e conceitos de ergonomia e design
9. Ergonomia e design: evolução histórica



10. Aspectos fisiológicos e biomecânicos da ergonomia aplicada ao design
11. Antropometria e design: pesquisa e aplicação
12. Design de postos de trabalho ergonômicos
13. Design de dispositivos manuais ergonômicos
14. Design informacional ergonômico
15. Design ambiental ergonômico

METODOLOGIA DO ENSINO

As aulas serão desenvolvidas a partir da previsão em cronograma dos tópicos do Conteúdo Programático. Os trabalhos serão desenvolvidos a partir de textos (bibliografia básica) e estudos de casos apresentados no decorrer da disciplina.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- DUL, J. & WEERDMEESTER, B. **Ergonomia Prática**. São Paulo: Edgard Blücher, 1995, 147p.
- FELISBERTO, L.C. e PASCHOARELLI, L.C. Modelos Humanos em escala para dimensionamento ergonômico preliminar de postos de trabalho. In: **Anais P&D Design 2000**. P: 583–589, 2000.
- GRANDJEAN, E. **Manual de Ergonomia – adaptando o trabalho ao homem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- IIDA, I. **Ergonomia: Projeto e Produção**. São Paulo: Edgard Blücher, 1990. 465p.
- KONZ, S. **Work Design: industrial ergonomics**. New York: John Wiley & Sons, 1979, 640p.
- LÖBACH, B. **Design industrial: base para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. 206p.
- MCCORMICK, E.J. & SANDERS, M.S. **Human factors in engineering and design**. 5th Edition. New York: McGraw-Hill Book Company, 1982, 615p.
- MORAES, A. (org) **Avisos, advertências e projeto de sinalização**. Rio de Janeiro: IUsEr, 2002.
- MORAES, A. de. & FRISONI, B.C. **Ergodesign: produtos e processos**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001, 206p.
- NORRIS, B. & WILSON, J. R. **Designing safety into products – making ergonomics evaluation a part of the design process**. Nottingham: Institute for Occupational Ergonomics / University of Nottingham, 1997, 30p.
- PASCHOARELLI, L.C. e COURY, H. J. C. G. Aspectos ergonômicos e de usabilidade no design de pegas e empunhaduras. **Estudos em Design**. 08 (01): 79–101, 2000.
- PASCHOARELLI, L.C. e SILVA, J. C. P. Levantamento antropométrico com crianças da pré-escola da cidade de Bauru–SP. **Estudos em Design**. 03 (02): 99–114, 1995.
- PASCHOARELLI, L.C.; SILVA, J.C.P. da e FELISBERTO, L.C. Parâmetros Físico-Ergonômicos para o projeto de espaços e postos de trabalho: uma revisão teórica. Bauru, **Educação Gráfica**, 05 (01): 92–103, 2001.
- PHEASANT, S. **Bodyspace: anthropometry, ergonomics and design of work**. 2th Edition. London: Taylor & Francis, 1996, 244p.



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O aluno será avaliado a partir de trabalhos individuais, e/ou em grupos, além de prova final.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Conceitos e princípios da ergonomia. Aplicação da ergonomia no design gráfico e de produto. Critérios fisiológicos, biomecânicos, antropométricos, informacionais e ambientais. A adequação da tecnologia aos limites e capacidades do usuário.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	MODELAGEM	3º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
04	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá ser capaz de compreender e desenvolver os procedimentos iniciais básicos da oficina, para geração de estruturas e objetos. Compreender a importância que a Modelagem possui, nas etapas de concepção e desenvolvimento do projeto, nos aspectos da configuração inicial, validação da forma e apresentação do objeto. Adquirir a capacidade de conceber e expressar plástica e tridimensionalmente a forma proposta no Design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. Definição de Modelos tridimensionais, e sua importância e participação no desenvolvimento e linguagem dos projetos de Design.
2. Definição prévia das operações básicas manuais e suas respectivas ferramentas.
3. A chapa plástica de poliestireno e materiais similares, características físicas e formas de procedimento.
4. Ferramentas manuais empregadas, e algumas máquinas operatrizes como furadeira de bancada, serra circular, lixadeira de cinta etc.



5. Materiais de acabamento, tipos de cola, colagem e pintura.
6. Desenho e corte, esquadreamento, pré-colagem, colagem, reforço estrutural interno, lixamento, aplicação de materiais de acabamento, montagem e pintura.

METODOLOGIA DO ENSINO

Apresentação teórica do exercício, informando todos os detalhes construtivos, materiais a serem empregados, procedimentos, tarefas técnicas, por meio de recursos áudio-visuais e multi-mídia, roteiros impressos constando os desenhos interpretativos, descrições, detalhes formais e respectivas justificativas.

Cada aluno terá que, a partir deste material, promover alterações formais e detalhes construtivos suficientes, mas que não descaracterizem a finalidade do exercício, nem os materiais e procedimentos de oficina previstos. As alterações devem provocar diferenciação nos modelos da classe, e estimular o raciocínio espacial, na busca de soluções próprias para cada forma constitutiva desenvolvida. Cada aluno deverá ser orientado, em quais providências iniciais deve tomar, decorrentes da sua proposta anteriormente concebida. Todos os alunos, ainda que com propostas diferentes, realizarão seus modelos numa ordem crescente de dificuldade, observando e controlando a qualidade do modelo ao longo do período.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ABRAMS, Jorge Gomez. **Dibujos de Presentacion**. México, Tilde Editores S/A, 1990.
- JAPAN Industrial Designers. **The Creative Process Behind Product Design**. Tokio, MEISEI Publications, 1993.
- MONTENEGRO, Gildo. A. **A Investigação do Projeto**. São Paulo, Edgar Blücher Ltda, 2000.
- POWELL, Dick. **Técnicas de presentacion**. Barcelona, Hermann Blume. 1985.
- SANTOS, Célio Teodorico. **Algumas Técnicas para Representação Tridimensional**. Florianópolis, Apostila, 1989.
- WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Os exercício previstos, serão obrigatórios, e sempre realizados na oficina com a devida orientação. Os mesmos serão avaliados, pelos resultados obtidos (detalhes técnicos, fidelidade geométrica, acabamento, proposta formal, etc.), e a relação direta com a participação, frequência e dedicação.

A nota final, será a média ponderada do número de exercícios necessariamente previstos e realizados.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Procedimentos iniciais de oficina, que caracterizem a produção de objetos tridimensionais expressivos, como linguagem de auxílio na concepção, desenvolvimento e a apresentação do projeto em Design. Operações básicas de corte, montagem, colagem,



acabamento, pintura; utilizando plástico, materiais complementares e/ou similares, enfatizando o uso intensivo de operações e ferramental manuais. Os exercícios devem também contribuir para o desenvolvimento do raciocínio espacial do aluno, por conta das diferentes soluções embutidas em cada proposta a ser trabalhada.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
0000	RECURSOS COMPUTACIONAIS	6º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	Todas as disciplinas do bloco básico	

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Conhecer e saber selecionar os recursos computacionais de *software* e *hardware* necessários ao desenvolvimento de projetos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

Formatos e conversão de arquivos.

Programas gráficos nas plataformas PC e Mac – outras plataformas.

Programas de tratamento de texto e Editoração – fechamento de arquivos.

Programas de tratamento de Imagem – Foto-editores – Programas de ilustração.

Programas para o desenvolvimento de Web-Design – Editores de HTML – Linguagens.

Programas de animação – bidimensional – tri-dimensional – Flash

Programas de apoio ao Projeto de Produto

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas, expositivas e de demonstração ou experimentação dos programas. Aulas práticas no laboratório de informática. Exibição de audiovisuais. Exercícios práticos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA





faculdade de arquitetura, artes e comunicação

Angel, Edward. **Computer Graphics**. New York: Addison, 1990

Artwick, Bruce A. **Microcomputer Displays, Graphics and Animation**. New York: Prentice Hall, 1983.

_____. **Manual do diagramador de desktop**. Rio de Janeiro: Berkeley. Trad. Morgado, Flávio E.F., 1993.

CROTEAU, John & MILBURN, Ken. **Flash 4: Animação na Web**. São Paulo: Makron Books, 2000.

Cunha, Gilberto José da, et al. **Computação gráfica e suas aplicações em C.A.D.** São Paulo: Atlas, 1987.

Greenberg, D., Marcus A., Schmidt A.H., et al. **The computer image**. Reading: Addison-Wesley, 1982.

HARRIS, L.R. Fifth generation foundations. **Datamation**, Washington, 1983.

Hearn, Donald., Baker, M. Pauline. **Microcomputer graphics: techniques and applications**. New York: Prentice Hall, 1983.

José da Cunha, Gilberto et al. **Computação gráfica e suas aplicações em CAD**. São Paulo: Atlas, 1987.

Pipes, Alan. **Drawing for 3-dimensional design**. London: Thames and Hudson, 1990.

Pollack, Virginia. **Becoming comfortable with computer graphics**. San Diego: Hewlett-Packard, 1980.

Rankin, John F. **Computer graphics software construction**. New York: Prentice Hall, s.d.

Sherr, Sol. **Video and digital electronic displays: a users guide**. Somerset: John Willey & Sons, 1982.

SIQUEIRA, Ethevaldo. **A sociedade inteligente: A revolução das novas tecnologias, computadores, comunicações e dos robots**. São Paulo: Bandeirantes, 1987.

VAN HOFF, Arthur *et al.* **Ligado em Java: Criando Sites Web com Applets Java**. São Paulo: Makron Books, 1996.

WATERS, Crystal. **Web: Concepção e Design – Um Guia Abrangente para Criar Páginas na Tela**. São Paulo: Quark editora, 1996.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Média final dos trabalhos apresentados durante o semestre.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Fornecer conhecimentos sobre os recursos computacionais de software e hardware necessários ao desenvolvimento de projetos.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL COMUNICAÇÃO SOCIAL



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
125	COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA II	3º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30
OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)		
– Empregar termos da teoria semiótica na análise de produtos em Design. – Produzir a semiose da produção de novos produtos. – Fazer relatórios persuasivos relatando o produto como discurso à venda.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)		
1. O produto (PP ou PV) como discurso informativo. 13.5. Marcas do enunciador – enunciatário no enunciado 13.6. O estilo como assinatura 13.7. O produto em relação ao enunciatário 13.8. O designer como profissional – o travestimento		
2– Os quali-signos como significação 2.1. Cor 2.2. Textura 2.3. Planos 2.4. Formas		
3– O projeto e suas etapas 3.1. O briefing 3.2. O brainstorm 3.3. O processo de criação: do signo dado ao signo novo 3.4. O produto final 3.5. A funcionalidade da nova linguagem		
METODOLOGIA DO ENSINO		
Aulas expositivas, discussão de temas em grupos, painéis, pesquisas, trabalhos na comunidade regional; testes em produtos criados pelos alunos.		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA		
BAIRON, S. e PETRY L.C. Psicanálise e História da Cultura . São Paulo: Mackenzie, 2000		
GUI. Bonsiepe. Design do material ao digital . Florianópolis: Fiesp/iel, 1997		
NOTH, Winfried. Panorama da Semiótica , São Paulo, Annablume, 1995		
_____. A Semiótica no Século XX , São Paulo, Annablume, 1995		
SANTAELLA, Lúcia. A Percepção . São Paulo: Experimento, 1993		



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



----- **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002
----- **Matrizes da Linguagem e pensamento.** São Paulo, Iluminuras, 2001
SANTAELLA, L. e Winfried Nöth: **Imagem; cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras: 1998
----- **Comunicação e Semiótica.** São Paulo: Hacker E. 2004

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Os alunos serão avaliados individualmente e em grupo, pelos trabalhos escritos, provas, pesquisas. Os trabalhos práticos serão supervisionados e avaliados. A avaliação final deverá ser feita mediante a apresentação de um produto do aluno, feito sob a prática das teorias desenvolvidas em sala de aula, com a metalinguagem da disciplina.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

O objetivo da comunicação social e o design como discurso sincrético, verbal e não verbal. Contribuições interdisciplinares para a constituição de Teoria da Comunicação. Teorias voltadas a análise dos produtos de desenho industrial como mensagens semióticas. Transformações históricas, processo de comunicação e seus inter-relacionamentos, com ênfase no período contemporâneo, abordando o design como discurso informativo.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	METODOLOGIA CIENTÍFICA	3º TERMO

OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS

OB NC

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de compreender os conhecimentos do método científico e os procedimentos necessários à pesquisa científica. A ênfase estará na pesquisa de Iniciação Científica e na Monografia.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. **O Conhecimento Científico** – Tipos de conhecimento; Ciência; Classificação; Pesquisa.
2. **O Método Científico** – Conceito; História; Indução e Dedução; Ciclos.
3. **Noções Gerais sobre Pesquisa** – Conceito; Originalidade; Métodos e Técnicas; Tipos de Pesquisa (Bibliográfica, Descritiva e Experimental); Projeto de Pesquisa.
4. **Procedimentos para Investigação Científica** – Escolha, Seleção e Delimitação do Assunto; Explicitação dos Objetivos; Hipóteses (conceito, tema e problema); Variáveis (relações, independência e dependência, mensurações); Revisão Bibliográfica; Estudos Exploratórios; Amostragem; Experimento Piloto; Grupo de Controle.
5. **Análise dos Dados na Investigação Científica** – Estatística Básica; Análise de dados paramétricos e não paramétricos; Uso de softwares para análises estatísticas.
6. **Divulgação da Pesquisa** – Técnicas e Normas para redação; Linguagem e Características; Normas Brasileiras e da UNESP; Trabalhos Científicos (Monografia); Resumos e Artigos Científicos.

METODOLOGIA DO ENSINO

As aulas serão desenvolvidas a partir da previsão em cronograma dos tópicos do Conteúdo Programático. Os trabalhos serão desenvolvidos a partir de textos (bibliografia básica). O trabalho final será caracterizado por uma proposta de Projeto de Pesquisa.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT (NBR 10.520). **Informação e documentação: Citações em documentos**. Rio de Janeiro, ago 2002. 7p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT (NBR 14.724). **Informação e documentação: Trabalhos Acadêmicos**. Rio de Janeiro, ago 2002. 6p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT (NBR 6023). **Informação e documentação: Referências Bibliográficas**. Rio de Janeiro, ago 2002. 24p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT (NBR 6027). **Sumários**. Rio de Janeiro, ago 1989. 2p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT (NBR 6028). **Informação e documentação: Resumos**. Rio de Janeiro, nov 2003. 2p.

CERVO, A. L. e BERVIAN, P. A. **Metodologia Científica**. 3ª Edição. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1993.

HEMÉRITAS, A.B. Organização e normas. 7ª Ed. São Paulo: Atlas Editora. 1998.

LAKATOS, E. M. e MARCONI, M. A. **Metodologia Científica**. 2ª Edição. São Paulo: Atlas, 1995.

MARTINS, G.A. Manual para elaboração de monografias e dissertações. 2ª Ed. São Paulo: Atlas Editora, 1994.



MEDEIROS, J. B. **Redação Científica** – A prática de fichamentos, resumos, resenhas. 2ª Edição. São Paulo: Editora Atlas, 1996.

POPPER, K.S. **Conhecimento objetivo** : uma abordagem evolucionária. São Paulo: EDUSP, 1975.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico** . 20ª Edição. São Paulo: Editora Cortez, 1996.

UNESP. Coordenadoria Geral de Bibliotecas, Editora UNESP. **Normas para publicações da UNESP** . São Paulo: Editora UNESP, 1994. 4 v. Vol. 1: Artigos de publicações periódicas.

UNESP. Coordenadoria Geral de Bibliotecas, Editora UNESP. **Normas para publicações da UNESP** . São Paulo: Editora UNESP, 1994. 4 v. Vol. 2: Referências bibliográficas.

UNESP. Coordenadoria Geral de Bibliotecas, Editora UNESP. **Normas para publicações da UNESP** . São Paulo: Editora UNESP, 1994. 4 v. Vol. 3: Preparação e revisão de textos.

UNESP. Coordenadoria Geral de Bibliotecas, Editora UNESP. **Normas para publicações da UNESP** . São Paulo: Editora UNESP, 1994. 4 v. Vol. 4: Dissertações e teses.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O aluno será avaliado a partir de atividades individuais ou em grupos, e trabalho final.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

O Conhecimento e o Método Científico aplicados aos estudos e pesquisa na área do design; noções gerais sobre pesquisa e metodologia científica; Procedimentos na Investigação Científica; o Projeto de Pesquisa; a Divulgação Científica.

5.1.4. QUARTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO		
CURSO DESIGN		
HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/ DESIGN DE PRODUTO		
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL		
CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	HISTÓRIA DA ARTE IV	4º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30



OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá ser capaz de compreender e de discorrer reflexivamente sobre:

- A consolidação da tradição da ruptura após a 2ª Guerra Mundial instaurada pelos Movimentos das Vanguardas Históricas do Modernismo; e, paralelamente, a crítica aos Movimentos Artísticos racionalistas pelos Movimentos do período da Pós-Modernidade;
- A Abordagem diacrônica dos fatos sociais, políticos e culturais no período Pós-Industrial e na Sociedade da Informação, e das características dos Movimentos Artísticos, Artistas e Obras, na Segunda Metade do Século XX e início do XXI;
- A nova condição da evolução histórica entre Artes Visuais e Design, caracterizada de um lado, pela hibridação de áreas, métodos, e procedimentos e, por outro, pela massificação e globalização sob o influxo das novas tecnologias da informação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. Após Segunda Guerra Mundial, dos anos de 45 a 65: Nova ordem política mundial;

1.1. A Guerra Fria: Consequências sociais, políticas, econômicas e culturais;

1.2. Desdobramento do eixo artístico europeu (França, Itália, Inglaterra, Alemanha) e estabelecimento do eixo que engloba os Estados Unidos da América;

1.3. Consolidação da tradição da ruptura pelas Segundas Vanguardas artísticas (ruptura instaurada pelos Movimentos das Vanguardas Artísticas Históricas do Modernismo) e a Escola de Ulm;

1.4. Crítica aos Movimentos Artísticos racionalistas, funcionalistas ou construtivos pelos Movimentos do período da Pós-Modernidade, amadurecida na década de 80 e que se estende até nossos dias;

2. Movimentos Artísticos (principais) de 45 a 65: Sugestões de pesquisa:

Abstração Orgânica; Expressionismo Abstrato; Tachismo; Informalismo; L'Art Brut; Arte Marginal; Arte Existencial; CoBrA; Arte Beat; Neo Dadá; Combines; Arte Cinética; Arte Funk; Pop Art; Novo realismo; Happening; Performance; Body Art; Assemblage; Fluxus; Op Art; Minimalismo.

3. O advento da consciência crítica da Pós-Modernidade, conceito controverso periodicisante, amadurecido entre as décadas de 65 a 80, e que se estende até aos nossos dias;

3.1. Após os anos 60: Nova condição da evolução história entre Artes Visuais e Design; hibridação de áreas, métodos, e procedimentos, sob o influxo das novas tecnologias;

3.2. Movimentos Artísticos (principais) de 65 aos nossos dias: Sugestões de pesquisa: Arte High Tech; Vídeo Arte; Site Works: Arte Conceitual; Arte Povera: Instalação; Earth Art; Pós-Modernismo; Hiperrealismo; Design Radical; Adhocism Design; Neo Pop; Neo Expressionismo; Transvanguarda; Web Art.

METODOLOGIA DO ENSINO

Análise crítica e discussão em classe de textos verbais e verbi-voco-visuais específicos: método sincrônico – diacrônico e crítico.

Exploração sistemática na WWW de *sites* credíveis atualizados. Exposição do assunto com leituras metodológicas diversas das diferentes manifestações artísticas.





BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ARANTES, Otilia. **O lugar da Arquitetura depois dos Modernos**. SP: Edusp, 2000.
- ARGAN, Giulio C. **Arte Moderna; do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. SP: Companhia das Letras, 1992.
- BATTCKOCK, Gregory (Org). **La Idea como Arte**. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.
- BATCHELOR, David. **Minimalismo**. SP: Cosac & Naify, 1999.
- BECKETT, Wendy. **História da Pintura**. SP: Ática, 1997.
- BENEVOLO, Leonardo. **O último capítulo da Arquitetura Moderna**. Lisboa: Edições 70, 1985.
- BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo; Vértice e ruptura do Projeto Construtivo Brasileiro**. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1985.
- BONSIEPE, Gui. **Design: Do Material ao Digital**. Florianópolis: FIESC/ IEL, 1997.
- BUENO, Maria Lúcia Bueno. **Artes Plásticas no Século XX; modernidade e globalização**. Campinas: UNICAMP, 1999.
- BURGIN, Victor. **The end of Art Theory. Criticism and Postmodernity**. Londres: 1986.
- CALABRESE, Omar. **A idade Neo-barroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.
- CAUQUELIN, Anne. **L' Art Comtemporain**. Paris: Presses Universitaires de France, 1992.
- COLLINS, Judith; WELCHMAN, John; CHANDLER, David; ANFAM, David A. **Técnicas de los Artistas Modernos**. Madrid: 1984
- CONNOR, Steven. **Cultura Pós- Moderna** (3ª ed). SP: Martins Fontes, 1988
- DABROWSKI, Magdalena. **Contrastes de forma: arte geométrica abstrata 1910-1980**. SP: Sociedade Cultural Arte Brasil, 1986.
- DEMPSEY, Amy. **Estilos Escolas e Movimentos; Guia enciclopédico de Arte Moderna**. SP: EdUNESP, 2003.
- DORFLES, Gillo. **Naturaleza y Artificio**. Barcelona: Lumen, 1972.
- DORMER, Peter. **Design since 1945**. Londres: Thames and Hudson, 1993.
- FABRINI, Ricardo N. **A Arte depois das Vanguardas**. Campinas: Unicamp, 2002.
- FER, Briony; BATCHELOR, David; WOOD, Paul. **Realismo. Racionalismo, Surrealismo. A Arte no entre Guerras**. SP: Cosac & Naify, 1998.
- FIELL, Charlotte & Peter. **Design do século XX**. Köln: Taschen, 2000.
- . **Design Industrial A-Z**. Köln: Taschen, 2000.
- FIZ, S. Marchán. **Del arte objetual al arte del concepto**. Madrid: AKAL, 1997.
- FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da Arquitetura Moderna**. SP, 1997.
- FUSCO, Renato de. **História de la arquitectura contemporánea**. Madrid: Celeste Ediciones, 1992.
- . **Storia del Design**. Roma-Bari: Laterza, 1998.
- GONÇALVES, Rui Mário. **A arte portuguesa no século XX**. Lisboa: Temas e Debates, 1998.
- GOMBRICH, E.H. **A História da Arte** (16ª ed). Rio de Janeiro: Editora LTC, 1999.
- HARRISSON, Charles; FRASCINA, Francis; PERRY, Gill. **Primitivismo, Cubismo Abstração; Começo do Século XX**. SP: Cosac & Naify, 1998.
- HARTT, Frederick. **A History of Art; Painting, Sculpture, Architecture** (2ª ed). Nova York: Harry N. Abrams, 1985.
- HOLLIS, Richard. **Uma História Concisa do Design Gráfico**. SP, Martins Fontes, 2001.
- JANUSZCZAK, Waldemar. **Técnica de los Grandes Pintores**. Madrid: H.Blume, 1981.
- JONES, Guy. **Enciclopedia of 20th Century Design and Designers**. Londres: Thames and Hudson, 1993.



- HUTCHEON, Linda. **Poética do Pós-Modernismo**. SP; **História, Teoria, Ficção**. Rio de Janeiro: 1991.
- KRAUSS, Rosalind E. **La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos**. Madrid: Alianza, 1996.
- KUMAR, Krishan. **Da Sociedade Pós-Industrial à Pós-Moderna; Novas Teorias sobre o Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.
- LAMBERT, Rosemary. **A Arte no Século XX**. Rio de Janeiro: 1984.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Edições 34, 1999.
- LLOYD, Christopher. **História Gráfica del Arte Occidental; Pintura, Escultura, Arquitetura**. Barcelona: Editorial Juventud, 1980.
- LUCIE – SMITH, Edward. **Movements in Art since 1945**. Londres: Thames and Hudson, 1985.
- LYNTON, Norbert. **Ver el Arte; Una Historia de la Pintura y la Escultura**. Madrid: Hermann Blume, 1985.
- MALDONADO, Tomás. **El Diseño Industrial Reconsiderado**. (3ª ed). Barcelona: Gustavo Gili, 1993.
- MASI, Domenico de (Org). **A Sociedade Pós-Industrial**. (3ª ed). SP: Senac, 2000.
- MELOT, Michel et alii. **Prints; History of an Art**. Geneva: Skira / Rizzoli, 1981.
- MILLET, Catherine. **L' Art Contemporain**. Paris: Flammarion, 1997.
- PATETTA, Luciano. **Historia da la Arquitectura; Antologia Critica**. Madri: Hermann Blume, 1984.
- PEVSNER, Nikolaus. **Panorama da Arquitetura Ocidental**. SP, Martins Fontes, 1982.
- PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais**. SP: Unicamp / HUCITEC, 1998.
- PORTOGUESI, Paolo. **Au-delà de l' architecture moderne**. Paris: L'Enquerre, 1981.
- READ, Herbert; TISDALL, Caroline; FEAVER, William. **Uma História da Pintura Moderna**. SP: Martins Fontes, 2001.
- SHAPIRO, Meyer. **A Arte Moderna; Séculos XIX e XX**. SP: Edusp, 1996.
- STANGOS, Nikos. **Conceitos da Arte Moderna**. Rio de Janeiro, 2000.
- SUBIRATIS, Eduardo. **Da Vanguarda ao Pós-modernismo**. SP: Nobel Editora, 1987.
- TELLES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e Modernismo brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- THOMAS, Karen. **Diccionario Del Arte Actual**. Barcelona: Labor, 1982.
- UPJOHN, Everad M.; WINGERT, Paul S.; MAHLER, Jane G. **História Mundial da Arte: Artes Primitivas; Arte Moderna** (2ª ed). Lisboa: Bertrand, 1975. 6 v. , v 6.
- VALLIER, Dora. **A Arte Abstrata**. SP: Martins Fontes, 1986.
- VENTURI, Robert. **Complexidade e Contradição em Arquitetura**. SP: Martins Fontes, 1995.
- WALKER, John A. **A Arte desde o POP**. Barcelona: Labor do Brasil, 1977.
- WOOD, Paul; FRASCINA, Francis; HARRIS, Jonathan; HARRISSON, Charles. **Modernismo em Disputa; A Arte desde os anos quarenta**. SP: Cosac & Naify, 1998.
- ZANINI, Walter (Org.). **História Geral da Arte no Brasil**. SP: Instituto Walther Moreira Salles/Fundação Djalma Guimarães, 1983, 2 v. ,v. 2.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Trabalhos de pesquisa, seminários e dissertação final.



EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A consolidação, nas Artes Visuais, da tradição da ruptura modernista após a 2ª Guerra Mundial e a crítica aos Movimentos Artísticos racionalistas, funcionalistas e construtivos pelos Movimentos do período da Pós-Modernidade. Abordagem diacrônica dos fatos sociais, políticos e culturais a partir da Segunda Metade do Século XX e a exploração dos Movimentos Artísticos no período correspondente. As inter-relações entre Artes Visuais e Design, marcados pela hibridização das linguagens e sob a influência das tecnologias eletrônicas e das novas tecnologias digitais.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	DESENHO IV	4º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	DESENHO III	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

- O aluno deverá ser capaz de ler, interpretar, executar e representar objetos através de suas projeções. Aplicar as normas de desenho técnico.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. Cortes e Seções
 - 1.1. Corte Pleno
 - 1.2. Corte Composto



- 1.3. Meio Corte
- 1.4. Corte Parcial
- 1.5. Corte em Perspectiva
- 1.6. Omissão de corte
 - Seções – encurtamento e rupturas
- 2. Vistas Auxiliares Primárias
- 3. Desenho de Montagem
 - 3.1. Desenho de Conjunto
 - 3.2. Desenho de Componentes
 - 3.3. Vista Explodida

METODOLOGIA DO ENSINO

Os assuntos serão apresentados através de exposições orais com o auxílio de recursos áudio-visuais, modelos e desenhos. Após a exposição teórica seguem exercícios de aplicações executados sob orientação do professor.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ABNT. **Coletânea de normas de desenho técnico**. São Paulo: SENAI-DTE-DMD, 1990.
- ALBIERO, E.; SILVA, E.O. **Desenho técnico Fundamental**. São Paulo: EPU, 1984, 124p.
- BERNS, H. **Sistema de Representação Gráfica**. Bilbao: Urmo, 1969.
- BORNANCINI, J.C.; PETZOLD, N.I.; ORLANDI JUNIOR, H. **Desenho Técnico Básico**. Porto Alegre: Globo, 1978.
- ESTEPHANIO, C. **Desenho Técnico Básico**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.
- FERREIRA, P. MICELI, M. T. **Desenho Técnico Básico**. São Paulo. Ao Livro Técnico, 2001, 144p.
- FRENCH, T.E. VIER, C.J. **Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica**. Porto Alegre: Globo, 1995. 1094p.
- GIESECKE, F.E. et al. **Comunicação Gráfica Moderna**. Porto Alegre: Bookman, 2002. 576p.
- MAGUIRE, D.E.; SIMONS, C.H. **Desenho Técnico: problemas e soluções gerais de desenho**. São Paulo: Hemus, 2004, 257p.
- SEPCK, H.J.; PEIXOTO, V.V. **Manual Básico de Desenho Técnico**. São Paulo.: EDUSP, 2004. 175.
- VOLLMER, D. **Desenho Técnico**. São Paulo: Ao Livro Técnico, 1982. 114p.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Serão realizados trabalhos práticos e/ou avaliações teóricas sobre os assuntos desenvolvidos. A nota final será calculada em, no mínimo, 3 avaliações com peso 6 e os



demais trabalhos com peso 4. Serão considerados a assiduidade na entrega dos trabalhos, o traçado gráfico e a representação geral, além dos critérios técnicos neles envolvidos.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A disciplina abrange as técnicas de representação exata, como forma de registro, transmissão e interpretação de raciocínio projetual de acordo com as normas técnicas da ABNT, abordando cortes e seções, vistas auxiliares e desenho de montagem.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/ DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	METODOLOGIA DO PROJETO I	3º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá ser capaz de compreender e elaborar uma abordagem projetual inicial, a partir das etapas e procedimentos de trabalho e pesquisa, que estruture os problemas de produto, informação e linguagem; em busca de proposições que representem soluções diferentes e inovadoras na cultura material e no ambiente mais amplo do Design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 1- O Design e a atividade projetual na configuração dos objetos e informações construídos, no nível econômico, social, cultural e tecnológico.
- 2- O Método projetual na atividade do Design.
- 3- O Projeto no modo de produção artesanal e industrial.
- 4- As etapas da Metodologia do projeto, e as interfaces com o pensamento realista e idealista.
- 5- Introdução a Metodologia do projeto e a pesquisa.





- 6- Estudos de casos, identificando a estrutura e a qualidade metodológica existente.
7- Seminários (grupo de 3 alunos), apresentando um objeto ou sistema de produto escolhido, sua análise morfológica e sintática, retrospecto histórico, e a inserção de propositura, caracterizando a diferenciação/ inovação na interface entre usuário, tarefa realizada, e artefato disponível concebido.

METODOLOGIA DO ENSINO

Serão desenvolvidos textos e trabalhos de aplicação. A avaliação final se dará pela participação do aluno em todos os momentos desenvolvidos junto à disciplina. Será obrigatório a apresentação do relatório monográfico, e apresentação do seminário sobre os temas discutidos e apresentados. Os conteúdos teóricos serão elaborados e comparados paralelamente com estudos de casos na história e no momento contemporâneo do Design. A disciplina utilizará de recursos áudio visuais e multi-mídia.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BERNSEN, Jens. **Design: defina primeiro o problema**. Florianópolis. SENAI. LBDI, 1995.
BONSIEPE, Gui. **Design do material ao digital**. Florianópolis. LBDI, 1997.
ESCOREL, Ana Luisa. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo. Editora Senac SP, 1999.
HESKETT, John. **Desenho Industrial**. Rio de Janeiro, José Olympio, 1998.
LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo, Editora 34, 2001.
JONES, J. Christopher. **Métodos de diseño**. Barcelona, Gustavo Gili, 1980.
MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo, Martins Fontes, 1981.
NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: Origens e instalação**. Rio de Janeiro. 2AB Editora. 1998.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O aluno será avaliado por métodos que mensurem o conhecimento adquirido e assimilado, e principalmente pela produção e inferência, em relação aos estudos de caso para análise e resolução. A avaliação final, será o resultado da média ponderada entre as notas dos trabalhos realizados e apresentados.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Introdução a Metodologia do Projeto na atividade do Design. Etapas e procedimentos iniciais para observação, análise, compreensão e propositura pra resolução de problemas materiais, de informação e suas linguagens constituintes no Design. Linguagem do projeto e sua interface entre o usuário, necessidade material/tarefa, e o artefato de informação e uso.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO DISCIPLINA

0513 FOTOGRAFIA I

TERMO

5º TERMO

OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS

OB Todas as disciplinas do bloco básico

CRÉDITO **CARGA HORÁRIA TOTAL** **NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA**

4 60 30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar o aluno à compreender os elementos básicos da representação fotográfica: o processo físico/químico.

Habilitar o aluno a produzir imagens fotográficas branco e pretas a partir do domínio dos equipamentos convencionais de 35 mm em luz natural e suas variáveis.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

Breve histórico da fotografia. Grandes Mestres. Conceitos básicos (composição e enquadramento, nitidez, contraste, etc), luz (qualidade e quantidade), equipamentos e acessórios. Filmes e Papéis. Introdução ao laboratório branco e preto.

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas e expositivas. Aulas práticas de laboratório. Exibição de referências audiovisuais. Exposição de trabalhos e crítica aos resultados obtidos pelos alunos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Bussele, Michel. **Tudo sobre fotografia**. São Paulo. Pioneira, 1979.

Hedgecoe, John. **Guia Completo sobre Fotografia**. São Paulo. Martins Fontes, 1996.

Kossoy, Boris. **Fotografia e História**. São Paulo. Ática, 1989.

Kubrusly, Cláudio Araújo. **O que é fotografia**. São Paulo. Brasiliense, 1988.

MUSA, João Luiz e GARCEZ, Raul Pereira. **Interpretação da Luz, o controle de tons na fotografia preto-e-branco**. 1ª ed. São Paulo: Olhar Impresso, 1994.

ADAMS, Ansel. **O negativo**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

ADAMS, Ansel. **A cópia**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

ADAMS, Ansel. **A câmara**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Média final dos trabalhos apresentados durante o semestre.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) 221-6056 – FAX 221-6054



EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Fornecer informação para que o aluno apreenda o domínio técnico básico para construção de imagens fotográficas e supere sua simples materialidade e possa ser entendida como emissora de informação.

5.1.5. QUINTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS	5º TERMO

OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS

OB

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Abordar questões relacionadas ao Design Contemporâneo e às Novas Tecnologias. Uma nova ordem ética e estética das Imagens e dos Objetos de Design; Novas teorias e diretrizes para as Matrizes da Linguagem.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

PARTE 1 – PROJETO

Introdução à Cultura Contemporânea e à Tecnocultura (Novas Tecnologias);
A Cultura de Redes de Informação e a Cibercultura;
Análises de Projetos de Design de Imagens e de Objetos na escala micro e macro: Real e Virtual.

PARTE 2 – PROCESSO

Pesquisar, manipular e desenvolver processos para a elaboração de projetos

de design segundo metodologias contemporâneas.

PARTE 3 – PRODUTO

Ser capaz de elaborar produtos de imagem e de objetos reais ou virtuais segundo constructos da Linguagem Contemporânea do Design.

METODOLOGIA DO ENSINO

- Exercícios programados;
- Manipulação de Linguagens Híbridas;
- Discussão coletiva dos produtos;
- Ampliação do repertório visual.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs V.1 a 5**. São Paulo: Editora 34, 2000

GIANETTI, Cláudia. **Ars Telemática**. Lisboa: Relógio D' Água Editores, 1998.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** Col. Trans, Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

----- **Cibercultura**. Col. Trans, São Paulo: Editora 34, 1999.

PIMENTA, Emanuel D. M. **Teleantropos – a Desmaterialização da Cultura Material, Arquitectura enquanto Inteligência, a Metamorfose Planetária**. Lisboa: Editorial Estampa, 1999.

JOHNSON, Steven. **Emergência. A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares**. São Paulo, Jorge Zahar Editor, 2004.

KLEIN, Naomi. **Sem Logo. A tirania das marcas em um planeta vendido**. Rio de Janeiro: Record, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora. Visual. Verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- As avaliações se darão sempre no forma de exposição e discussão coletiva dos trabalhos em classe, com toda a turma;
- Os trabalhos que não participarem da discussão em classe ficarão comprometidos no seu aproveitamento didático;
- A nota final é a média das notas de cada um dos 3 trabalhos (W), sendo que o trabalho 3 tem peso= 2.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Neste curso serão o ponto de partida para uma investigação sobre a cibercultura, a Net Art e todas as outras formas de expressão hipertextual, seja ela real ou virtual. Essa investigação tem como base uma aposta nas formas de criação híbridas e suas relações com a proposição de códigos não-fonéticos de comunicação, novas dimensões para o ato de criar e projetar Imagens e Objetos sob os signos do Design Contemporâneo.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	METODOLOGIA DO PROJETO II	5º TERMO

OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS

OB METODOLOGIA DO PROJETO I

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Ampliar o conhecimento e a prática da ação da Metodologia do Projeto em Design, no universo dos objetos e informações. Propiciar a formação de uma atitude investigativa que questione e reflita o universo do Design. Pela ação do projeto, proponha um sentido adequado da Inovação aos valores culturais, sociais, semânticos e práticos pertinentes ao Design.

Promover a discussão do Projeto, dimensionando sua importância, amplitude e participação na composição da matriz contemporânea: social, cultural, econômica e tecnológica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. As etapas da metodologia do projeto, caracterizando a análise e a proposição do objeto observado criativamente.
2. A reflexão filosófica provocando a inquietação no ato projetual, pela compreensão das relações entre o passado, presente e a imaginação do futuro.
3. O comportamento intelectual reflexivo e o método projetual no Design, estruturando o Objeto, Objetivos e as Hipóteses do projeto.
4. A busca da Inovação e do sentido do Design na cultura material contemporânea.
5. O ato projetual como instrumental apto a propor possibilidades e soluções inovadoras tendo em vista a realidade brasileira, com enfoque social.
6. O Projeto de Design e Sustentabilidade ambiental.

METODOLOGIA DO ENSINO

Serão desenvolvidos textos e trabalhos de aplicação. A avaliação final se dará pela participação do aluno em todos os momentos desenvolvidos junto à disciplina. Será obrigatório a apresentação do relatório monográfico, e apresentação do seminário sobre os temas discutidos e apresentados. Os conteúdos teóricos serão elaborados e comparados



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054

paralelamente com estudos de casos na história e no momento contemporâneo do Design. A disciplina utilizará de recursos áudio visuais e multimídia.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BERSEN, Jens. **Design: defina primeiro o problema**. Florianópolis. SENAI/LBDI, 1995.
BONSIEPE, Gui. **Design do material ao digital**. Florianópolis. LBDI, 1997.
CHAUI, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo. Editora Ática. S/A, 1995.
COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson. **Formas de Design**. Rio de Janeiro. 2AB Editora Ltda. 1999.
DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do Design**. São Paulo. Edgar Blücher Ltda. 2002.
DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento Científico**. São Paulo. Editora Atlas S.A., 2000.

EDWARD'S, Betty. **Desenhando com o lado direito de Cérebro**. Rio de Janeiro. Editora Tecnoprint S/A, 1989.
ESCOREL, Ana Luisa. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo. Editora SENAC SP, 1999.
FIELL, Charlotte&Peter. **Design do século XX**. Lisboa. Editora Taschen, 2000.
----- **Design Industrial A-Z**. Lisboa. Editora Taschen, 2001.
FURTADO, Celso. **Em busca de novo modelo**. São Paulo. Editora Paz e Terra S/A., 2002.
HANDERSON, Hazel. **Além da Globalização**. São Paulo. Editora Pensamento- Cultrix Ltda. 2003.
JASPERS, Karl. **Introdução ao pensamento filosófico**. São Paulo. Editora Cultrix, 1965.
LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro. Editora 34, 1993.
MAJARO, Simon. **Criatividade um passo para o sucesso**. Lisboa. Editora Europa-América, 1988.
MORAES, Dijon de. **Limites do Design**. São Paulo. Studio Nobel, 1997.
NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro. 2AB Editora Ltda., 1998.
SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**. Rio de Janeiro. Editora Record, 2003.
SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo, Cortez Editora, 2003.
SIMOSEN, Roberto Duailibi. **Criatividade e Marketing**. São Paulo. Editora McFrawhill, 1988.
SOUTO, Álvaro Guillermo G. **Design: Do virtual ao digital**. São Paulo. Rio Books e Demais Editora, 2002.
TAMBINI, Michael. **O Design do Século XX**. São Paulo, Editora Ática, 1999.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O aluno será avaliado por métodos que mensurem o conhecimento adquirido e assimilado, e principalmente pela produção e inferência, em relação aos problemas e “cases” apresentados para análise e resolução. A avaliação final, será o resultado da média ponderada entre as notas dos trabalhos realizados e apresentados.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

A Metodologia do Projeto como procedimento sistêmico e criativo no Design e seu vínculo com a inovação (do ponto de vista prático, exequível, e sua interação com a criatividade).



Relações associativas e complementares entre Metodologia do Projeto e Pesquisa. O ato projetual como instrumental apto a propor possibilidades e soluções inovadoras à realidade brasileira.

5.1.6. SEXTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO		
CURSO DESIGN		
HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO		
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL		
CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	MARKETING I	6º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	Metodologia do Projeto II	
CRÉDITOS	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30
OBJETIVOS		
Proporcionar conhecimentos básicos sobre Marketing		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO		
Que é marketing? Conceitos centrais		
Parte I – Compreensão da administração de marketing		
1 – Avaliação do papel crítico de marketing no desempenho organizacional		
2 – Criação da satisfação do consumidor através de qualidade, serviço e valor		



3 – A conquista de mercados através do planejamento estratégico orientado para o mercado

Parte II – análise das oportunidades de marketing

4 – Administração das informações de marketing e mensuração da demanda de mercado

5 – Análise do ambiente de marketing

6 – Análise dos mercados consumidores e comportamento do comprador

7 – Análise de mercados organizacionais e comportamento de compra organizacional

8 – Análise de setores industriais e de concorrentes

9 – Identificação de segmentos de mercado e seleção de mercados-alvo

METODOLOGIA DO ENSINO

Exposições teóricas com o auxílio de transparências, slides e filmes

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KOTLER, Philip. (1998). **ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING: Análise, Planejamento, Implementação e Controle**. Editora Atlas. 725p.

MICHAELSON, Gerald A & MICHAELSON, Steven W. (2005). **Sun Tzu: Estratégias de Marketing**. Editora: Makron Books. 232p.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliações teóricas realizadas pelos (as) alunos (as)

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Visão geral de marketing, administração e oportunidades de marketing.

5.1.7. SÉTIMO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO DISCIPLINA

00 MARKETING II

TERMO

7º TERMO



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	MARKETING I	
CRÉDITOS	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS

Proporcionar conhecimentos complementares sobre Marketing

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte I – DESENVOLVIMENTO DE ESTRATÉGIAS DE MARKETING

- 1 – Diferenciação e posicionamento da oferta de mercado
- 2 – Desenvolvimento de novos produtos
- 3 – Administração das estratégias do ciclo de vida do produto
- 4 – Desenvolvimento de estratégias de marketing para líderes, desafiantes, seguidores e ocupantes de nichos
- 5 – Desenvolvimento e administração de estratégias de marketing para o mercado global

Parte II – PLANEJAMENTO DOS PROGRAMAS DE MARKETING

- 6 – Administração de linhas de produtos, marcas e embalagens
- 7 – Administração de empresas de serviços e serviços de apoio ao produto
- 8 – Administração de estratégias e programas de preço
- 9 – Seleção e administração de canais de marketing
- 10 – Administração de varejo, atacado e logística de mercado
- 11 – Desenvolvimento e administração de comunicações integradas de marketing
- 12 – Administração de propaganda, promoção de vendas e relações públicas
- 13 – Administração da força de vendas
- 14 – Administração de marketing direto e de marketing on-line

PARTE III – ADMINISTRAÇÃO DOS ESFORÇOS DE MARKETING

- 15 – Organização, implementação, avaliação e controle das atividades de marketing
- 16 – Teoria da alocação eficaz dos recursos de marketing
- 17 – Métodos estatísticos para projeção da demanda futura

METODOLOGIA DO ENSINO

Exposições teóricas com o auxílio de transparências, slides e filmes

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KOTLER, Philip. (1998). **ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING: Análise, Planejamento,**



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



Implementação e Controle. Editora Atlas. 725p.
MICHAELSON, Gerald A & MICHAELSON, Steven W. (2005). **Sun Tzu: Estratégias de Marketing.** Editora: Makron Books. 232p.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliações teóricas realizadas pelos (as) alunos (as)

EMENTA

Estratégias, Planejamento dos Programas e Administração dos Esforços de Marketing

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	INTRODUÇÃO AO PROJETO DE CONCLUSÃO EM DESIGN	7º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITOS	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
02	30	30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de definir, elaborar e estruturar as etapas iniciais do seu tema de projeto de conclusão de curso. Deverá ser capaz de compreender criticamente as etapas, estratégias, escolha e estruturação de um problema material e a posterior inferência, através do desenvolvimento de Design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Revisão sobre Criatividade, Inovação e Projeto em Design.
2. Induzir uma atitude investigativa que indague, questione, reflita o universo do Design; e pela ação do projeto, proponha um sentido adequado à busca da inovação e reconstrução dos valores culturais, sociais e tecnológicos, pertinentes ao Design.

3. Design: o projeto do sentido e da inovação.
4. O ato projetual como instrumental apto a propor possibilidades e soluções inovadoras a realidade brasileira.
5. Estratégias para definição do tema de projeto, recorte das variações existentes, síntese da realidade analisada, e elaboração da propositura a ser desenvolvida em Projeto de Conclusão em Design Gráfico e Projeto de Conclusão em Design de Produto.

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas, estudos de casos, seminários e apresentação dos mesmos em forma de aula e elaboração conjunta de relatórios monográficos dos temas tratados.

Utilização de recursos áudio visuais, articulando adequadamente textos verbais e visuais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia Prático de Desenvolvimento de novos produtos**. São Paulo: Editora Blücher :Ltda, 1995.

BERNSEN, Jens. **Design: defina primeiro o problema**. Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995.

BONSIEPE, Gui. **Design do material ao digital**. Florianópolis: LBDI, 1997.

CHAUI, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Editora Ática S/A, 1995.

COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson. **Formas do design**. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda. 1999.

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Editora Atlas S/A, 2000.

EDWARD`S, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Editora Tecnoprint S/A, 1989.

ESCOREL, Ana Luisa. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo: Editora Senac SP, 1999.

FIELL, Charlotte & Peter. **Design do século XX**. Lisboa: Editora Taschen, 2000.

FURTADO, Celso. **Em busca de novo modelo**. São Paulo: Editora Paz e Terra S/A. 2002.

HENDERSON, Hazel. **Além da globalização**. São Paulo: Editora Pensamento–Cultrix Ltda, 2003.

JASPERS, Karl. **Introdução ao pensamento filosófico**. São Paulo: Editora Cultrix, 1965.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

----- . **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

MAJARO, Simon. **Criatividade um passo para o sucesso**. Lisboa: Editora Europa–América, 1988.

MORAES, Dijon de. **Limites do design**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda, 1998.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2003.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez Editora, 2003.



SIMONSEN, Roberto Duailibi. **Criatividade e marketing**. São Paulo: Editora Mc Grawhill, 1988.
SOUTO, Álvaro Guillermo G. **Design: do virtual ao digital**. São Paulo: Rio Books e Demais Editora, 2002.
TAMBINI, Michael. **O Design do século XX**. São Paulo: Editora Ática, 1999.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Serão desenvolvidos leituras e trabalhos de aplicação. A avaliação final se dará pela participação do aluno em todos os momentos desenvolvidos junto a disciplina.
Será obrigatório a apresentação do relatório monográfico e a apresentação do seminário sobre os temas discutidos e apresentados pelos alunos.

EMENTA

Desenvolver uma atitude crítica de projeto, que permita identificar um tema a ser desenvolvido no Projeto de Conclusão em Design, e sua relação com o universo do Design. Preparar as etapas iniciais do projeto, estruturando os objetos, as justificativas, as hipóteses e a propositura a ser desenvolvida propriamente no Projeto de Conclusão em Design.

5.1.8. OITAVO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	GESTÃO DO DESIGN	8º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Entender o valor da ação do design além de suas atividades convencionais em uma empresa; se familiarizar com a linguagem dos negócios e utilizar a abordagem e visão do design para dar novas soluções, determinando por exemplo o antecipado direcionamento de um investimento em pesquisa e desenvolvimento de novos produtos e processos.



Conjugar talentos e recursos disponíveis dentro e fora de uma empresa, materializados por novos produtos e suas novas experiências de uso, na forma de inovações aplicadas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

O papel da liderança visionária.

Os valores tangíveis e intangíveis para as empresas.

Iniciativas estratégicas de design para os negócios.

O poder da conectividade no planejamento estratégico das empresas.

A combinação de recursos escassos com a limitação de tempo e a luta pelo poder.

O pensamento criativo.

O poder da visualização e da representação

O equilíbrio entre arte e comércio.

METODOLOGIA DO ENSINO

Os conceitos teóricos são desenvolvidos na forma de aulas expositivas com apresentação de exemplos práticos. E os exercícios práticos serão aplicados na forma de simulações em sala de aula e em grupo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRUCE, M. **Marketing and Design Management**. 1997

BRUCE, M. & BRESSANT, J. **Design in Business: Strategic Innovation Through Design**. 2002

COOPER, R. & PRESS, M. **The Design Agenda: A Guide to Successful Design Management**. 2000

COOPER, R. & SAWAF, A. **Inteligência Emocional na Empresa**, Rio de Janeiro: Ed. Campos. 1997

DRUCKER, P.F. **Inovação e Espírito Empreendedor**, São Paulo: Ed. Pioneira. 1987

DRUCKER, P.F. **Desafios Gerenciais para o século XXI**, São Paulo: Ed. Pioneira. 2000

HAMEL, G. **Liderando a Revolução**, Rio de Janeiro: Ed. Campus. 2000

HARMAN, W. & HRMANN, J. **O Trabalho Criativo**, São Paulo: Ed. Cultrix. 1990

KELLEY, T. **A Arte da Inovação**, São Paulo: Ed. Futura. 2001





MASLOW, A.H. **Maslow on Management**, New York: John Wiley & Sons. 1998
PORTER, M.E. **Vantagem Competitiva**, Rio de Janeiro: Ed. Campus. 1989
SKUNK. **Viver de Design**

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação é dividida em duas partes:

A primeira parte (Peso 7,0) está relacionada com as avaliações de caráter teórico, incluindo o grau de envolvimento do aluno, sua performance e frequência.

A segunda parte (Peso 3,0) corresponde à avaliação do trabalho prático e a execução da proposta de trabalho como um todo.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

- O processo do Design atrás da administração dos negócios.
- Metodologia e a abordagem do Design agregados aos princípios da gestão.
- O suporte e a influência do Design na aplicação de iniciativas estratégicas.

5.2. PROGRAMAS DE DISCIPLINAS DO DESIGN GRÁFICO

5.2.1. QUARTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRAFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	TIPOGRAFIA I	4º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	Todas as disciplinas do bloco básico	

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar o aluno à compreender a importância da história da tipografia na formação do designer.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

14. Breve História das Artes Gráficas
15. Da Escrita à Imprensa de Gutenberg
16. Grandes Typedesigners
17. A Tipografia do Século XX
18. Anatomia Tipográfica
19. Classificação Tipográfica
20. Sistema de Composição

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas e expositivas. Desenvolvimento de trabalho prático visando o reconhecimento de tipografia.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BLACKWELL, L. *La Tipografía del Siglo XX*. Gustavo Gilli – Barcelona – 1993
CRAIG, J. *Designing with Type*. Watson-Guptill Publications – New York – 1980

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliação da teoria em forma de prova e execução de trabalho de reconhecimento de tipografia.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Fornecer informação para que o aluno domine o aspecto histórico da tipografia e reconheça a diversidade tipográfica e sua classificação.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	PRODUÇÃO GRÁFICA I	4º TERMO

OBR./OPT **PRÉ/CO/REQUISITOS**



OB	Não há	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30
OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)		
Capacitar o aluno a identificação dos diversos tipos de impressão gráfica e suas aplicações.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)		
21. Tipografia		
22. Rotogravura		
23. Flexografia		
24. Serigrafia		
25. Offset		
26. Suportes		
27. Tintas		
28. Acabamentos		
METODOLOGIA DO ENSINO		
Aulas teóricas e visitas à parques gráficos. Trabalhos individuais e coletivos para verificação de processos gráficos.		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA		
BAER, L. Produção Gráfica . Editora Senac – São Paulo – 1999.		
CARRAMILLO, M. Contato Imediato com Produção Gráfica . Global – São Paulo – 1987.		
CARRAMILLO, M. Produção Gráfica II . Global – São Paulo – 1997.		
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM		
Apresentação de Seminário e Trabalhos práticos individuais sobre o conteúdo.		
EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)		
Processos gráficos e suas peculiaridades, suportes e tintas.		



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	OFICINA GRÁFICA	4º

TERMO

OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS

OB Não há

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
----------------	----------------------------	--

4	60	30
---	----	----

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar ao aluno o domínio básico da técnica serigráfica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 29. O processo serigráfico
- 30. Materiais e suportes
- 31. Matrizes e emulsões
- 32. Impressão em papel e tecido
- 33. Desenvolvimento de uma peça gráfica em serigrafia

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas e expositivas. Projeto e execução de uma peça gráfica em serigrafia.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAER, L. **Produção Gráfica**. Editora Senac – São Paulo – 1999.
CARRAMILLO, M. **Contato Imediato com Produção Gráfica**. Global – São Paulo – 1987.
CARRAMILLO, M. **Produção Gráfica II**. Global – São Paulo – 1997.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliação do projeto: concepção, preparação do original, gravação de matriz, impressão e acabamento.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Aspectos teóricos e práticos na concepção e adequação na produção serigráfica.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



5.2.2. QUINTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO DESIGN
HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL
CÓDIGO 0720-A/B
DISCIPLINA PROJETO I
OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS
OB

TERMO
5º

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	Nº MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS

- Desenvolver projetos que tenha como suporte, a mídia externa;
- Trabalhar com os elementos que compõem estes suportes de grandes formatos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- OUTDOOR / BACK LIGHT
 - Grande poder de comunicação, apelo visual e leitura instantânea;
 - Propor tema e executar com imagens à traço.
- EMPENA
 - Painel publicitário produzido geralmente em material durável e afixado em parede externa de um edifício.
 - Propor exercícios contemplando a ergonomia.
- BANNER
 - Propor tema e executar com imagens fotográficas.
- PAINÉL DE LEITURA
 - Modalidade de propaganda em via pública – a mensagem pintada sobre material durável;
 - Tipos de painéis – diferentes formatos.
- CARTAZ



- Procura do tema – material a qual irá basear-se a concepção do cartaz;
- Procura da idéia – disposição das palavras, das formas e cores, com predominância de um destes fatores sobre os outros;
- Texto;
- Ilustração e / ou fotografia;
- Execução do projeto – arte final (arquivo de saída).

METODOLOGIA DO ENSINO

- As aulas serão ministradas através de duas etapas:
 - Aplicações de conceitos teóricos do Design Gráfico nas peças;
 - Aplicações de práticas projetuais na criação das mensagens visuais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ESCOREL, Ana Luisa. **O Efeito Multiplicador do Design**. São Paulo: Editora Senac , 1999.
FERLAUTO, Cláudio. **O Tipo da Gráfica**. São Paulo: Edições Rosari Ltda., 2002.
GOMES FILHO, João. **Ergonomia do Objeto – Sistema Técnico de Leitura Ergonômica**. São Paulo: Escrituras Editora e Distribuidora de Livros, 2003.
GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto – Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Escrituras Editora e Distribuidora de Livros, 2000.
HOLLIS, Richard. **Design Gráfico – Uma História Concisa**. São Paulo: Livraria Martins Fontes editora Ltda., 2001.
HURLBURT, A. **Layout – Design da Imprensa**. São Paulo: Ed. Mosaico Ltda. 1980.
MOLES, A. **O Cartaz**. São Paulo: Ed. Perspectiva S.A. 1987.
MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. Rio de Janeiro: Edições 70, s/d.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Aulas teóricas expositivas;
- Apresentação aos alunos de trabalhos e discussões coletivas sobre o tema;
- Desenvolvimento de layout individual e apresentação do trabalho final em exposição para toda classe.

EMENTA

Desenvolver o exercício da prática projetual em Design Gráfico. Aplicar os conhecimentos e habilidades nas aplicações dos conceitos básicos de diagramação com os elementos de impacto visual para suportes de grandes formatos.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRAFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
0513	FOTOGRAFIA II	5º
TERMO		
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	Fotografia I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Consolidar a prática da fotografia como linguagem aplicada à Programação Visual.
Desenvolver habilidades perante os diferentes níveis de produção fotográfica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

Níveis e Técnicas de produção. Tecnologia e Equipamentos
A fotografia e a Programação Visual (Aspectos Contemporâneos).

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas Teóricas e expositivas. Aulas de práticas de laboratório. Aulas práticas de estúdio.
Projeção e exibição de referências.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Bussele, Michel. **Tudo sobre fotografia**. São Paulo. Pioneira, 1979.
Hedgecoe, John. **Guia Completo sobre Fotografia**. São Paulo. Martins Fontes, 1996.
HUMBERTO, Luiz. **Fotografia, a poética do banal**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2000.
KOSSOY, Boris. **Fotografia e História**. São Paulo: Ática, 1989.
FREUND, Gisèle. **Fotografia e sociedade**. Lisboa: Comunicações, Espaço e Linguagens; 1992.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Média final dos trabalhos apresentados durante o semestre.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Ampliar o aprimoramento técnico através da caracterização das imagens fotográficas em ensaios temáticos.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	TIPOGRAFIA II	5º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	TIPOGRAFIA I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar o aluno à compreender o comportamento da tipografia em diferentes mídias na construção e na recepção da informação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 34. Tipografia e Mídias
- 35. A Tipografia na tela
- 36. A Tipografia na Poesia Visual

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas expositivas e práticas. Desenvolvimento de conteúdo teórico voltado ao comportamento da tipografia nas diversas mídias. Apresentação de seminários abordando o comportamento da tipografia nas mídias: Produto, Embalagem, Cartaz, Outdoor, Vídeo e Web.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BLACKWELL, L. *La Tipografía del Siglo XX*. Gustavo Gilli – Barcelona – 1993



FIGUEIREDO, J.L.V. **A Tipografia na Poesia Visual**. Tese de Doutorado, não publicada, Bauru – 2004
GÖTZ, V. **Color & Type for the Screen**. RotoVision Book – New York – 1998

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliação do conteúdo com abordagem crítica na forma de seminários e execução de trabalhos práticos individuais de manipulação da tipografia.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Fornecer informação para que o aluno domine o aspecto histórico da tipografia nas mídias e opere a construção da informação verbal/visual com ênfase na tipografia.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	PRODUÇÃO GRÁFICA II	5º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	PRODUÇÃO GRÁFICA I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar o aluno o domínio das fases de pré-impressão e de gerenciamento de cor pelo computador e sistemas de provas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 37. A Produção gráfica e suas transformações
- 38. Pré-impressão convencional e eletrônica
- 39. Aplicação e adequação da criação à execução de projeto gráfico
- 40. Gerenciamento de cor

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas e expositivas. Trabalhos individuais visando a adequação da idéia ao processo de impressão e gerenciamento de cor.



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAER, L. **Produção Gráfica**. Editora Senac – São Paulo – 1999.
 CARRAMILLO, M. **Contato Imediato com Produção Gráfica**. Global – São Paulo – 1987.
 CARRAMILLO, M. **Produção Gráfica II**. Global – São Paulo – 1997.
 PINI, F.J. **Novas Tecnologias em Pré-impressão** – ABTG e SENAI – São Paulo – 1991.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Apresentação de Seminário e Trabalhos práticos individuais sobre o conteúdo.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Preparação e adequação da criação aos passos da pré-impressão referente ao sistema de impressão escolhido.

5.2.3. SEXTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO		
CURSO DESIGN		
HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO		
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL		
CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
720-A/B	PROJETO II	6º
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	Nº MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
8	120	30

OBJETIVOS

- Desenvolver projeto de Identidade Visual e o seu manual de uso;
- Desenvolver projeto de Sistema de Sinalização
- Desenvolver projeto de Embalagem;
- Para tal, dar ênfase no processo de criação (tanto nos aspectos teóricos, quanto nos aplicativos) e as várias formas de representação de uma identidade, enquanto conceito e enquanto produto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Identidade Visual
 - Os elementos institucionais (logotipo, símbolo, cor institucional, alfabeto institucional e outros)
- Manual de Identidade Visual
 - Apresentação do logotipo (nas versões: cor, preto e branco, monocromático, negativo, construção geométrica, malha geométrica, efeito tridimensional, teor de redução, variações

permitidas, alfabeto institucional);

- Aplicações nos impressos (papel ofício, envelope ofício, envelope saco, cartão de visita, nota fiscal e outros impressos);
- Outras aplicações (fachada, uniformes, frota de veículos e brindes);
- Desenvolver manual de uso e aplicação da Identidade Visual.
- Sistema de Sinalização
 - Conceituação (textos e sinais convencionais, ergonomia, legibilidade e Contraste, características do público alvo e função dos sinais);
 - Tipos de sinalização horizontal e vertical (placas de orientação de direção, mapas/painel de localização, identificação de local/serviço/espécie, sinais de proteção);
 - Tipos de suportes (placas simples, painéis, totens, backlight, eletrônicos, sistemas informatizados)
 - Desenvolvimento do projeto (construção geométrica dos signos e setas; definição da tipologia, definição das cores, formas dos suportes e das instalações; relação das informações de cada suporte; planta baixa e cortes indicando a localização da sinalização; detalhamento dos suportes e fixação; detalhamento descritivo dos materiais utilizados e perspectivas e ilustrações humanizadas das aplicações).
- Embalagem
 - Conceituações (funções da embalagem, tipos da embalagem e design e embalagem);
 - Considerações necessárias no desenvolvimento de projeto (o produto, processos de produção, materiais, normas e especificações, distribuição e venda do produto e problemas mercadológicos);
 - Metodologia de trabalho;
 - Projeto e desenvolvimento de embalagens (formulação, programação, coleta de dados, análise / síntese e desenvolvimento)

METODOLOGIA DO ENSINO

- As aulas serão ministradas através de duas etapas:
- Aplicações de conceitos teóricos do Design em Identidades Visuais;
- Aplicações de práticas projetuais na criação das peças que configuram a Identidade Visual.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das Cores e Comunicação**. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 1994.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & Símbolos – desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

HOMEM DE MELO, Chico. **Os Desafios do Designer & Outros Textos sobre Design Gráfico**. São Paulo: Edições Rosari Ltda., 2003.



MESTRINER, Fabio. **Design de Embalagem – Curso Avançado**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2002.

MESTRINER, Fabio. **Design de Embalagem – Curso Básico**. São Paulo: Makron Books, 2001.

STOLARSKI, André. **Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil**. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

STRUNCK, Gilberto. **Como Criar Identidades Visuais para Marcas de Sucesso**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2001.

STRUNCK, Gilberto. **Identidade Visual – A Direção do Olhar**. Rio de Janeiro: Europa Emp. Gráf. Ed., 1989.

WOLLNER, Alexandre. **Design Visual – 50 anos**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Aulas teóricas expositivas;
- Apresentação aos alunos de trabalhos e discussões coletivas sobre o tema;
- Desenvolvimento de layout individual e apresentação do trabalho final em exposição para toda classe.

EMENTA

Desenvolver habilidades específicas de criação e produção de projetos relacionados com as aplicações da identidade visual, sistemas de sinalização e embalagem.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	TIPOGRAFIA III	6º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	TIPOGRAFIA II	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar o aluno à aprimorar a manipulação tipográfica na construção e na recepção da informação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

41. O poder da palavra impressa
42. Construindo e desconstruindo significados





43. Refinamentos da sintaxe tipográfica

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas e expositivas. Desenvolvimento de conteúdo teórico com ênfase na sintaxe tipográfica e construção de experimentos típicos do design tipográfico.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BLACKWELL, L. **La Tipografía del Siglo XX**. Gustavo Gilli – Barcelona – 1993

FIGUEIREDO, J.L.V. **A Tipografia na Poesia Visual**. Tese de Doutorado, não publicada, Bauru – 2004

GÖTZ, V. **Color & Type for the Screen**. RotoVision Book – New York – 1998

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliação do conteúdo com abordagem crítica na forma de seminários e execução de trabalhos práticos individuais de manipulação da tipografia.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Fornecer informação para que o aluno domine os conceitos tipográficos e opere a construção da informação verbal/visual com ênfase na tipografia.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	PRODUÇÃO GRÁFICA III	6º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	PRODUÇÃO GRÁFICA II	

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar o aluno o domínio da concepção e produção gráfica do pré-livro.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 44. A Mensagem Visual
- 45. Elementos da Comunicação Visual
- 46. A Composição Visual
- 47. O Pré-Livro

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas e expositivas. Trabalhos individuais de projeto de pré-livro.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AMOUNT, J. – **A Imagem** – Papirus Editora – Campinas – 1993.
ARNHEIM, R. – **Arte e Percepção Visual** – Edusp – São Paulo – 1980.
DONDIS, D.A. – **Sintaxe da Linguagem Visual** – Ed. Martins Fontes – São Paulo – 1991.
CAMARGO, L. – **Ilustração do Livro Infantil** – Editora Lê – Belo Horizonte – 1998.
FERLAUTO, C. – **O Livro da Gráfica** – Editora Rosari – São Paulo – 2001.
HENDEL, R. – **O Design do Livro** – Ateliê Editorial – São Paulo – 2003.
LINS, G. – **Livro Infantil? Projeto Gráfico, Metodologia, Subjetividade.** – Editora Rosari – São Paulo – 2003.
MUNARI, B. **Das Coisas Nascem as Coisas** – Gustavo Gili – Barcelona – 1988.
MUNARI, B. **Diseño y Comunicación Visual** – Gustavo Gili – Barcelona – 1977.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Apresentação de Seminário e de Projeto Gráfico de Pré-Livro.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Linguagem estética da produção gráfica do pré-livro.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO **DISCIPLINA**

0666 FOTOGRAFIA III

TERMO

6º TERMO



OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	Fotografia II	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Estabelecer formas criativas de utilização da fotografia ampliando sua aplicação nos meios impressos, digitais e análogos. Desenvolver técnicas que desenvolvam habilidades visuais contemporâneas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

Introdução à imagem digital.

A fotografia como elemento construtivo dos meios impressos e como forma de expressão visual.

Criação de imagens a partir de elementos temáticos utilizando cor.

Interferências físicas e químicas no processamento dos papéis fotográficos.

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas Teóricas e expositivas. Aulas de práticas de laboratório. Aulas práticas de estúdio. Projeção e exibição de referências.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HUMBERTO, Luiz. **Fotografia, a poética do banal**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2000.

LIMA, Ivan. **A fotografia é a sua linguagem**. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1988.

KOSSOY, Boris. **Realidade e Ficções na Trama Fotográfica**. São Paulo: Ed. Ateliê Editorial, 1999.

BARTHES, Roland. **A câmara Clara: Nota sobre fotografia**. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1985.

SONTAG, Susan. **Ensaio sobre fotografia**. Lisboa. Dom Quixote, 1986.

MONFORTE, Luiz Guimarães. **Fotografia Pensante**. São Paulo. Ed. Senac, 1997.

TRIGO, THALES. **O Equipamento Fotográfico**. São Paulo. Ed. Senac, 2003.

VILLEM, FLUSSER. **A filosofia da caixa preta**. São Paulo. Relume-Dumara. 2005.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Média final dos trabalhos apresentados durante o semestre.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Exploração criativa e autoral no ato de fotografar e no processamento das imagens fotográficas aplicadas as produções gráficas, explorando tanto o método convencional quanto digital.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO/DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	IMAGENS ANIMADAS	6º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

- potencializar a criatividade do aluno com um plano de métodos originais;
- experimentar uma essência criadora que extrapola as proporções laboratoriais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

Unidade I

- análise dos níveis sintático, semântico e pragmático de técnicas de animação pensadas para os mídias e para as redes;
- alinhamento de métodos criativos: abdução, de C.S. Peirce; geométrico, de B. Espinosa; intuição, de H. Bergson.

Unidade II

- desdobramento imagem/som;
- plano de consistência.

METODOLOGIA DO ENSINO

- aulas interativas de dissertação;
- aplicação do corpus bibliográfico;
- aulas interativas de exposição;
- aplicação do corpus midiático e rediático.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BIGAL, Solange. **O Design e o Desenho Industrial**. São Paulo: Ana Blume, 2001.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



DELEUZE, G. e GUATARRI, Félix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia**. São Paulo: 34, 1997, vs. I. III. IV. V.
BERGSON, H. **A Evolução Criadora**.
ESPINOSA, Baruch. **Os Pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, s/d.
KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
LÉVY, Pierre. **A Máquina – Universo**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
PARENTE, André (Org.) **Imagem Máquina**. São Paulo: 34, 1993.
SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Razão Social, 1992.
TOMÁS, Lia (Org.) **De Sons e Signos**. São Paulo: Educ, 1998.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- série de exercícios perceptivos em grupo;
- prova individual de criação de argumento de roteiro.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Aplicação dos principais pressupostos teóricos envolvidos com o Design Contemporâneo, sentimento estético e a criação audiovisual no planejamento, apresentação e produção de projetos audiovisuais.

5.2.4. SÉTIMO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO			
CURSO DESIGN			
HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO			
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL			
CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO	
0058	PROJETO III	7º	
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS		
OB			
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	Nº MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA	
8	120	30	
OBJETIVOS			
• Desenvolver projeto gráfico de jornal; • Desenvolver projeto gráfico de livro; • Desenvolver projeto gráfico de revista; • Manipular os conceitos de design nos elementos das publicações; • Estudar e planejar as várias etapas de produção dos projetos.			
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
• Escolha de um tema a ser trabalhado			

- Pesquisa de publicações ligadas ao tema;
- Verificação de semelhanças e diferenças entre as publicações pesquisadas;
- Estabelecer o público alvo a ser trabalhado .
- Desenvolvimento do projeto
 - Escolha do nome;
 - Desenvolvimento do logotipo e Identidade Visual da publicação;
 - Estudo e apresentação do boneco;
 - Estudo e apresentação do layout da capa;
 - Estudo e apresentações dos layouts das seções fixas;
 - Estudo e definição das tipologias;
 - Estudo e definição de outros elementos da publicação;
- Definição do projeto
 - Apresentação do layout;
 - Normatização para execução do projeto;
 - Relatório descritivo do projeto.

METODOLOGIA DO ENSINO

- As aulas serão ministradas através de duas etapas:
 - Aplicações de conceitos teóricos do Design Gráfico nas peças e análise de exemplos concretos de publicações afins, buscando subsídios para confecção dos projetos;
 - Aplicações de práticas projetuais nas articulações dos elementos que compõem cada uma das publicações.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro – do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora Unesp, 1999.

ESCOREL, Ana Luisa. **O Efeito Multiplicador do Design**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

FERLAUTO, Cláudio. **O Livro da Gráfica**. São Paulo: Edições Rosari, 2001.

HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.

HOMEM DE MELO, Chico. **Os Desafios do Designer & Outros Textos sobre Design Gráfico**. São Paulo: Edições Rosari Ltda., 2003.

PAIXÃO, Fernando (Org.) **Momentos do Livro no Brasil**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- Aulas teóricas expositivas;
- Apresentação aos alunos de trabalhos e discussões coletivas sobre o tema;
- Desenvolvimento de layout individual e apresentação do trabalho final em exposição para toda classe.

EMENTA

Desenvolver conhecimentos e habilidades relativos à execução das várias etapas dos projetos gráficos de produtos editoriais.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	PRODUÇÃO GRÁFICA IV	7º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	PRODUÇÃO GRÁFICA III	

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
2	30	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Capacitar o aluno o domínio da concepção e produção gráfica da revista.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

- 48. A Dinâmica do Contraste
- 49. Estratégias de Comunicação

METODOLOGIA DO ENSINO

Aulas teóricas e expositivas. Trabalhos individuais experimentais de páginas de revista.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DONDIS, D.A. – **Sintaxe da Linguagem Visual** – Ed. Martins Fontes – São Paulo – 1991.
BONNICI, P. – **Visual Language. The hidden medium of communication.** – RotoVision Book, Crans-Près-Céligny, 1999
EDITORA ABRIL – **A Revista no Brasil.** – Editora Abril, São Paulo, 2000
MUNARI, B. – **Das Coisas Nascem as Coisas** – Edições 70, Lisboa, 1988
WHITE, J. V. – **Graphic Idea Notebook** – Rockport Publishers, Inc., Rockport, 1991

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Apresentação de Seminário Investigativo de segmentos de revista e execução de experimentos de páginas de revistas.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Linguagem estética e estratégias de comunicação em revista.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
313	IMAGENS ANIMADAS II	7º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	IMAGENS ANIMADAS I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

- Atualizar o aluno da diversidade de softwares audiovisuais;
- Articular o suporte teórico desenvolvido na disciplina anterior (Imagens Animadas I), com o uso criativo de tais softwares;
- Orientar a sua habilidade criativa para a produção de um pensamento autônomo e, conseqüentemente, de um Design original.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

UNIDADE I

- Seleção do Argumento: teste de temas aptos a serem transcodificados para motion graphics;
- Formas de apresentação de roteiros de animação, story line, story board, script e outros.

UNIDADE II

- Produção: execução de roteiros em montagens, colagens e bricolagens audiovisuais.

METODOLOGIA DO ENSINO



- aulas interativas de produção;
- produção em grupo:
 1. roteirização;
 2. criação de story lines;
 3. produção e execução das animações

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

COMPARATO, Doc. **Roteiro**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: 34, 1998.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Cultrix, 1988.

MALDONADO, Tomás (1992). **Reale e Virtuale**. Milano: Feltrinelli.

MENEZES, Flo. (Org.) **Música Eletroacústica: História e Estéticas**. São Paulo: EDUSP, 1996.

PLAZA, Júlio (1987). **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. Debates.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

- habilidade do aluno no uso das técnicas de animação;
- criatividade na produção e execução de projetos de animação de imagens.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Atualização dos principais pressupostos teóricos envolvidos com o Design Contemporâneo, como forma de tecer as relações necessárias entre o sentimento estético e a criação audiovisual.

5.2.5. OITAVO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO

DISCIPLINA

TERMO

PROJETO DE CONCLUSÃO EM DESIGN GRÁFICO

8º TERMO



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	Não há	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
10	150	30
OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)		
Demonstrar através do desenvolvimento de um projeto de produto, o conhecimento técnico, científico e artístico adquirido durante o curso, correspondentes no mínimo os conteúdos das disciplinas.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)		
Os temas, as estratégias e as abordagens a serem desenvolvidas pelos alunos, serão aqueles ligados às áreas de estudos e pesquisas do professor orientador.		
METODOLOGIA DO ENSINO		
As orientações deverão ser compostas através de 10 aulas semanais, assim distribuídas:		
- 4 horas/aula: Com o professor orientador;		
- 1 hora/aula: Com o professor co-orientador 1 – respeitada a lista prof./tema – indicado pelo Conselho de Curso;		
- 1 hora/aula: Com o professor co-orientador 2 – respeitada a lista prof./tema – indicado pelo Conselho de Curso;		
- 4 horas/aula: Atividades extra-classe.		
Aulas:		
Atividades com o Professor Orientador – 4 aulas por semana.		
Caberá ao aluno apresentar e discutir:		
- o andamento de seus projetos com os demais alunos;		
- a estratégia metodológica com os demais alunos;		
- a bibliografia e demais fontes consultadas;		
- os resultados das discussões com os respectivos co-orientadores;		
- a estratégia de apresentação do projeto;		
- pré-apresentação do projeto.		
O professor deverá organizar, juntamente com seus alunos, amplo material de referência de acordo com os temas escolhidos pelo grupo de alunos por ele orientado.		
Atividades com os Professores Co-Orientadores: 2+2=4 aulas por semana.		
Os professores deverão avaliar sistematicamente a estratégia e as abordagens dos		



alunos co-orientados por ele, no que se refere às suas habilidades/conhecimentos específicos. Deverá dar suporte e acompanhamento sistemático nas partes do projeto que envolvam seu conhecimento e/ou sua área de atuação principal.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BERNSEN, Jens. **Design: defina primeiro o problema**. Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995.
BONSIEPE, Gui. **Design do material ao digital**. Florianópolis: LBDI, 1997.
EDWARD`S, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Editora Tecnoprint S/A, 1989.
ESCOREL, Ana Luisa. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo: Editora Senac SP, 1999.
FIELL, Charlotte & Peter. **Design do século XX**. Lisboa: Editora Taschen, 2000.
FURTADO, Celso. **Em busca de novo modelo**. São Paulo: Editora Paz e Terra S/A. 2002.
GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto**. São Paulo: Escrituras Editora. 2002.
LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
_____. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.
MAJARO, Simon. **Criatividade um passo para o sucesso**. Lisboa: Editora Europa-América, 1988.
NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda, 1998.
SOUTO, Álvaro Guillermo G. **Design: do virtual ao digital**. São Paulo: Rio Books e Demais Editora, 2002.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Pré-avaliação dos projetos com a participação de no mínimo 5 docentes do Departamento de Desenho Industrial, há 6 semanas que antecedem a apresentação final do projeto. Na ocasião serão feitas os agendamentos das apresentações.

Na apresentação e a sua avaliação terá uma banca composta pelo orientador, co-orientador e um docente do Departamento. Será aceito mais um membro opcional (professor ou profissional da área) para compor a banca, submetido à aprovação prévia do Conselho de Curso.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

O aluno deverá ser capaz de desenvolver o projeto de produto, baseado nos conhecimentos técnicos, científicos e artísticos, adquiridos durante o curso, correspondente, a no mínimo, os conteúdos das disciplinas.

5.3. PROGRAMAS DE DISCIPLINAS DO DESIGN DE PRODUTO

5.3.1. QUARTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO DESIGN



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	MODELOS E PROTÓTIPOS	4º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	OFICINA DE MADEIRA	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
04	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá aprimorar e ampliar os procedimentos e recursos técnicos de oficina, empregados na geração de modelos e protótipos em Design. Compreender as diversas técnicas, materiais construtivos, utilizados na concepção e desenvolvimento de produtos, quanto à configuração inicial, validação da forma e apresentação física do mesmo. Adquirir a capacidade de conceber e expressar plástica e tridimensionalmente a forma proposta no Design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

1. Definição de Modelo e Protótipo: suas características e finalidades no desenvolvimento de produtos em Design.
2. Processos e técnicas para obtenção de Modelos por remoção de material (Usinagem): características e finalidades.
3. Máquinas e centros de usinagem, empregados para remoção de material.
4. Modelos Virtuais obtidos por softwares CAD: características e finalidades.
5. Modelos obtidos por Deposição de Materiais, com tecnologias digitais: Características e finalidades.
6. Procedimentos, técnicas de oficina, empregados para obtenção de Modelos e Protótipos convencionais, com uso intensivo de recursos manuais.
7. Materiais empregados nos Modelos e Protótipos convencionais: Características, Operações, Acabamento e Montagem.
8. Definição das operações manuais e suas respectivas ferramentas.
9. Espuma de Poliuretano, Argila Sintética (Clay). Madeira, Metal e materiais similares: Características físicas e formas de procedimentos.
10. Materiais de acabamento, colagem e pintura.

METODOLOGIA DO ENSINO

Apresentação do exercício, informando todos os detalhes construtivos, materiais a serem empregados, procedimentos, tarefas técnicas, por meio de recursos áudio-visuais e multi-



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



mídia, roteiros impressos constando os desenhos interpretativos, descrições, detalhes formais, e respectivas justificativas.

Cada aluno deverá ser orientado, em quais providências iniciais deve tomar, decorrentes da sua proposta concebida. Todos os alunos, ainda que com propostas diferentes, realizarão seus modelos numa ordem crescente de dificuldade, observando e controlando a qualidade do modelo ao longo do período.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ABRAMS, Jorge Gomez. **Dibujos de Presentacion**. México, Tilde Editores S/A, 1990.
DASSAULT, Systemes S.A. **SolidWorks Essencial: Peças, montagens e detalhamentos**. Massachusetts. SolidWorks Corporation, 2003.
JAPAN Industrial Designers. **The Creative Process Behind Product Design**. Tokio, MEISEI Publications, 1993.
MONTENEGRO, Gildo. A. **A Investigação do Projeto**. São Paulo, Edgar Blücher Ltda, 2000.
POWELL, Dick. **Técnicas de presentacion**. Barcelona, Hermann Blume. 1985.
SANTOS, Célio Teodorico. **Agumas Técnicas para Representação Tridimensional**. Florianópolis, Apostila, 1989.
SILVA, João Carlos. **3DS MAX6; Técnicas de Modelagem Avançada**. São Paulo. Ed. Érica Ltda, 2004.
YAMADA, Yasusato. **Clay Modeling: Techniques for giving three-dimensional form do idea**. Tokyo, Car Styling, 2001.
WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Os exercício previstos, serão obrigatórios, e sempre realizados na oficina com a devida orientação. Os mesmos serão avaliados, pelos resultados obtidos (detalhes técnicos, fidelidade geométrica, acabamento, proposta formal, etc.), e a relação direta com a participação, frequência e dedicação.

A nota final, será a média ponderada do número de exercícios necessariamente previstos e realizados.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Procedimentos avançados de oficina, que caracterizem a produção de Modelos e Protótipos em Design, como linguagem de auxílio na concepção, desenvolvimento e apresentação do produto. Operações de corte, montagem, moldagem, colagem, acabamento, pintura; utilizando Plástico, Espuma de poliuretano, Madeira, Metal e materiais complementares e/ou similares. Os exercícios devem também contribuir para o desenvolvimento do raciocínio espacial do aluno, por conta das diferentes soluções embutidas em cada proposta a ser trabalhada.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II	4º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de compreender o estudo e análise das interfaces humano X tecnologia, bem como os princípios físicos, cognitivos e sociais da ergonomia aplicados ao design, além dos sistemas de intervenção e avaliação ergonômica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

16. Ergonomia, Design e Interface Tecnológica
17. Interdisciplinaridade ergonômica
18. Design Ergonômico e outros tipos de intervenção projetual
19. Princípios Físicos aplicados ao Design Ergonômico
20. Princípios Cognitivos aplicados ao Design Ergonômico
21. Princípios Sociais aplicado ao Design Ergonômico
22. Metodologias de Avaliação e Intervenção ergonômica

METODOLOGIA DO ENSINO

As aulas serão desenvolvidas a partir da previsão em cronograma dos tópicos do Conteúdo Programático. Os trabalhos serão desenvolvidos a partir de textos (bibliografia básica). O seminário será desenvolvido a partir de estudo de caso elaborado pelo aluno.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DUL, J. & WEERDMEESTER, B. **Ergonomia Prática**. São Paulo: Edgard Blücher, 1995, 147p.
FELISBERTO, L.C. e PASCHOARELLI, L.C. Modelos Humanos em escala para dimensionamento ergonômico preliminar de postos de trabalho. In: **Anais P&D Design** 2000. P: 583–589, 2000.
GRANDJEAN, E. **Manual de Ergonomia – adaptando o trabalho ao homem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
IIDA, I. **Ergonomia: Projeto e Produção**. São Paulo: Edgard Blücher, 1990. 465p.
KONZ, S. **Work Design: industrial ergonomics**. New York: John Wiley & Sons, 1979, 640p.
LÖBACH, B. **Design industrial: base para a configuração dos produtos industriais**. São



Paulo: Edgard Blücher, 2001. 206p.
 McCORMICK, E.J. & SANDERS, M.S. **Human factors in engineering and design**. 5th Edition. New York: McGraw-Hill Book Company, 1982, 615p.
 MORAES, A. (org) **Avisos, advertências e projeto de sinalização**. Rio de Janeiro: IUsEr, 2002.
 MORAES, A. de. & FRISONI, B.C. **Ergodesign: produtos e processos**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001, 206p.
 NORRIS, B. & WILSON, J. R. **Designing safety into products – making ergonomics evaluation a part of the design process**. Nottingham: Institute for Occupational Ergonomics / University of Nottingham, 1997, 30p.
 PASCHOARELLI, L.C. e COURY, H. J. C. G. Aspectos ergonômicos e de usabilidade no design de pegas e empunhaduras. **Estudos em Design**. 08 (01): 79-101, 2000.
 PASCHOARELLI, L.C. e SILVA, J. C. P. Levantamento antropométrico com crianças da pré-escola da cidade de Bauru-SP. **Estudos em Design**. 03 (02): 99-114, 1995.
 PASCHOARELLI, L.C.; SILVA, J.C.P. da e FELISBERTO, L.C. Parâmetros Físico-Ergonômicos para o projeto de espaços e postos de trabalho: uma revisão teórica. Bauru, **Educação Gráfica**, 05 (01): 92-103, 2001.
 PHEASANT, S. **Bodyspace: anthropometry, ergonomics and design of work**. 2th Edition. London: Taylor & Francis, 1996, 244p.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O aluno será avaliado a partir de trabalhos individuais, e/ou em grupos, além de prova final e seminário.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Estudo e análise das interfaces humano X tecnologia. Princípios físicos, cognitivos e sociais da ergonomia aplicados ao design. Adequação da tecnologia aos limites e capacidades do usuário. Intervenção e avaliação ergonômica.

5.3.2. QUINTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
000	PROJETO I	5º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	METODOLOGIA DO PROJETO I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR

TURMA

8

120

30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de desenvolver processos que permitam criar e recriar repertórios, por meio de uma visão crítica da realidade, através do design e produtos relacionados à **dimensão humana**, de modo que exercite sua criatividade e visão espacial / temporal, desenvolvendo e aplicando a metodologia relacionada ao desenho do objeto. Em **interdependência** com as demais **disciplinas de Projeto** (Projeto II, Projeto III e Projeto de Conclusão em Design) bem como com as disciplinas de **Metodologia do Projeto I e II**, esta disciplina abordará o processo projetual, dando **ênfase à fase de análise do projeto**. Em continuação, a disciplina de Projeto II tem ênfase na fase criativa do processo projetual, a disciplina de Projeto III têm ênfase na fase de síntese do processo projetual e por fim a disciplina de Projeto de Conclusão em Design abordará todos os aspectos do processo projetual.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Apresentação da Disciplina e seu Conteúdo
2. Definição do(s) Tema(s) de Trabalho (projeto)
3. Análise do Projeto
 - 3.1. Análise da Necessidade Social do Projeto
 - 3.2. Análise de Uso do Produto
 - 3.3. Análise Mercadológica
 - 3.4. Análise Tecnológica
 - 3.5. Definição dos Requisitos Projetuais
 - 3.5.1. Critérios Técnicos
 - 3.5.2. Critérios Estéticos
 - 3.5.3. Critérios de Uso
 - 3.6. Determinação e Análise de Produtos e Sistemas Similares Diacrônicos
4. Criação do Projeto
 - 4.1. Teorias da Criatividade
 - 4.2. Enfoques sobre Criatividade
 - 4.3. Criação de Base Psicológica
 - 4.4. Criação de Base nos Modelos de Funcionamento do Processo Criativo
 - 4.5. Geração de Alternativas
 - 4.6. Revisão e Retroalimentação Criativa
 - 4.7. Exploração e Análise das Alternativas
 - 4.8. Verificação e Definição de Conceitos
5. Síntese do Projeto
 - 5.1. Representação Gráfica (bidimensional) dos Conceitos
 - 5.2. Representação Virtual (bi e tridimensional) dos Conceitos
 - 5.3. Representação Física (tridimensional) dos Conceitos
 - 5.4. Análise e Verificação da Forma, Uso, Funcional e de Apresentação das Representações



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- 5.5. Análise e Verificação dos Materiais de Produção
- 5.6. Análise e Verificação dos Processos de Produção
- 5.7. Análise e Verificação da Viabilidade Econômica da Produção
6. Apresentação dos Resultados da Disciplina
7. Análise e Discussão dos Resultados da Disciplina
8. Encerramento dos Trabalhos

METODOLOGIA DO ENSINO

No início do semestre, os Professores Responsáveis pela disciplina irão apresentar seu conteúdo bem como definir os temas de trabalho (projetos) e o cronograma de atividades, permitido assim a verificação do andamento da disciplina por todos os participantes. Além disso os trabalhos serão desenvolvidos a partir do detalhamento dos itens do programa que deverá ser considerado e seguido integralmente conforme o programado.

Os alunos deverão elaborar os exercícios projetuais e apresentá-los conforme prescrito no conteúdo global da disciplina.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- REDIG, Joaquim. **Sentido do Design**. Impresso pela Imprinta, sem local definido, 1983.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia – Projeto e Produção**. São Paulo, Ed. Edgard Blucher, 1990, 465p.
- ACAR FILHO, Nelson, **O Marketing no Projeto e Desenvolvimento de Novos Produtos: O Papel do Desenhista Industrial**. (Série Manuais Técnicos – Design 1), São Paulo, FIESP/CIESP–Detec, 1997, 59p.
- CSILLAG, J.M. **Análise do Valor**, São Paulo, Ed. Atlas, 2º ed., 1988, 284p.
- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto – Guia Prático para o Desenvolvimento de Novos Produtos**. S. Paulo, Ed. Edgard Blucher, 1998, 261p.
- ANDREOLA, B.A. **Dinâmica de Grupo: Jogo da Vida e Didática do Futuro**. 17ª edição, Petrópolis, Ed. Vozes, 1991, 86p.
- BONSIEPE, Gui. **Teoría y Práctica del Diseño**. Gustavo Gilli, Barcelona, 1978.
- REDIG, Joaquim. **Sobre Desenho Industrial e Comunicação Visual**. ESDI, Rio de Janeiro, 1973.
- MANJARO, Simon. **Criatividade : Um Passo para o Sucesso**. Publicações Europa-América, Portugal, 1988.
- MANJARO, Simon. **Criatividade : Um Passo para o Sucesso**. Publicações Europa-América, Portugal, 1988.
- LOBACH, B. **Diseño Industrial**. Barcelona. Gustavo Gilli S.A., 1981.
- BONSIEPRE, G. **Teoría y Práctica Del Diseño Industrial**. Barcelona. Gustavo Gilli S.A., 1978.
- BACK, N. **Metodologia de Projeto de Produtos Industriais**. Rio de Janeiro. Editora Guanabara Dois, 1983.
- LBDI – **Estrutura e Estética do Produto**. Brasília. Ministério da Ciência e Tecnologia/CNPq, 1986.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação será realizada à partir de critérios previamente estabelecidos no início da





disciplina, verificando-se o grau de: síntese, objetividade, apresentação, dedicação, interesse, participação, responsabilidade e da qualidade final dos resultados.

EMENTA

Análise dos problemas espaciais, formais e estéticos do design de produto relacionado à **dimensão humana**, associando o projeto do objeto com a produção industrial, ou seja, compreendendo a interdependência de atuação profissional entre o processo de criação (projeto) e o processo de execução (produção).

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	OFICINA DE MADEIRA	5º TERMO

OBR./OPT PRÉ/CO/REQUISITOS

OB

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

O aluno deverá primeiramente se familiarizar com as funções, aplicações, cuidados e atenção às normas de segurança relativas às ferramentas e máquinas. E também, desenvolver a habilidade prática no uso da madeira como material e sua plasticidade através da interpretação de desenhos e realização de exercícios práticos, instrumentando e instrumentalizando o aluno à construção de produtos e/ou suas partes.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

APLICAÇÃO DAS OPERAÇÕES

1. Serragem: serrote comum, serrote costa, serra circular, serra de fita, tupia, instrumentos de medição.
2. Aplainamento: plaina manual, desempenadeira, desengrossadeira.
3. Furação: formão, broca helicoidal, goiva, furadeira horizontal.
4. Limagem: grosa, lima.
5. Raspagem e lixamento: raspadeira, lixa manual, lixadeira de cinta.
6. Juntas e encaixes: furos e espigas, rasgos e espigas, pregar, parafusar, tupia, furadeira horizontal, respigadeira.
7. Colagem: cola emulsão, cola de contato.
8. Ferragens: dobradiças, fechaduras, articulação.





9. Revestimento: lâmina de madeira, laminado de plástico.

10. Acabamento: envernizar, encerar.

11. Torneamento: entre pontas, buchas.

TEORIA:

Árvore, secagem madeira, bitolas comerciais, compensados, aglomerado, cola, beneficiamento, ângulo de ferramenta, prevenção de acidentes.

METODOLOGIA DO ENSINO

Os exercícios são iniciados pela apresentação de conceitos teóricos aplicados, seguidos de exemplificação prática. A realização dos exercícios permitem ao final da disciplina que o aluno obtenha um produto como resultado do agrupamento e montagem das várias partes oriundas de cada um dos exercícios realizados.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Boletim nº. 27 – IPT.

Boletins Técnicos – Alba; Formiplac, 3M; e Polidura.

FRITZ, S. **Tratado Ebanisteria**. Barcelona. Gustavo Gilli.

GRONEMAN, C. H. FEIRER, J.L. **Artes Industriais**. Rio de Janeiro. USAID, 1966.

HERMAN HJORTH. **Manual do Marceneiro**. São Paulo. Editora LEP S/A.

HJORTH, H.; DELPY, L.L. **Manual de marceneiro**. São Paulo. Editora LEP S/A, 1964.

----- **Série metódica de oficina do curso de marcenaria das escolas SENAI**. Sem data.

NYZNYK, A. **Afiação de ferramentas de corte para madeira**. Rio de Janeiro. SENAI, 1979.

PFEIL, W. **Estruturas de Madeira**. Rio de Janeiro. Livros Técnicos Científicos Editora, 1978.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Desenvolvimento de trabalhos práticos, onde se avaliará a interpretação dos desenhos propostos, das medidas, dos ajustes e do acabamento das peças.

$$MF = \frac{T1+T2}{2}$$

2

MF= Média final

T = Trabalhos

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Instrumentar e instrumentalizar o uso de madeiras em máquinas operatrizes, máquina e ferramentas manuais, e materiais utilizados. Operações básicas de corte, fixação, e procedimentos de acabamento.

5.3.3. SEXTO TERMO

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO		
CURSO DESIGN		
HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO		
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL		
CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	PROJETO II	6º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	METODOLOGIA DO PROJETO II e PROJETO I	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR
TURMA		
8	120	30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de desenvolver processos que permitam criar e recriar repertórios, por meio de uma visão crítica da realidade, através do design e produtos relacionados à **dimensão ambiental**, de modo que exercite sua criatividade e visão espacial / temporal, desenvolvendo e aplicando a metodologia relacionada ao desenho do objeto. Em **interdependência** com as demais **disciplinas de Projeto** (Projeto I, Projeto III e Projeto de Conclusão em Design) bem como com as disciplinas de **Metodologia do Projeto I e II**, esta disciplina abordará o processo projetual, dando **ênfase à fase de criação do projeto**. A disciplina de Projeto I já enfatizou a fase de análise do projeto e, em continuação, a disciplina de Projeto III terá ênfase na fase de síntese do processo projetual e por fim a disciplina de Projeto de Conclusão em Design abordará todos os aspectos do processo projetual.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

9. Apresentação da Disciplina e seu Conteúdo
10. Definição do(s) Tema(s) de Trabalho (projeto)
11. Análise do Projeto
 - 3.7. Análise da Necessidade Social do Projeto
 - 3.8. Análise de Uso do Produto
 - 3.9. Análise Mercadológica
 - 3.10. Análise Tecnológica
 - 3.11. Definição dos Requisitos Projetuais



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- 3.11.1. Critérios Técnicos
- 3.11.2. Critérios Estéticos
- 3.11.3. Critérios de Uso
- 3.12. Determinação e Análise de Produtos e Sistemas Similares Diacrônicos
- 12. Criação do Projeto
 - 12.1. Teorias da Criatividade
 - 12.2. Enfoques sobre Criatividade
 - 12.3. Criação de Base Psicológica
 - 12.4. Criação de Base nos Modelos de Funcionamento do Processo Criativo
 - 12.5. Geração de Alternativas
 - 12.6. Revisão e Retroalimentação Criativa
 - 12.7. Exploração e Análise das Alternativas
 - 12.8. Verificação e Definição de Conceitos
- 13. Síntese do Projeto
 - 13.1. Representação Gráfica (bidimensional) dos Conceitos
 - 13.2. Representação Virtual (bi e tridimensional) dos Conceitos
 - 13.3. Representação Física (tridimensional) dos Conceitos
 - 13.4. Análise e Verificação da Forma, Uso, Funcional e de Apresentação das Representações
 - 13.5. Análise e Verificação dos Materiais de Produção
 - 13.6. Análise e Verificação dos Processos de Produção
 - 13.7. Análise e Verificação da Viabilidade Econômica da Produção
- 14. Apresentação dos Resultados da Disciplina
- 15. Análise e Discussão dos Resultados da Disciplina
- 16. Encerramento dos Trabalhos

METODOLOGIA DO ENSINO

No início do semestre, os Professores Responsáveis pela disciplina irão apresentar seu conteúdo bem como definir os temas de trabalho (projetos) e o cronograma de atividades, permitido assim a verificação do andamento da disciplina por todos os participantes. Além disso os trabalhos serão desenvolvidos a partir do detalhamento dos itens do programa que deverá ser considerado e seguido integralmente conforme o programado.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- REDIG, Joaquim. **Sentido do Design**. Impresso pela Imprinta, sem local definido, 1983.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia – Projeto e Produção**. São Paulo, Ed. Edgard Blucher, 1990, 465p.
- ACAR FILHO, Nelson, **O Marketing no Projeto e Desenvolvimento de Novos Produtos: O Papel do Desenhista Industrial**. (Série Manuais Técnicos – Design 1), São Paulo, FIESP/CIESP–Detec, 1997, 59p.
- CSILLAG, J.M. **Análise do Valor**, São Paulo, Ed. Atlas, 2º ed., 1988, 284p.
- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto – Guia Prático para o Desenvolvimento de Novos Produtos**. S. Paulo, Ed. Edgard Blucher, 1998, 261p.
- ANDREOLA, B.A. **Dinâmica de Grupo: Jogo da Vida e Didática do Futuro**. 17º edição, Petrópolis, Ed. Vozes, 1991, 86p.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054

BONSIEPE, Gui. Teoria y Práctica del Diseño. Gustavo Gilli, Barcelona, 1978.
 REDIG, Joaquim. Sobre Desenho Industrial e Comunicação Visual. ESDI, Rio de Janeiro, 1973.
 MANJARO, Simon. Criatividade : Um Passo para o Sucesso. Publicações Europa-América, Portugal, 1988.
 MANJARO, Simon. Criatividade : Um Passo para o Sucesso. Publicações Europa-América, Portugal, 1988.
 LOBACH, B. Diseño Industrial. Barcelona. Gustavo Gilli S.A., 1981.
 BONSIEPRE, G. Teoria y Práctica Del Diseño Industrial. Barcelona. Gustavo Gilli S.A., 1978.
 BACK, N. Metodologia de Projeto de Produtos Industriais. Rio de Janeiro. Editora Guanabara Dois, 1983.
 LBDI – Estrutura e Estética do Produto. Brasília. Ministério da Ciência e Tecnologia/CNPq, 1986.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação será realizada à partir de critérios previamente estabelecidos no início da disciplina, verificando-se o grau de: síntese, objetividade, apresentação, dedicação, interesse, participação, responsabilidade e da qualidade final dos resultados

EMENTA

Análise dos problemas espaciais, formais e estéticos do design de produto relacionado à **dimensão ambiental**, associando o projeto do objeto com a produção industrial, ou seja, compreendendo a interdependência de atuação profissional entre o processo de criação (projeto) e o processo de execução (produção).

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	OFICINA DE MATERIAIS PLÁSTICOS	6º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB		
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

Definir a matéria-prima “plástico”; suas características, vantagens e aplicação.
Compreender os métodos mais comuns de processamento de polímeros em projeto.
Recomendar adequadamente um polímero de acordo com as especificações do produto final.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

TEORIA:

1. A GRANDE FAMÍLIA DOS POLÍMEROS

- 1.1. Resinas: ABS; SAN; PVC; PS; PSAl; PS cristal; EPS expansível; EVA; PET; PC; PA; PE; PEAD-APM; PEMD; PEU-APM; PP e PU.
- 1.2. Semi-acabados: chapas, filmes, tarugos e perfis.
- 1.3. Especiais: coextrudados, encolhíveis, esticáveis, rígidos, semi-rígidos e flexíveis.

2. FERRAMENTARIA (MODELOS E MOLDES)

- 2.1. Os tipos
- 2.2. As especificações
- 2.3. As técnicas de construção
- 2.4. Os materiais

3. PROCESSAMENTO DO MATERIAL PLÁSTICO

- 3.1. Os termofixos
- 3.2. Os termoplásticos
- 3.3. Fiberglass por hand lay up spray up e RTM
- 3.4. Moldagem química
- 3.5. Moldagem mecânica à fio
- 3.6. Moldagem mecânica à quente
- 3.7. O retrabalho
- 3.8. O acabamento

PRÁTICA:

4. OBTENÇÃO DE UMA PEÇA OU PRODUTO EM PLÁSTICO

- 4.1. Laminação de fibra de vidro de uma peça ou produto
- 4.2. Obtenção de um molde para o processo vacuum-forming resultante do item 4.1
- 4.3. Moldagem de uma peça ou produto pelo processo vacuum-forming

METODOLOGIA DO ENSINO

O conceito teórico será apresentado na forma de aula expositiva com ilustração de exemplos.

Atividade prática acontecerá na oficina, exigindo um relacionamento satisfatório entre a proposta (exercício); seu modelo e/ou protótipo e obtenção do resultado final (peça ou produto) pelo processo de fiberglass e/ou vacuum-forming.





BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ELIAS, Hans Georg. **A Introduction to Plastics**. Editora VCH (Alemanha). 1993.
PROVENZA, F. **Moldes de Plásticos**. Escola Pró-téc. São Paulo. 1976.
SORS, L. dir. **Plásticos, Moldes e Matrizes**. Hemus Editora. São Paulo.
ALBUQUERQUE, J.A.C. **Planeta Plástico**. Ed Sagra, Porto Alegre. 2001.
GUEDES, B.; FILKAUSKAS, M.E. **O Plástico**. Érica, São Paulo. 1986.
OCFIBRAS, **Literatura Técnica sobre FiberGlass**.
RODRIGUES, Osmar. **Ilustração e Modelagem Aplicados ao Desenho Industrial**. Unesp. Bauru, 1991.
BAUER, L.A.F. **Materiais de construção 2**. Rio de Janeiro. Livros Técnicos e Científicos Editora, 1988.
SORS, L; BARDÓCZ, L. RADNÓTO, I. **Plásticos: Moldes e Matrizes**. São Paulo. Hemus Editora, sem data.
MICHAELI; GRIEF; KAUFMAN; VOSSEBURGUER. **Tecnologia dos Plásticos**. São Paulo. Edgar Blücher, 1995.
GUEDES, B.; FILKAUSKAS, M.E. **O Plástico**. São Paulo. Editora Ática, 1987.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação é dividida em duas partes:

A primeira parte (Peso 4,0) está relacionada com as avaliações de caráter teórico, incluindo o grau de envolvimento do aluno, sua performance e frequência.

A segunda parte (Peso 6,0) corresponde à avaliação do trabalho prático e a execução da proposta de trabalho como um todo.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

- Elementos de ciência dos materiais plásticos.
- Tecnologia dos polímeros na produção de produtos, modelos e protótipos.
- Análise do comportamento físico-químico dos principais materiais plásticos usados industrialmente em produtos.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO

DISCIPLINA

TERMO

00

MATERIAIS E PROCESSOS DE FABRICAÇÃO

6º TERMO

OBR./OPT

PRÉ/CO/REQUISITOS



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



OB	...	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Ter conhecimento dos materiais empregados na produção de produtos industriais e artesanais, bem como as maneiras como este produto pode ser trabalhado para a obtenção das formas desejadas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

17. Apresentação da Disciplina e seu Conteúdo

18. Materiais de Fabricação

- 18.1. Madeiras
- 18.2. Plásticos
- 18.3. Metais
- 18.4. Cerâmicas
- 18.5. Materiais Compósitos
- 18.6. Materiais Alternativos
- 18.7. Materiais Sustentáveis

19. Processos Fabricação

- 3.13. Metalurgia
- 3.14. Siderurgia
- 3.15. Fundição
- 3.16. Laminação
- 3.17. Estiramento
- 3.18. Extrusão
- 3.19. Forjamento
- 3.20. Corte
- 3.21. Conformação
- 3.22. Injeção
- 3.23. Rotomoldagem
- 3.24. Termoformagem



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- 3.25. Laminação
- 3.26. Soldagem
- 3.27. Torneamento
- 3.28. Fresamento
- 3.29. Brochamento
- 3.30. Usinagem

20. Apresentação dos Resultados da Disciplina

21. Análise e Discussão dos Resultados da Disciplina

22. Encerramento dos Trabalhos

METODOLOGIA DO ENSINO

Ao início do semestre, os Professores Responsáveis pela disciplina irão apresentar seu conteúdo bem como definir os temas de trabalho (projetos) e o cronograma de atividades, permitindo assim a verificação do andamento da disciplina por todos os participantes. Além disso os trabalhos serão desenvolvidos a partir do detalhamento dos itens do programa que deverá ser considerado e seguido integralmente conforme o programado.

Os alunos deverão elaborar os exercícios projetuais e apresentá-los conforme prescrito no conteúdo global da disciplina.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- CHIAVERINI, V. 1986. **Tecnologia Mecânica**. São Paulo. Ed. Mc Graw Hill Company, 2ª. edição, 3 volumes
- COLPAERT, H. 1974. **Metalografia**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher.
- SOUZA, S.A. 1982. **Ensaaios Mecânicos de Materiais Metálicos**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher.
- SOARES, P. 1987. **Aços – Características e Tratamentos**. São Paulo. Ed. Martins Fontes.
- DOYLE, L.E. 1978. **Processos de Fabricação e Matérias para Engenharia**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher.
- CHIAVERINI, V. **Tecnologia Mecânica**. São Paulo. Ed. Mc Graw Hill do Brasil. Volume I
- CHIAVERINI, V. 1988. **Aços e Ferros Fundidos**. São Paulo. Ed. ABM, 6ª. Edição
- LAWRENCE, D. **Processos de Fabricação**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher
- FREIRE, J.M. **Tecnologia Mecânica**. São Paulo. Ed. Livros Técnicos e Científicos. Volumes 1,2,3,4 e 5.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



A avaliação será realizada à partir de critérios previamente estabelecidos no início da disciplina, verificando-se o grau de: síntese, objetividade, apresentação, dedicação, interesse, participação, responsabilidade e da qualidade final dos resultados

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Conhecimento da ampla gama de materiais disponíveis para a produção de produtos, bem como de seus respectivos processos de obtenção, produção e de transformação.

5.3.4. SÉTIMO TERMO



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	PROJETO III	7º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	PROJETO II	

CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
8	120	30

OBJETIVOS

O aluno deverá ser capaz de desenvolver processos que permitam criar e recriar repertórios, por meio de uma visão crítica da realidade, através do design e produtos relacionados à **dimensão regional**, de modo que exercite sua criatividade e visão espacial / temporal, desenvolvendo e aplicando a metodologia relacionada ao desenho do objeto. Em **interdependência** com as demais **disciplinas de Projeto** (Projeto I, Projeto II e Projeto de Conclusão em Design) bem como com as disciplinas de **Metodologia do Projeto I e II**, esta disciplina abordará o processo projetual, dando **ênfase à fase de síntese do projeto**. As disciplinas de Projeto I e Projeto II já enfatizaram as fases de análise e de criação do projeto. A disciplina de Projeto de Conclusão em Design abordará todos os aspectos do processo projetual.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

23. Apresentação da Disciplina e seu Conteúdo

24. Definição do(s) Tema(s) de Trabalho (projeto)

25. Análise do Projeto

3.31. Análise da Necessidade Social do Projeto

3.32. Análise de Uso do Produto

3.33. Análise Mercadológica

3.34. Análise Tecnológica

3.35. Definição dos Requisitos Projetuais

3.35.1. Critérios Técnicos

3.35.2. Critérios Estéticos

3.35.3. Critérios de Uso

3.36. Determinação e Análise de Produtos e Sistemas Similares Diacrônicos

26. Criação do Projeto



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- 26.1. Teorias da Criatividade
- 26.2. Enfoques sobre Criatividade
- 26.3. Criação de Base Psicológica
- 26.4. Criação de Base nos Modelos de Funcionamento do Processo Criativo
- 26.5. Geração de Alternativas
- 26.6. Revisão e Retroalimentação Criativa
- 26.7. Exploração e Análise das Alternativas
- 26.8. Verificação e Definição de Conceitos
- 27. Síntese do Projeto
 - 27.1. Representação Gráfica (bidimensional) dos Conceitos
 - 27.2. Representação Virtual (bi e tridimensional) dos Conceitos
 - 27.3. Representação Física (tridimensional) dos Conceitos
 - 27.4. Análise e Verificação da Forma, Uso, Funcional e de Apresentação das Representações
 - 27.5. Análise e Verificação dos Materiais de Produção
 - 27.6. Análise e Verificação dos Processos de Produção
 - 27.7. Análise e Verificação da Viabilidade Econômica da Produção
- 28. Apresentação dos Resultados da Disciplina
- 29. Análise e Discussão dos Resultados da Disciplina
- 30. Encerramento dos Trabalhos

METODOLOGIA DO ENSINO

No início do semestre, os Professores Responsáveis pela disciplina irão apresentar seu conteúdo bem como definir os temas de trabalho (projetos) e o cronograma de atividades, permitido assim a verificação do andamento da disciplina por todos os participantes. Além disso os trabalhos serão desenvolvidos a partir do detalhamento dos itens do programa que deverá ser considerado e seguido integralmente conforme o programado.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- REDIG, Joaquim. **Sentido do Design**. Impresso pela Imprinta, sem local definido, 1983.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia – Projeto e Produção**. São Paulo, Ed. Edgard Blucher, 1990, 465p.
- ACAR FILHO, Nelson, **O Marketing no Projeto e Desenvolvimento de Novos Produtos: O Papel do Desenhista Industrial**. (Série Manuais Técnicos – Design 1), São Paulo, FIESP/CIESP–Detec, 1997, 59p.
- CSILLAG, J.M. **Análise do Valor**, São Paulo, Ed. Atlas, 2º ed., 1988, 284p.
- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto – Guia Prático para o Desenvolvimento de Novos Produtos**. S. Paulo, Ed. Edgard Blucher, 1998, 261p.
- ANDREOLA, B.A. **Dinâmica de Grupo: Jogo da Vida e Didática do Futuro**. 17ª edição, Petrópolis, Ed. Vozes, 1991, 86p.
- BONSIEPE, Gui. **Teoría y Práctica del Diseño**. Gustavo Gilli, Barcelona, 1978.
- REDIG, Joaquim. **Sobre Desenho Industrial e Comunicação Visual**. ESDI, Rio de Janeiro, 1973.
- MANJARO, Simon. **Criatividade : Um Passo para o Sucesso**. Publicações Europa-América, Portugal, 1988.
- MANJARO, Simon. **Criatividade : Um Passo para o Sucesso**. Publicações Europa-América,





faculdade de arquitetura, artes e comunicação

Portugal, 1988.

LOBACH, B. **Diseño Industrial**. Barcelona. Gustavo Gilli S.A., 1981.

BONSIEPRE, G. **Teoría y Práctica Del Diseño Industrial**. Barcelona. Gustavo Gilli S.A., 1978.

BACK, N. **Metodologia de Projeto de Produtos Industriais**. Rio de Janeiro. Editora Guanabara Dois, 1983.

LBDI – **Estrutura e Estética do Produto**. Brasília. Ministério da Ciência e Tecnologia/CNPq, 1986.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação será realizada à partir de critérios previamente estabelecidos no início da disciplina, verificando-se o grau de: síntese, objetividade, apresentação, dedicação, interesse, participação, responsabilidade e da qualidade final dos resultados.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Análise dos problemas espaciais, formais e estéticos do design de produto relacionado à **dimensão regional**, associando o projeto do objeto com a produção industrial, ou seja, compreendendo a interdependência de atuação profissional entre o processo de criação (projeto) e o processo de execução (produção)

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	OFICINA DE METAIS	7º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	...	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS

O aluno ao final da disciplina deverá conhecer e manusear máquinas para o processo de trabalhos em metais.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 31. Apresentação da Disciplina e seu Conteúdo
- 32. Teoria da Oficina de Metais
 - 32.1. Soldagem
 - 32.2. Furação
 - 32.3. Plaina
 - 32.4. Rebitagem
 - 32.5. Retífica
 - 32.6. Torneamento
 - 32.7. Fresamento
 - 32.8. Brochamento
- 33. Prática Laboratorial
- 34. Apresentação dos Resultados da Disciplina
- 35. Análise e Discussão dos Resultados da Disciplina
- 36. Encerramento dos Trabalhos

METODOLOGIA DO ENSINO

As aulas serão compostas em atividades teóricas, realizada em sala de aula, onde o professor responsável irá apresentar a teoria sobre os metais. As atividades laboratoriais exigirão o manuseio de equipamentos específicos (tornos, plainas, fresadoras, furadeiras, esmeril, máquinas de solda e outras ferramentas manuais).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- CHIAVERINI, V. 1986. **Tecnologia Mecânica**. São Paulo. Ed. Mc Graw Hill Company, 2ª. edição, 3 volumes
- COLPAERT, H. 1974. **Metalografia**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher.
- SOUZA, S.A. 1982. **Ensaaios Mecânicos de Materiais Metálicos**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher.
- SOARES, P. 1987. **Aços – Características e Tratamentos**. São Paulo. Ed. Martins Fontes.
- DOYLE, L.E. 1978. **Processos de Fabricação e Matérias para Engenharia**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher.
- CHIAVERINI, V. **Tecnologia Mecânica**. São Paulo. Ed. Mc Graw Hill do Brasil. Volume I
- CHIAVERINI, V. 1988. **Aços e Ferros Fundidos**. São Paulo. Ed. ABM, 6ª. Edição
- LAWRENCE, D. **Processos de Fabricação**. São Paulo. Ed. Edgard Blucher
- FREIRE, J.M. **Tecnologia Mecânica**. São Paulo. Ed. Livros Técnicos e Científicos. Volumes 1,2,3,4 e 5.



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação será realizada à partir de critérios previamente estabelecidos no início da disciplina, verificando-se o grau de: síntese, objetividade, apresentação, dedicação, interesse, participação, responsabilidade e da qualidade final dos resultados.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

O conhecimento dos metais, seu manuseio e sua forma de aplicação no Design de Produto proporciona uma nova visão da aplicação destes materiais, tanto no processo de desenvolvimento do produto, como no processo de produção fabril.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
00	SISTEMAS MECÂNICOS	7º
TERMO		
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	...	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
4	60	30

OBJETIVOS

Proporcionar conhecimentos dos sistemas, mecanismos e componentes mecânicos que podem ser usados no design de produtos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

37. Apresentação da Disciplina e seu Conteúdo

38. Sistemas Mecânicos

- 38.1. Máquinas Térmicas
- 38.2. Máquinas de Fluxo
- 38.3. Mecanismos

39. Componentes dos Sistemas Mecânicos



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

- 3.37. Engrenagens
- 3.38. Transmissões
- 3.39. Cabos
- 3.40. Árvores, Eixos e Mancais
- 3.41. Molas
- 3.42. Estruturas Mecânicas
- 3.43. Freios e Embreagens

40. Apresentação dos Resultados da Disciplina

41. Análise e Discussão dos Resultados da Disciplina

METODOLOGIA DO ENSINO

Ao início do semestre, os Professores Responsáveis pela disciplina irão apresentar seu conteúdo bem como definir os temas de trabalho (projetos) e o cronograma de atividades, permitido assim a verificação do andamento da disciplina por todos os participantes. Além disso os trabalhos serão desenvolvidos a partir do detalhamento dos itens do programa que deverá ser considerado e seguido integralmente conforme o programado.

Os alunos deverão elaborar os exercícios projetuais e apresentá-los conforme prescrito no conteúdo global da disciplina.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FAIRES, V.M. 1982. **Elementos Orgânicos de Máquinas**. Rio de Janeiro, LTC Editora, 651p.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação será realizada à partir de critérios previamente estabelecidos no início da disciplina, verificando-se o grau de: síntese, objetividade, apresentação, dedicação, interesse, participação, responsabilidade e da qualidade final dos resultados

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

Estudo dos sistemas, mecanismos e componentes mecânicos que podem ser usados no design de produtos.

5.3.5. OITAVO TERMO



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



UNIDADE UNIVERSITÁRIA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DESIGN

HABILITAÇÃO DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL DESENHO INDUSTRIAL

CÓDIGO	DISCIPLINA	TERMO
-----	PROJETO DE CONCLUSÃO EM DESIGN DE PRODUTO	8º TERMO
OBR./OPT	PRÉ/CO/REQUISITOS	
OB	Não há	
CRÉDITO	CARGA HORÁRIA TOTAL	NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA
10	150	30

OBJETIVOS (Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:)

Demonstrar através do desenvolvimento de um projeto de produto, o conhecimento técnico, científico e artístico adquirido durante o curso, correspondentes no mínimo os conteúdos das disciplinas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Título e discriminação das unidades de ensino)

Os temas, as estratégias e as abordagens a serem desenvolvidas pelos alunos, serão aqueles ligados às áreas de estudos e pesquisas do professor orientador.

METODOLOGIA DO ENSINO

As orientações deverão ser compostas através de 10 aulas semanais, assim distribuídas:

- 4 horas/aula: Com o professor orientador;
- 1 hora/aula: Com o professor co-orientador 1 - respeitada a lista prof./tema - indicado pelo Conselho de Curso;
- 1 hora/aula: Com o professor co-orientador 2 - respeitada a lista prof./tema - indicado pelo Conselho de Curso;
- 4 horas/aula: Atividades extra-classe.

Aulas:

Atividades com o Professor Orientador - 4 aulas por semana.



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

Caberá ao aluno apresentar e discutir:

- o andamento de seus projetos com os demais alunos;
- a estratégia metodológica com os demais alunos;
- a bibliografia e demais fontes consultadas;
- os resultados das discussões com os respectivos co-orientadores;
- a estratégia de apresentação do projeto;
- pré-apresentação do projeto.

O professor deverá organizar, juntamente com seus alunos, amplo material de referência de acordo com os temas escolhidos pelo grupo de alunos por ele orientado.

Atividades com os Professores Co-Orientadores: 2+2=4 aulas por semana.

Os professores deverão avaliar sistematicamente a estratégia e as abordagens dos alunos co-orientados por ele, no que se refere às suas habilidades/conhecimentos específicos. Deverá dar suporte e acompanhamento sistemático nas partes do projeto que envolvam seu conhecimento e/ou sua área de atuação principal.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia Prático de Desenvolvimento de novos produtos.** São Paulo: Editora Blücher :Ltda, 1995.

BERNSEN, Jens. **Design: defina primeiro o problema.** Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995.

BONSIEPE, Gui. **Design do material ao digital.** Florianópolis: LBDI, 1997.

EDWARD`S, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro.** Rio de Janeiro: Editora Tecnoprint S/A, 1989.

FIELL, Charlotte & Peter. **Design do século XX.** Lisboa: Editora Taschen, 2000.

FURTADO, Celso. **Em busca de novo modelo.** São Paulo: Editora Paz e Terra S/A. 2002.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do Objeto.** São Paulo: Escrituras Editora. 2003.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto.** São Paulo: Escrituras Editora.2002.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **O que é virtual.** São Paulo: Editora 34, 1996.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação.** Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda, 1998.

MAJARO, Simon. **Criatividade um passo para o sucesso.** Lisboa: Editora Europa-América, 1988.

MORAES, Dijon de. **Limites do design.** São Paulo: Studio Nobel, 1997.

SOUTO, Álvaro Guillermo G. **Design: do virtual ao digital.** São Paulo: Rio Books e Demais Editora, 2002.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Pré-avaliação dos projetos com a participação de no mínimo 5 docentes do Departamento de Desenho Industrial, há 6 semanas que antecedem a apresentação final do projeto. Na



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



ocasião serão feitas os agendamentos das apresentações.

Na apresentação e a sua avaliação terá uma banca composta pelo orientador, co-orientador e um docente do Departamento. Será aceito mais um membro opcional (professor ou profissional da área) para compor a banca, submetido à aprovação prévia do Conselho de Curso.

EMENTA (Tópicos que caracterizam as unidades do programa de ensino)

O aluno deverá ser capaz de desenvolver o projeto de produto, baseado nos conhecimentos técnicos, científicos e artísticos, adquiridos durante o curso, correspondente, a no mínimo, os conteúdos das disciplinas.

6. QUADRO DO CORPO DOCENTE DO CURSO

DOCENTE	TITULAÇÃO	CARGO OU FUNÇÃO	REGIME DE TRABALHO	DEPTO.	DISCIPLINAS
---------	-----------	-----------------	--------------------	--------	-------------



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

Cássia Letícia Carrara Domiciano	Mestrado	Prof. Assistente	RDIDP	DDI	Projeto II Produção Gráfica III Produção Gráfica IV
Cláudio Roberto y Goya	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Plástica I Plástica II
Dorival Campos Rossi	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDDP	DDI	Plástica I Plástica II Projeto II Projeto III
Francisco de Alencar	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Metodologia do Projeto I Metodologia do Projeto II Introdução ao Projeto de Conclusão em Design
José Carlos Plácido da Silva	Doutorado	Prof. Titular	RDIDP	DDI	Desenho de Observação I Desenho de Observação II Projeto II Projeto III
José Luiz Valero Figueiredo	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Tipografia I Tipografia II Tipografia III Projeto III
Luis Carlos Felisberto	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Ergonomia Aplicada ao Design Marketing I Marketing II
Luis Carlos Paschoarelli	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Introdução ao Design Metodologia Científica Ergonomia Aplicada ao Design Projeto I
Luis Fernando Cardoso Furtado	Mestrado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Fotografia II Fotografia III
Milton Koji Nakata	Doutorado	Prof. Ass.	RDIDP	DDI	Desenho de



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054

		Doutor			Observação I Desenho de Observação II
Osmar Vicente Rodrigues	Mestrado	Prof. Assistente	RDIDP	DDI	Gestão do Design Oficina de Madeira Modelos e Protótipos Oficina de Materiais Plásticos
Paula da Cruz Landim	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Projeto I Projeto II Projeto III
Sérgio Luiz Busato	Mestrado	Prof. Assistente	RDIDP	DDI	Recursos Computacio- nais Projeto I Projeto II
Solange Maria Bigal	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DDI	Imagens Animadas I Imagens Animadas II Linguagens Contemporâneas
Maria Antonia Benetti Giunta	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	ARG	Desenho I Desenho II
Olimpio José Pinheiro	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	ARG	História da Arte I História da Arte II História da Arte III História da Arte IV
Roberto Alcarria do Nascimento	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	ARG	Desenho III Desenho IV
Jonas Gonçalves Coelho	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	CHU	Filosofia
Maria Antonia Vieira Soares	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	CHU	Antropologia Sociologia
Adenil Alfeu Domingos	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	CSO	Comunicação e Semiótica II



João Batista Vink	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	CSO	Comunicação e Semiótica I
Reinaldo Sebastião Silva	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DEM	Sistemas Mecânicos RDIDP
Rosani de Castro	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	DEP	Mat. e Proc. de Fabricação
Christiane Carrijo Eckardt	Doutorado	Prof. Ass. Doutor	RDIDP	PSI	Psicologia Aplicada ao Design
CONTRATAÇÃO 01 (OFICINA E PROJETO GRÁFICO)					Oficina Gráfica Produção Gráf. I Projeto III
CONTRATAÇÃO 02 (FOTO E PRODUÇÃO GRÁFICA)					Fotografia I Produção Graf. II Projeto III
CONTRATAÇÃO 03 (MODELAGEM)					Modelagem

7. QUADRO DE EQUIVALÊNCIA DE DISCIPLINAS (CURRÍCULO VIGENTE / CURRÍCULO PROPOSTO)

7.1. HABILITAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

Disciplinas do Currículo Vigente			Disciplinas do Currículo Proposto		
Nome da Disciplina	Crédito	Semestre/ Ano	Nome da disciplina	Crédito	Semestre/ Ano
DESENHO DE OBSERVAÇÃO I	4	1º/1º	DESENHO DE OBSERVAÇÃO I	4	1º/1º
MATEMÁTICA I	4	1º/1º	SEM EQUIVALÊNCIA		
ERGONOMIA	4	1º/1º	ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I	4	3º/2º
ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE	4	1º/1º	HISTÓRIA DA ARTE I	2	1º/1º
DESENHO GEOMÉTRICO I	4	1º/1º	HISTÓRIA DA ARTE II	2	2º/1º
PLÁSTICA I	4	1º/1º	DESENHO I	4	1º/1º
DESENHO DE OBSERVAÇÃO II	4	2º / 1º	PLÁSTICA I	4	1º/1º
HISTÓRIA DA ARTE E DAS TEC IND	4	2º / 1º	DESENHO DE OBSERVAÇÃO II	4	2º / 1º
MATEMÁTICA II	4	2º / 1º	HISTÓRIA DA ARTE III	2	3º / 2º
METODOLOGIA DO PROJETO	4	2º / 1º	SEM EQUIVALÊNCIA		
GEOMETRIA DESCRITIVA I	4	2º / 1º	METODOLOGIA CIENTÍFICA	2	3º / 2º
PLÁSTICA II	4	2º / 1º	METODOLOGIA DO PROJETO I	2	4º / 2º
MODELAGEM	4	3º / 2º	DESENHO II	4	2º / 1º
PSI DA FORMA E DA PERCEPÇÃO	4	3º / 2º	PLÁSTICA II	4	2º / 1º
GEOMETRIA DESCRITIVA II	4	3º / 2º	MODELAGEM	4	3º / 2º
PROJETO I	4	3º / 2º	PSICOLOGIA APLICADA AO DESIGN	2	2º / 1º
TEOR DA COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA	4	3º / 2º	DESENHO II	4	2º / 1º
HISTÓRIA DO DESENHO INDUSTRIAL	4	3º / 2º	PROJETO I	8	5º / 3º
PROJETO II	4	4º / 2º	COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA I	2	2º / 1º
DESENHO TÉCNICO I	4	4º / 2º	COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA II	2	3º / 2º
ANTROPOLOGIA	4	4º / 2º	HISTÓRIA DA ARTE IV	2	4º / 2º
FÍSICA EXPERIMENTAL I	4	4º / 2º	PROJETO I	8	4º / 2º
SOCIOLOGIA	4	4º / 2º	DESENHO III	4	3º / 2º
MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS	4	4º / 2º	ANTROPOLOGIA	2	1º / 1º
PROJETO III	4	5º / 3º	SEM EQUIVALÊNCIA		
ESTATÍSTICA	4	5º / 3º	SOCIOLOGIA	2	2º / 1º
PESQUISA DE OPINIÃO PÚBLICA	4	5º / 3º	PRODUÇÃO GRÁFICA I	2	4º / 2º
DESENHO TÉCNICO II	4	5º / 3º	PROJETO II	8	5º / 3º
FOTOGRAFIA I	4	5º / 3º	MARKETING I	2	6º / 3º
TIPOLOGIA	4	5º / 3º	MARKETING II	2	7º / 4º
OFICINA DE MADEIRA	4	6º / 3º	DESENHO IV	4	4º / 2º
PRODUÇÃO GRÁFICA I	4	6º / 3º	FOTOGRAFIA I	4	4º / 2º
PERSPECTIVA	4	6º / 3º	TIPOGRAFIA I	2	4º / 2º
ELEMENTOS DE ECONOMIA	4	6º / 3º	TIPOGRAFIA II	2	5º / 3º
PROJETO IV	4	6º / 3º	OFICINA DE MADEIRA	4	5º / 3º
DESENHO TÉCNICO III	4	6º / 3º	OFICINA GRÁFICA	4	4º / 2º
PRODUÇÃO GRÁFICA II	4	7º / 4º	SEM EQUIVALÊNCIA		
			GESTÃO DO DESIGN	2	8º / 4º
			PROJETO II	8	6º / 3º
			DESENHO IV	4	4º / 2º
			PRODUÇÃO GRÁFICA II	2	5º / 3º



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

OFICINA DE MATERIAIS PLÁSTICOS	4	7º / 4º	OFICINA DE MATERIAIS PLÁSTICOS	4	6º / 3º
ELEMENTOS DE COMPUTAÇÃO	4	7º / 4º	RECURSOS COMPUTACIONAIS	2	3º / 2º
TELEVISÃO	4	7º / 4º	IMAGENS ANIMADAS I	2	6º / 3º
FOTOGRAFIA II	4	7º / 4º	FOTOGRAFIA II	4	5º / 3º
PROJETO V	4	7º / 4º	PROJETO III	8	7º / 4º
LEGISLAÇÃO E NORMAS	4	8º / 4º	GESTÃO DO DESIGN	4	8º / 4º
PRODUÇÃO GRÁFICA III	4	8º / 4º	PRODUÇÃO GRÁFICA III	2	6º / 3º
FOTOGRAFIA III	4	8º / 4º	FOTOGRAFIA III	4	6º / 3º
TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO	4	8º / 4º	IMAGENS ANIMADAS II	4	7º / 4º
COMPUTAÇÃO GRÁFICA	4	8º / 4º	RECURSOS COMPUTACIONAIS	2	3º / 2º
PROJETO VI	4	8º / 4º	PROJETO III	8	7º / 4º
PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO	12	9º / 5º	PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN GRÁFICO	10	8º / 4º

EQUIVALÊNCIA DE DISCIPLINAS – HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO

Disciplinas do Currículo Vigente			Disciplinas do Currículo Proposto		
Nome da Disciplina	Crédito	Semestre/ Ano	Nome da disciplina	Crédito	Semestre/ Ano
DESENHO DE OBSERVAÇÃO I	4	1º/1º	DESENHO DE OBSERVAÇÃO I	4	1º/1º
MATEMÁTICA I	4	1º/1º	SEM EQUIVALÊNCIA		
ERGONOMIA	4	1º/1º	ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I	4	3º/2º
ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE	4	1º/1º	HISTÓRIA DA ARTE I	2	1º/1º
DESENHO GEOMÉTRICO I	4	1º/1º	HISTÓRIA DA ARTE II	2	2º/1º
PLÁSTICA I	4	1º/1º	DESENHO I	4	1º/1º
DESENHO DE OBSERVAÇÃO II	4	2º / 1º	PLÁSTICA I	4	1º/1º
HISTÓRIA DA ARTE E DAS TEC IND	4	2º / 1º	DESENHO DE OBSERVAÇÃO II	4	2º / 1º
MATEMÁTICA II	4	2º / 1º	HISTÓRIA DA ARTE III	2	3º / 2º
METODOLOGIA DO PROJETO	4	2º / 1º	SEM EQUIVALÊNCIA		
GEOMETRIA DESCRITIVA I	4	2º / 1º	METODOLOGIA CIENTÍFICA	2	3º / 2º
PLÁSTICA II	4	2º / 1º	METODOLOGIA DO PROJETO I	2	4º / 2º
MODELAGEM	4	3º / 2º	DESENHO II	4	2º / 1º
PSI DA FORMA E DA PERCEPÇÃO	4	3º / 2º	PLÁSTICA II	4	2º / 1º
GEOMETRIA DESCRITIVA II	4	3º / 2º	MODELAGEM	4	3º / 2º
PROJETO I	4	3º / 2º	PSICOLOGIA APLICADA AO DESIGN	2	2º / 1º
TEOR DA COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA	4	3º / 2º	DESENHO II	4	2º / 1º
HISTÓRIA DO DESENHO INDUSTRIAL	4	3º / 2º	PROJETO I	8	5º / 3º
			COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA I	2	2º / 1º
			COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA II	2	3º / 2º
			HISTÓRIA DA ARTE IV	2	4º / 2º



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

PROJETO II	4	4° / 2°	PROJETO I	8	4° / 2°
DESENHO TÉCNICO I	4	4° / 2°	DESENHO III	4	3° / 2°
ANTROPOLOGIA	4	4° / 2°	ANTROPOLOGIA	2	1° / 1°
FÍSICA EXPERIMENTAL I	4	4° / 2°	SEM EQUIVALÊNCIA		
SOCIOLOGIA	4	4° / 2°	SOCIOLOGIA	2	2° / 1°
MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS	4	4° / 2°	PRODUÇÃO GRÁFICA I	2	4° / 2°
PROJETO III	4	5° / 3°	PROJETO II	8	5° / 3°
ESTATÍSTICA	4	5° / 3°	MARKETING I	2	6° / 3°
PESQUISA DE OPINIÃO PÚBLICA	4	5° / 3°	MARKETING II	2	7° / 4°
DESENHO TÉCNICO II	4	5° / 3°	DESENHO IV	4	4° / 2°
FOTOGRAFIA I	4	5° / 3°	FOTOGRAFIA I	4	4° / 2°
FÍSICA EXPERIMENTAL II	4	5° / 3°	SEM EQUIVALÊNCIA		
OFICINA DE MADEIRA	4	6° / 3°	OFICINA DE MADEIRA	4	5° / 3°
RESISTÊNCIA DOS MATERIAIS	4	6° / 3°	MATERIAIS E PROCESSOS DE FABRICAÇÃO	4	6° / 3°
PERSPECTIVA	4	6° / 3°	SEM EQUIVALÊNCIA		
ELEMENTOS DE ECONOMIA	4	6° / 3°	GESTÃO DO DESIGN	2	8° / 4°
PROJETO IV	4	6° / 3°	PROJETO II	8	6° / 3°
DESENHO TÉCNICO III	4	6° / 3°	DESENHO IV	4	4° / 2°
MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO	4	7° / 4°	MATERIAIS E PROCESSOS DE FABRICAÇÃO	4	6° / 3°
ELEMENTOS DE MÁQUINAS	4	7° / 4°	SISTEMAS MECÂNICOS	4	7° / 4°
ELEMENTOS DE COMPUTAÇÃO	4	7° / 4°	RECURSOS COMPUTACIONAIS	2	3° / 2°
TEORIA DA FABRICAÇÃO I	4	7° / 4°	SEM EQUIVALÊNCIA		
OFICINA DE METAL	4	7° / 4°	OFICINA DE METAL	4	7° / 4°
PROJETO V	4	7° / 4°	PROJETO III	8	7° / 4°
LEGISLAÇÃO E NORMAS	4	8° / 4°	GESTÃO DO DESIGN	4	8° / 4°
SISTEMAS MECÂNICOS	4	8° / 4°	SISTEMAS MECÂNICOS	4	7° / 4°
OFICINA DE MATERIAIS PLÁSTICOS	4	8° / 4°	OFICINA DE MATERIAIS PLÁSTICOS	4	6° / 3°
TEORIA DA FABRICAÇÃO II	4	8° / 4°	SEM EQUIVALÊNCIA		
COMPUTAÇÃO GRÁFICA	4	8° / 4°	RECURSOS COMPUTACIONAIS	2	3° / 2°
PROJETO VI	4	8° / 4°	PROJETO III	8	7° / 4°
PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO	12	9° / 5°	PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN DE PRODUTO	10	8° / 4°

8. QUADROS DE SERIAÇÃO IDEAL



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

HABILITAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO

1º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Introdução ao Design	30	02
DDI	Desenho de Observação I	60	04
DDI	Plástica I	60	04
ARG	História da Arte I	30	02
ARG	Desenho I	60	04
CHU	Antropologia	30	02
CHU	Filosofia	30	02
		300	20

2º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte II	30	02
DDI	Desenho de Observação II	60	04
DDI	Plástica II	60	04
PSI	Psicologia Aplicada ao Design	30	02
ARG	Desenho II	60	04
CSO	Comunicação e Semiótica I	30	02
CHU	Sociologia	30	02
		300	20

3º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte III	30	02
DDI	Desenho III	60	04
DDI	Ergonomia Aplicada ao Design I	60	04
DDI	Modelagem	60	04
DDI	Recursos Computacionais	30	02
CSO	Comunicação e Semiótica II	30	02
DDI	Metodologia Científica	30	02
		300	20

4º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte IV	30	02
ARG	Desenho IV	60	04
DDI	Metodologia do Projeto I	30	02
DDI	Fotografia I	60	04



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

DDI	Tipografia I	30	02
DDI	Produção Gráfica I	30	02
DDI	Oficina Gráfica	60	04
		300	20

5º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Linguagens Contemporâneas	30	02
DDI	Metodologia do Projeto II	30	02
DDI	Projeto I	60	04
DDI	Fotografia II	60	04
DDI	Tipografia II	30	02
DDI	Produção Gráfica II	30	02
	Optativa (*)	60	04
		300	20

6º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing I	30	02
DDI	Projeto II	120	08
DDI	Tipografia III	30	02
DDI	Produção Gráfica III	30	02
DDI	Fotografia III	60	04
DDI	Imagens Animadas I	30	02
		300	20

7º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing II	30	02
DDI	Introdução ao Projeto de Conclusão em Design	30	02
DDI	Projeto III	120	08
DDI	Produção Gráfica IV	30	02
DDI	Imagens Animadas	60	04
	Optativas (*)	30	02
		300	20

8º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Gestão do Design	30	02
DDI	Projeto de Conclusão em Design Gráfico	150	10
DDI	Optativas (*)	120	08
		300	20



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

Carga horária total			
		CH	créditos
	Total	2.400	160

HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO

1º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Introdução ao Design	30	02
DDI	Desenho de Observação I	60	04
DDI	Plástica I	60	04
ARG	História da Arte I	30	02
ARG	Desenho I	60	04
CHU	Antropologia	30	02
CHU	Filosofia	30	02
		300	20

2º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte II	30	02
DDI	Desenho de Observação II	60	04
DDI	Plástica II	60	04
PSI	Psicologia Aplicada ao Design	30	02
ARG	Desenho II	60	04
CSO	Comunicação e Semiótica I	30	02
CHU	Sociologia	30	02
		300	20

3º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte III	30	02
DDI	Desenho III	60	04
DDI	Ergonomia Aplicada ao Design I	60	04
DDI	Modelagem	60	04
DDI	Recursos Computacionais	30	02



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

CSO	Comunicação e Semiótica II	30	02
DDI	Metodologia Científica	30	02
		300	20

4º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
ARG	História da Arte IV	30	02
ARG	Desenho IV	60	04
DDI	Metodologia do Projeto I	30	02
DDI	Fotografia I	60	04
DDI	Modelos e Protótipos	60	04
DDI	Ergonomia Aplicada ao Design II	60	04
		300	20

5º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Linguagens Contemporâneas	30	02
DDI	Metodologia do Projeto II	30	02
DDI	Projeto I	120	08
DDI	Oficina de Madeira	60	04
	Optativa (*)	60	04
		300	20

6º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing I	30	02
DDI	Projeto II	120	08
DDI	Oficina de Materiais Plásticos	60	04
DDI	Materiais e Processos de Fabricação	60	04
DDI	Optativa (*)	30	02
		300	20

7º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Marketing II	30	02
DDI	Introdução ao Projeto de Conclusão em Design	30	02
DDI	Projeto III	120	08
DDI	Oficina de Metal	60	04
DDI	Sistemas Mecânicos	60	04



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) 221-6056 – FAX 221-6054



		300	20
--	--	-----	----

8º Termo			
Depto	Disciplinas	CH	Créditos
DDI	Gestão do Design	30	02
DDI	Projeto de Conclusão em Design Gráfico	150	10
DDI	Optativas (*)	120	08
		300	20

Carga horária total			
		CH	créditos
	Total	2.400	160

9. QUADROS DE DISTRIBUIÇÃO DAS DISCIPLINAS POR DEPARTAMENTO

HABILITAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

DEPARTAMENTO	DISCIPLINA	CRÉDITOS
ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	História da Arte I	02
	Desenho I	04
	História da Arte II	02
	Desenho II	04
	História da Arte III	02
	História da Arte IV	02
	Desenho IV	04
CIÊNCIAS HUMANAS	Antropologia	02
	Filosofia	02
	Sociologia	02
COMUNICAÇÃO SOCIAL	Comunicação e Semiótica I	02
	Comunicação e Semiótica II	02
DESENHO INDUSTRIAL (DESIGN)	Introdução ao Design	02
	Desenho de Observação I	04
	Plástica I	04
	Desenho de Observação II	04
	Plástica II	04
	Desenho III	04
	Ergonomia Aplicada ao Design I	04
	Modelagem	04
	Recursos Computacionais	02
	Metodologia Científica	02
	Metodologia do Projeto I	02
	Fotografia I	04
	Tipografia I	02
	Produção Gráfica I	02
	Oficina Gráfica	04
	Linguagens Contemporâneas	02
	Metodologia do Projeto II	02
	Projeto I	04
	Fotografia II	04
	Tipografia II	02
	Produção Gráfica II	02
	Marketing I	02
	Projeto II	08
	Tipografia III	02
	Produção Gráfica III	02
	Fotografia III	04
	Imagens Animadas I	02
	Marketing II	02
	Introdução ao Projeto de Conclusão em Design	02



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

	Projeto III	08
	Produção Gráfica IV	02
	Imagens Animadas	04
	Gestão do Design	02
	Projeto de Conclusão em Design Gráfico	10
	Optativas (*)	08
	Optativa (*)	04
	Optativas (*)	02
PSICOLOGIA	Psicologia Aplicada ao Design	02

HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO

DEPARTAMENTO	DISCIPLINA	CRÉDITOS
ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	História da Arte I	02
	Desenho I	04
	História da Arte II	02
	Desenho II	04
	História da Arte III	02
	História da Arte IV	02
	Desenho IV	04
CIÊNCIAS HUMANAS	Antropologia	02
	Filosofia	02
	Sociologia	02
COMUNICAÇÃO SOCIAL	Comunicação e Semiótica I	02
	Comunicação e Semiótica II	02
DESENHO INDUSTRIAL (DESIGN)	Optativa (*)	04
	Introdução ao Design	02
	Desenho de Observação I	04
	Plástica I	04
	Desenho de Observação II	04
	Plástica II	04
	Desenho III	04
	Ergonomia Aplicada ao Design I	04
	Modelagem	04
	Recursos Computacionais	02
	Metodologia Científica	02
	Metodologia do Projeto I	02
	Fotografia I	04
	Modelos e Protótipos	04



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauri-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054



faculdade de arquitetura, artes e comunicação

	Ergonomia Aplicada ao Design II	04
	Linguagens Contemporâneas	02
	Metodologia do Projeto II	02
	Projeto I	08
	Oficina de Madeira	04
	Marketing I	02
	Projeto II	08
	Oficina de Materiais Plásticos	04
	Materiais e Processos de Fabricação	04
	Optativa (*)	02
	Marketing II	02
	Introdução ao Projeto de Conclusão em Design	02
	Projeto III	08
	Oficina de Metal	04
	Sistemas Mecânicos	04
	Gestão do Design	02
	Projeto de Conclusão em Design Gráfico	10
	Optativas (*)	08
PSICOLOGIA	Psicologia Aplicada ao Design	02



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, s/n CEP 17033-360 Bauru-SP
Fone (14) .221-6056 – FAX 221-6054