

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO

DESIGN

Campus Bauru
2024

APRESENTAÇÃO DO PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC

Curso: Design

Campus Bauru

Versão 2024

PARTE I – CARACTERIZAÇÃO DO CURSO COM A ESTRUTURA CURRICULAR VIGENTE

1. **Nomenclatura do curso:** Design

2. **Modalidade:** Bacharelado

3. **Períodos de Oferecimento e prazos de integralização máximo e mínimo**

Período/turma	prazo mínimo	prazo máximo
Integral	4 anos	6 anos
Noturno	4 anos	6 anos

4. **Número de vagas oferecidas no último vestibular**

No ano de 2024 foram ofertadas 90 vagas, sendo 30 para o período integral e 60 para o período noturno.

5. **Histórico do Curso**

O Curso de Design de Bauru foi iniciado no ano de 1976, ainda sob as nomenclaturas vigentes naquela época, Desenho Industrial e Comunicação Visual, ambas pertencentes à Faculdade de Artes e Comunicação da Fundação Educacional de Bauru (FEB). Porém, como a maioria dos cursos de Design do país, o princípio gerador ocorreu em um curso de artes. Em 1969, na Fundação Educacional de Bauru (FEB), foi criado o curso de Desenho e Plástica, que deu origem não apenas ao curso de Design, mas à própria faculdade que o acolhe atualmente, a Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC). O curso de Desenho e Plástica, alocado inicialmente na Faculdade de Ciências da referida fundação, foi mantido até o ano de 1973. No ano de 1974, teve início o curso de Educação Artística e Artes Plásticas, com 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, atendendo prioritariamente estudantes de Bauru e região, num raio de 100 quilômetros.

O curso de Design da UNESP, então denominado Desenho Industrial, mesmo localizado no interior do Estado, configurou-se como um dos pioneiros do país, formando uma promissora geração de profissionais que passaram a atender as indústrias da região, com destaque para as áreas de transporte e gráfica. Uma ação pioneira neste primeiro período foi o CEFOR (Centro de Estudo da Forma) um laboratório ligado ao curso de Desenho Industrial, que atendia a solicitações das unidades que compunham a Fundação Educacional de Bauru e a comunidade bauruense, uma experiência singular e de grandes resultados, que possibilitou vivenciar além das questões acadêmicas o exercício das ações profissionais. O curso também formou muitos daqueles que voltaram para atuar no ensino de Design da própria universidade e de outras que surgiam.

A Fundação Educacional de Bauru transformou-se, em agosto de 1985, na Universidade de Bauru (UB). No dia 15 de agosto de 1988, após aprovação pelo Conselho Universitário da UNESP, 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.

No ano de 1988, após a reestruturação curricular dos cursos de Desenho Industrial e Comunicação Visual, começou a vigorar o curso de Desenho Industrial, com as Habilitações em Projeto do Produto e Programação Visual. A partir de então, o curso passou a oferecer turmas em dois períodos – matutino e noturno – com duração de quatro anos e meio, e obrigatoriedade de apresentação e defesa final de um Projeto de Conclusão de Curso. O novo currículo estabelecido já trazia grandes inovações e colocava o curso de Bauru em sintonia com o cenário nacional de então. As disciplinas de projeto já eram destaque neste currículo, além da inserção, por meio de estágio obrigatório, de muitos alunos no mercado de trabalho bauruense e regional, que apresentava um parque gráfico consolidado, editoras, agências de publicidade e indústrias nas áreas de plásticos, calçados, automotivos e equipamentos. As atividades em oficinas e os primeiros laboratórios exclusivos para o curso também se estruturaram neste período.

No ano de 2007 teve início a implantação de um novo currículo, resultado de um processo de reestruturação iniciado no ano de 2002. Ressalta-se que em 2004 o MEC disponibilizou novas diretrizes para o curso, que foram amplamente debatidas e decisivas para as novas configurações propostas. O Curso de Desenho Industrial passou a denominar-se Design, oferecendo as habilitações em Design Gráfico e Design de Produto. Este é o currículo que

vigora até esta reestruturação, sendo disponibilizadas 90 vagas (30 diurnas e 60 noturnas) por ano, que congregam em torno de uma matriz curricular comum e, após 3 semestres, formam duas turmas para a habilitação em Design Gráfico e uma para a habilitação em Design de Produto. O estágio passou a não ser obrigatório. E as disciplinas de projetos foram inseridas a partir do 5º termo do curso, realizado em duplas de professores. Esse é o projeto político pedagógico e matriz curricular que se mantém até o momento e que ainda possibilita bom nível de inserção dos alunos em estágios na área e dos egressos no mercado de trabalho, na área acadêmica científica ou em ambos.

Porém, desde 2015 docentes e discentes formaram a comissão Redesign frente aos questionamentos que apontam as necessidades de atualização, alteração e reestruturação da matriz curricular e do Projeto Político Pedagógico do curso de Design. Em 2017 uma proposta foi enviada para a Prograd daquela gestão e, devido ao aumento de carga horária, não foi aprovada. O que causou grande desânimo em todos envolvidos nos grupos de trabalhos e na comissão Redesign. Mas, continuamos ao longo reelaborando o PPP do curso de DESIGN FAAC UNESP, procurando mantê-lo em sintonia com as necessidades e expectativas contemporâneas de formação para o design. Nesse processo fomos todos surpreendidos pela Pandemia Covid 19 o que causou a morosidade do processo, tendo em vista as novas exigências para adaptação a realidade que se impôs.

6. Avaliação do Curso

6.1. Avaliação Externas do curso de Design

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO - UNESP							
Bacharelado em Design Gráfico	Modalidade	Vagas Anuais Autorizadas	Avaliações	Ano	ENADE	CPC	Guia do Estudante
119090	Presencial	60		2018	5	4	2017: 5 estrelas
01/01/2007				2015	4	4	2016: 5 estrelas
				2012	4	4	2015: 5 estrelas
							2012: 4 estrelas
Bacharelado em Design de Produto	Modalidade	Vagas Anuais Autorizadas	Avaliações	Ano	ENADE	CPC	Guia do Estudante
119092	Presencial	30		2018	4	3	2017: 5 estrelas
01/01/2007				2015	4	4	2016: 5 estrelas
				2012	4	4	2015: 5 estrelas
							2012: 4 estrelas

Quadro 1. Dados das Avaliações Externas de 2012 a 2018, Design, FAAC, UNESP.

Fonte: PROGRAD / DTA FAAC / Relatórios Reitoria, 2021

Durante os anos de 2012 e 2018 a avaliação do ENADE aumentou de 4 para 5 na habilitação de Design Gráfico e se manteve na nota 4 na habilitação Design de Produto, conforme aponta o quadro 1. Por sua vez, o resultado do CPC MEC se manteve em 4 entre 2012 e 2018 para o Design Gráfico e diminuiu de 4 para 3, no ano de 2018, no curso de Design de Produto.

Nas avaliações externas temos o ENADE (desde 2012) e o Guia do Estudante até 2019 e, a partir de 2020, o Guia da Faculdade. Como podemos observar no quadro 1, tanto o curso de Design Gráfico quanto o de Design de Produto iniciam a avaliação em 2014 com 4 estrelas e atingem as 5 estrelas, mantendo-as até 2019. No ano de 2020 retornam a obter 4 estrelas. Provavelmente, devido à política de mudanças do Guia do Estudante, que passou a ser Guia das Faculdades e utiliza novas métricas, bem como é patrocinado por uma holding de universidades privadas com ações na bolsa de valores. Os resultados podem ser consultados diretamente no link: <https://publicacoes.estadao.com.br/guia-da-faculdade/>.

Já no presente ano de 2024 realizou-se, ao final de fevereiro, uma visita para avaliação externa por parte do Conselho Nacional de Educação, onde foram recebidas duas professoras avaliadoras (Of.CES 522/2023, Processo 2023/00293). Os resultados ainda estão sendo aguardados.

Além dos aspectos acima apontados, consideramos como avaliação externa as premiações de produtos, projetos e trabalhos desenvolvidos pelos alunos em processo de formação e os recentemente graduados. Essas premiações são, em sua maioria, de trabalhos realizados em conjunto com os professores, que respondem pela orientação desses trabalhos.

Ainda, temos como referência de avaliação externa a quantidade de empresas dos diversos segmentos da área que procuram nossos alunos para estágio e para processos de contratação.

6.2. Avaliações Internas do Curso de Design

Diante da necessidade de implantar o processo de reestruturação e atualização do Projeto Político Pedagógico do curso de DESIGN, o corpo docente considerou de extrema importância a participação dos alunos, tanto que optou pela participação ativa do corpo discente no processo, constituindo uma comissão em um sistema paritário, a Comissão

REDESIGN, em 2015.

Uma série de ações foram desenvolvidas levando cada uma das partes a analisar e avaliar o curso atual. Percebeu-se nas manifestações dos docentes, dos discentes e, também, dos alunos egressos que certos paradigmas e demandas se atualizaram e se modificaram com relação a dez anos atrás, o que faz da atualização curricular uma questão premente. E num esforço conjunto, os interessados se reúnem desde 2015 para discutir novas propostas, debater forças e fragilidades do Projeto Político Pedagógico vigente, refletir, pesquisar, aprimorar e propor soluções.

Há que se destacar que a essência do Projeto Político-Pedagógico de 2007 se manteve, sendo que a proposta desta reestruturação e atualização do Curso de Design diz respeito a entender o Design como um todo relacionado à formação que permite que o profissional formado pelo curso atue em qualquer área criativa e projetual ou em qualquer um dos segmentos em Design refletindo uma discussão que se coloca nos círculos acadêmicos e o que vem ocorrendo no mercado de trabalho nacional e internacional.

Outro aspecto é o de permitir a atuação do aluno como agente de sua formação ao ter a liberdade de compor o seu currículo através de atividades complementares, de extensão, de pesquisa e disciplinas optativas. Ainda, incorporar as atividades do aluno fora da sala de aula ou até fora dos muros da universidade como parte integrante de sua formação, especialmente, em sua participação em projetos e atividades de extensão, entre outras atividades desenvolvidas. Também a de aprimorar o conhecimento e a aplicação da interdisciplinaridade no desenvolvimento das disciplinas de projeto, ampliando e envolvendo todas as disciplinas do curso, inserção de eixos estruturantes de formação e da inclusão de ênfases no curso de Design¹. Todos estes aspectos foram amplamente discutidos e decididos em conjunto pela comissão REDESIGN em um processo organizado por meio de reuniões da comissão, reuniões abertas para participação de todos os alunos, fóruns de discussão e avaliação, pesquisas com corpo docente e discente, detalhado a seguir.

6.3. A Comissão "ReDesign"

De modo a desenvolver o novo PPP do curso, uma comissão paritária entre professores e alunos foi criada mediante aprovação da Portaria nº 59 de 22 de julho de 2015. O grupo foi intitulado Comissão REDESIGN. Por parte dos professores, 10 docentes se interessaram e se

¹ As ênfases foram retiradas após a não aprovação do aumento de carga horária total do curso de design em avaliação realizada pela PROGRAD da gestão 2017-2020.

dispuseram a participar da comissão. Os alunos, por sua vez, foram escolhidos através de votação em Assembleia promovida pelo CADUnesp (Centro Acadêmico de Design da Unesp). Entretanto, ao longo das atividades, que tiveram início em agosto de 2015, houve rotatividade de docentes e discentes, sendo que uma nova composição da comissão foi aprovada e validada pela portaria de Nº 48, de 30 de junho de 2016 com as atualizações e mudanças dos integrantes da Comissão REDESIGN. As reuniões foram periódicas, ocorrendo em média 3 vezes por semana, exceto nos períodos de recesso. Para a manutenção das atividades e tarefas rotineiras, contou-se com o auxílio de duas bolsas BAAE III, disponibilizadas por um período pela direção da FAAC, em apoio à iniciativa de reestruturação.

6.4. Avaliações Internas 2015-2017

6.4.1. Fóruns ReDesign: Processo de discussão, avaliação e análise

Para nortear as atividades da comissão foram elaborados fóruns abertos de discussão. A organização dos dois primeiros contou com o apoio do CENEPP (Centro de Estudos e Práticas Pedagógicas da Unesp) e da diretoria da FAAC, que providenciou os recursos e os meios necessários para sua concretização. Nos dias dos fóruns não houveram aulas e a adesão dos estudantes foi ampla.

O 1º Fórum foi desenvolvido e realizado sob o título "Quem somos?" e ocorreu em agosto de 2015. Todos os professores e alunos do curso foram convidados para este fórum que teve como objetivo principal avaliar o currículo e PPP vigente. A dinâmica adotada foi a reunião em separado de alunos e professores, de modo a permitir a visão de cada uma das partes envolvidas, de forma isenta e independente, tendo como objetivo o desenvolvimento do atual Projeto Político Pedagógico. Para obtenção de uma análise consistente, tomou-se como diretriz os seguintes tópicos: Currículo (grade/ matriz curricular), Processo ensino-aprendizagem, Projetos, Trabalhos de Conclusão de Curso, Extensão, Pesquisa e outras atividades do curso. Esses tópicos foram analisados a partir dos critérios de Forças, Fragilidades e Deficiências, e Possibilidades Futuras.

No primeiro dia ocorreram as dinâmicas de discussão com pares e no segundo uma plenária com a apresentação dos dados coletados, seguida de discussão com toda comunidade.

O 2º Fórum, denominado "Quem São?", aconteceu em novembro de 2015 e contou com

Intercambistas de programas como o Ciências sem Fronteiras e alunos egressos inseridos no mercado de trabalho. Estes participaram de mesas redondas para que pudessem compartilhar suas experiências e opiniões sobre o curso da Unesp também em termos de Forças, Fragilidades e Deficiências e Possibilidades Futuras. Os participantes não só avaliaram o curso atual com relação à preparação para o mercado, como explanaram sobre cursos de universidades no exterior experienciadas nos intercâmbios e carreiras de pesquisa. Sendo assim, foram levantadas informações considerando a vivência externa dos alunos e ex-alunos, tanto no sentido da formação quanto em relação à atuação profissional.

O 3º FÓRUM foi realizado em dezembro de 2016 com a denominação "Quem Queremos Ser?" e contou com a síntese das atividades e dinâmicas desenvolvidas até aquele momento, incluindo o histórico a respeito da realização de Pesquisas internas com alunos ingressantes; alunos do 3º aos 8º termos; professores, bem como Pesquisas informais com profissionais do mercado (egressos, palestrantes e outros profissionais). Sendo que os levantamentos de dados e informações ocorreram para o levantamento das aspirações, necessidades, potencialidades e restrições em um processo com a participação docente, discente e representantes da instituição.

A partir deste momento a comissão REDESIGN foi dividida em grupos de trabalho e mini grupos tendo como objetivo a realização de reuniões, análises e estudos. Além da Avaliação de Currículos de Design de faculdades internacionais e expoentes nacionais, o PPP atual foi avaliado e analisado, sendo também realizado o levantamento de expectativas, necessidades, organização interna, entraves burocráticos relacionados à implementação de um PPP na Unesp e possibilidades para a implantação de um novo PPP.

Nesse processo também foram realizadas reuniões abertas entre os alunos participantes da comissão e os alunos que não participaram diretamente, a título de informação, solução de dúvidas a respeito do desenvolvimento dos trabalhos, bem como o levantamento e registro de críticas e sugestões que eram apresentadas nas reuniões da comissão REDESIGN de modo a contribuir com o desenvolvimento do trabalho relacionado à proposta didático-pedagógica, a atualização e inserção dos componentes curriculares e ao desenvolvimento da proposta e da matriz curricular.

Após o consenso da Comissão ReDesign e dos grupos de trabalho com relação a nova proposta dos componentes e da matriz curricular reunimos, em março e abril de 2017 todos os professores do departamento e, também, dos outros departamentos que atuam junto ao curso de Design para apresentar os fundamentos que nortearam o desenvolvimento da

proposta, levantar dúvidas e acatar sugestões para a nova proposta.

No dia 27 de abril de 2017 foi realizado o Fórum "Quem Queremos Ser" com a participação de alunos e professores para a apresentação e discussão da proposta e das linhas de ação pedagógica a partir da matriz curricular atualizada. Ou seja, o desenvolvimento do trabalho levou ao incremento de várias possibilidades e propostas de ensino-aprendizagem que eram verificadas e discutidas junto ao corpo discente e docente visando atingir a melhor solução para a implantação do novo PPP.

E, após a aprovação e validação deste projeto em todas as instâncias, foi prevista a realização do fórum "Quem Seremos" para comunicar a toda comunidade acadêmica da área do Design a implantação da nova proposta.

6.4.2. Grupos de trabalho e levantamento de dados

Após os dois primeiros fóruns e com o objetivo de organizar as tarefas, a comissão se dividiu em grupos de trabalho de modo a:

1. Avaliar o PPP atual de Design UNESP;
2. Avaliar Propostas e Estruturas Curriculares Nacionais;
3. Avaliar Estruturas Curriculares Internacionais;
4. Organizar os questionários para os levantamentos internos e, também, a documentação dos processos gerados e desenvolvidos;
5. Verificar a legislação e normas relacionadas a respeito da formação superior em Design, bem como os entraves burocráticos relacionados à implementação de um PPP na Unesp.

6.4.3. Questionários

A fim de traçar um perfil sucinto dos alunos que frequentam o curso, realizou-se uma série de questionários para submissão online destinados a um percentual dos alunos ingressantes. Essas pesquisas foram elaboradas baseadas em questionamentos que surgiram durante as reuniões da comissão. Num segundo momento, duas pesquisas foram realizadas por meio de questionários, sendo, uma destinada aos professores e outra aos alunos recolheram dados estatísticos e descritivos sobre experiências e expectativas dos docentes e discentes a respeito do curso, como também permitiram formar um perfil geral dos ingressantes dos períodos noturno e integral. Quanto aos docentes, todos foram inquiridos sobre sua visão do curso atual e prospecção para o futuro, incluindo-se expectativas e áreas

de interesse e atuação.

6.4.4. *Análise de currículos nacionais*

A partir dos fóruns realizados com discentes e docentes, e das reuniões que aconteceram entre os membros da comissão, as demandas de mudança na atual grade curricular motivou a conhecer melhor os perfis de outras instituições, públicas e privadas, que possuem o curso de Design. O subgrupo responsável em analisar os currículos de outras universidades nacionais, buscou primeiramente encontrar cursos que se assemelham ao novo perfil desejado, como também analisar os cursos mais bem conceituados do país e os principais oferecidos em universidades públicas.

Foram apontadas ainda particularidades consideradas interessantes em cada currículo, de modo que pudessem contribuir para a reestruturação do PPP local. A oferta de diversas disciplinas obrigatórias, de formação livre e eletivas. Entre as instituições verificadas, 7 apresentam o curso unificado em Design, enquanto as outras variam em Design de Moda, Digital, Games, Gráfico e Produto.

6.4.5. *Análise de currículos internacionais*

Durante os anos de 2013, 2014 e 2015 foram abertas muitas oportunidades de intercâmbio, grande parte delas devido ao programa Ciências sem Fronteiras do Governo Federal, o que impactou direta e indiretamente nas relações pessoais dos alunos, assim como sua trajetória pelo curso e de sua formação. Muitos retornaram com experiências inéditas de currículos do exterior. Achou-se por bem realizar uma análise destes currículos e experiências, a fim de levantar as qualidades e as fraquezas do currículo vigente frente ao que vem sendo praticado em outras universidades do mundo. Também foram consideradas as experiências, vivências e pesquisas dos docentes em universidades no exterior.

Além do citado fórum realizado para ouvir tais experiências, o Grupo de Currículos Internacionais foi responsável por levantar e sistematizar pontos fortes e fracos de currículos estrangeiros, como também mapear suas grades e funcionamento no que diz respeito à liberdade do aluno em criar sua graduação. Também foram pesquisados recursos estruturais das faculdades.

Foram observadas diferentes propostas curriculares de universidades principalmente da Europa e América do Norte, uma vez que estes também foram os principais destinos nos intercâmbios de alunos e, desta forma, foi possível discutir não somente o currículo, mas a

completa experiência acadêmica. De uma maneira geral, constatou-se que a experiência em projeto e inserção em atividades aplicadas desde as primeiras etapas do curso como características marcantes e presentes em grande parte das instituições internacionais analisadas. Destaca-se ainda que a temática de projetos e atividades aplicadas tendem a ser relacionadas e estarem atentas a demandas específicas da sociedade, muitas vezes desenvolvidas com alguma participação/contribuição de outros setores e organizações específicas da sociedade. Ainda, a atuação do professor enquanto orientador e tutor de projetos nas disciplinas foi observada em diversas situações havendo, de uma forma geral, menos aulas expositivas e mais tempo em projeto aplicado e orientações. Como consequência disto, a interação professor-aluno passa a ter um caráter mais relacionado à orientação e tutoria. Um outro ponto observado nos currículos internacionais é a formação do aluno que ocorre, em algumas instituições, em menor duração e de forma menos generalista, ou seja, com ênfases ou especialidades definidas. A partir de uma estrutura mais flexível, o aluno tem mais autonomia na escolha das disciplinas cursadas e na condução de sua formação.

6.4.6. Resultado da Análise do Currículo Vigente (grade até 2023)

Diante de todo material levantado, resume-se os pontos problemáticos e relevantes do currículo vigente.

- **Número de Turmas e alunos em andamento:** O curso de DESIGN da UNESP é o único da FAAC que possui três turmas, totalizando um corpo discente ingressante de 90 alunos por ano e um total de 486 alunos em curso.
- **Quadro Docente:** Número de alunos ingressantes no curso e número reduzido de professores: a insuficiência de professores que afeta a universidade foi um problema amplamente debatido. O quadro docente é um dos pontos graves e preocupantes, pois o cenário de contratação de novos docentes encontra-se comprometido até 2020 com relação às contratações de professores efetivos e do número de professores substitutos. Nos anos de 2014 a 2016 ocorreram 4 aposentadorias e entre os anos de 2018 e 2019 ocorreram mais 3 aposentadorias no departamento de Design da UNESP. Perfazendo o total de 7 aposentadorias. Ainda, no ano de 2019 ocorreu o desligamento de mais 1 professor que foi atuar na USP/SP. O que fez com que o quadro se agravasse com 8 professores a menos no quadro docente de Design. E, também, temos 1 docente em quadro administrativo de 2016 a 2020 na Vice Diretoria da FAAC e de 2021 a 2024 na Diretoria da FAAC e do

Campus de Bauru. Porém, neste ano de 2021, fomos contemplados pela Reitoria da gestão atual com 5 concursos para docentes efetivos, o que nos dá a possibilidade de repor, não totalmente, mas em grande parte nosso quadro docente. Portanto, parte deste problema foi amenizado, o que nos dá garantia da continuidade com o número de vagas de alunos atuais, com a carga horária total do curso, envolvendo suas diversas necessidades e atividades acadêmicas no desenvolvimento de um trabalho consistente na formação de profissionais e futuros pesquisadores para a área do Design;

- **As disciplinas de Projeto:** Foi considerado que as disciplinas de Projeto iniciam tardiamente no curso e que será necessário a sua inserção desde o primeiro semestre. Algo já atendido na nova proposta de matriz curricular ora apresentada. Outros aspectos foram apontados, tais como:
 - Urgência na atualização e inserção de novos conteúdos e componentes curriculares;
 - Estruturação do curso para uma formação ampla em DESIGN de forma mais generalista, porém, atendendo a demanda de conhecimentos sobre segmentos específicos em crescimento e demanda de mercado;
 - Possibilitar maior opção de projetos e atividades ao aluno visando sua formação ampla, interdisciplinar com possibilidades transdisciplinares, tornando-o agente nesse processo;
 - Incorporar as atividades do aluno fora da sala de aula, fora da universidade e, também, em projetos e atividades de extensão, projetos de pesquisa, laboratórios, valorizando a participação e o desenvolvimento destas propostas
 - Possibilitar e organizar maior interdisciplinaridade no desenvolvimento das disciplinas e das atividades e projetos;
 - Organizar atividades como oficinas, encontros, de curta duração, para a ampliação dos repertórios necessários ao desenvolvimento da formação e da futura carreira de Designer;
 - Incluir alunos monitores que possam auxiliar nas disciplinas e no esclarecimento de dúvidas com relação aos exercícios e trabalhos propostos;
 - Necessidade de incluir visitas técnicas e culturais como uma das práticas de formação viabilizadas pela universidade;
 - Valorização e divulgação dos TCC's – trabalhos de conclusão de curso;

- Necessidade de um espaço interdisciplinar de criação e desenvolvimento de projetos.
- **Pontos fortes do currículo Vigente:**
 - Os Trabalhos / Projetos de Conclusão de Curso (tCC) são apontados como extremamente positivos pela unanimidade do corpo docente e discente, uma vez que, exploram diversas possibilidades de novas temáticas e de novos segmentos do Design e possibilitam a entrada no mercado de trabalho e no exercício da atuação profissional. Outro dado positivo é o processo de escolha por parte do aluno do professor orientador e da temática a ser tratada que se desenvolve na inter-relação da pesquisa teórica e prática levando a resultados muito significativos. Os projetos desenvolvidos constituem o portfólio do aluno para sua atuação profissional. A integração dos alunos com seus colegas permite o exercício da colaboração e os alunos se engajam no TCC de forma extremamente positiva, seja pelo esforço exigido, ou pela vontade de aprender, explorar e experimentar uma nova área ou, ainda, superar-se.
 - Nesse processo foi desenvolvido um novo regulamento destinado aos TCCs que contemplam maior abertura e interdisciplinaridade, tanto no processo de orientação quanto no formato da proposta final, adequando-se aos novos tempos e exigências da área. As matérias de ciências humanas foram apontadas como importantes para o desenvolvimento e ampliação do pensamento reflexivo como questão inerente a ampliação do repertório, as relações entre campos de conhecimento e ao desenvolvimento de capacidade crítica do aluno para a atuação em Design. As disciplinas de Sociologia, Antropologia, Filosofia, entre outras, apresentam forte relevância na formação do Designer. Porém, foi avaliado que essas disciplinas estão no currículo vigente no começo do curso, momento em que os alunos ainda não conseguem perceber a importância das mesmas e envolverem-se com maior profundidade. Atendendo a essa questão, o novo currículo apresenta essas disciplinas em uma sequência gradativa e desenvolvida ao longo do curso.
 - Estímulo ao desenvolvimento de projetos: nota-se que os alunos são muito proativos no sentido de se envolver e buscar projetos a serem

desenvolvidos extraclasse ou ainda, além dos muros da universidade, sejam eles entre colegas, coletivos, projetos sociais; esta experiência prática é de grande importância para a competência do aluno e, muito recorrente, no corpo discente, apontando um crescimento desta dinâmica para as próximas gerações de alunos imbuídos da consciência e importância da sustentabilidade em todos seus aspectos e da função social e política do designer.

- Grande número de projetos de extensão: o curso de Design é o curso que mais conta com projetos de extensão dentro da FAAC, de forma que este dado não pode passar despercebido. Tendo em vista que as atividades desenvolvidas nesses projetos podem possuir tanto cunho prático como teórico, ambos importantes para a formação do aluno. Foi apontada a necessidade de potencialização e ampliação da importância destes projetos de extensão na formação do estudante. Ponto também resolvido na nova proposta curricular.
- Valorização da proatividade estudantil: o conhecimento específico sobre novas ferramentas, sejam elas digitais ou materiais, têm sido cada vez mais procuradas pelos alunos através de tutoriais em plataformas digitais ou no compartilhamento de conhecimentos entre colegas. Este aspecto deve ser potencializado.
- Integração entre os alunos nas diversas atividades desenvolvidas, tanto no âmbito da sala de aula quanto no extraclasse a partir da organização de eventos, encontros, bazares, entre outros, e deve ser explorada e valorizada.
- Outro aspecto apontado foi o da disponibilidade no relacionamento professor-aluno, aluno-professor o que gera sintonia para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem e, também, dos projetos de extensão e pesquisa desenvolvidos.

6.4.7. Desafios para a reestruturação curricular

A partir dos levantamentos, elencou-se também alguns dos desafios a serem enfrentados pela mudança curricular:

- Componentes curriculares relacionados às ciências humanas estão alocados nos períodos iniciais do curso, momento no qual o aluno ainda não tem a experiência

necessária às leituras e aprofundamentos, bem como ao estabelecimento das relações entre as ciências humanas e o Design. E, ainda, o conteúdo e a dinâmica destas disciplinas não abordam ou estabelecem relações ou exemplos da área do Design.

- Grande carga de matérias teóricas do primeiro ano do curso: foi levantado que alunos, logo que entram no curso, possuem pouco interesse por disciplinas teóricas, bem como dificuldade em conectá-las à prática. Então propôs-se desenvolver tais disciplinas mais tardiamente ao longo do curso, aliando-as a práticas projetuais, visando sempre que o aluno desenvolva uma percepção maior sobre a reflexão e a aplicação de conhecimentos humanos nas práticas em Design.
- Divisão entre duas habilitações: o número reduzido de carreiras a serem oferecidas (gráfico e produto) levava alguns alunos a não conseguirem escolher a habilitação desejada e outros não se encontravam em nenhuma destas duas habilitações, seguindo carreiras em Ilustração, Moda, Game Design, entre outros. Este fato foi problematizado tanto por alunos quanto por professores ao longo das avaliações, e foi consenso abolir as habilitações em prol de um único curso de Design.
- Assim como, a quantidade de 3 turmas atuais deverá ser reduzida para 2 turmas, mantendo-se o número de vagas, porém distribuídas de forma equilibrada entre os dois turnos de oferecimento do curso. Com relação aos turnos (horários) de oferecimento do curso, fato que foi amplamente discutido, chegou-se a consideração de que os horários do integral (matutino e vespertino) e do noturno deverão ser ajustados para integral e noturno, com a realização de atividades esporádicas realizadas no vespertino, devido as características necessárias a formação dos alunos, tais como, visitas técnicas e culturais; atividades e ações em instituições e organizações; atividades de campo junto a grupos sociais e a comunidades, entre outras possibilidades.

6.5. Avaliações Internas: 2019-2021

Após a não aprovação do nosso PPP e currículo de 2017, demos continuidade às reuniões da comissão REDESIGN incluindo novos integrantes e interessados, tanto do corpo docente quanto do corpo discente e incluindo alunos formados pelo curso e com experiência profissional.

Refazer uma proposta ampla com a exigência de redução de carga horária, fez com que nos debruçamos novamente em vários aspectos para a melhor formação ampla no campo do Design neste sentido resolvemos desenvolver uma nova avaliação que possibilitasse uma análise mais atual, tendo em vista o tempo decorrido, e desta forma organizamos a avaliação que pudesse nos pautar para as análises necessárias e para as decisões a serem tomadas referentes ao novo PPP Design.

Esse processo de avaliação interna desenvolveu-se em várias reuniões com a participação da comissão REDESIGN, mas também com os conselhos do curso e o departamental, sendo convidados os docentes dos outros departamentos que atuam no curso de Design, bem como com alunos dos diferentes semestres do curso e com o apoio do CADUNESP.

Além disso, esse processo de avaliação contou com 4 etapas, a saber:

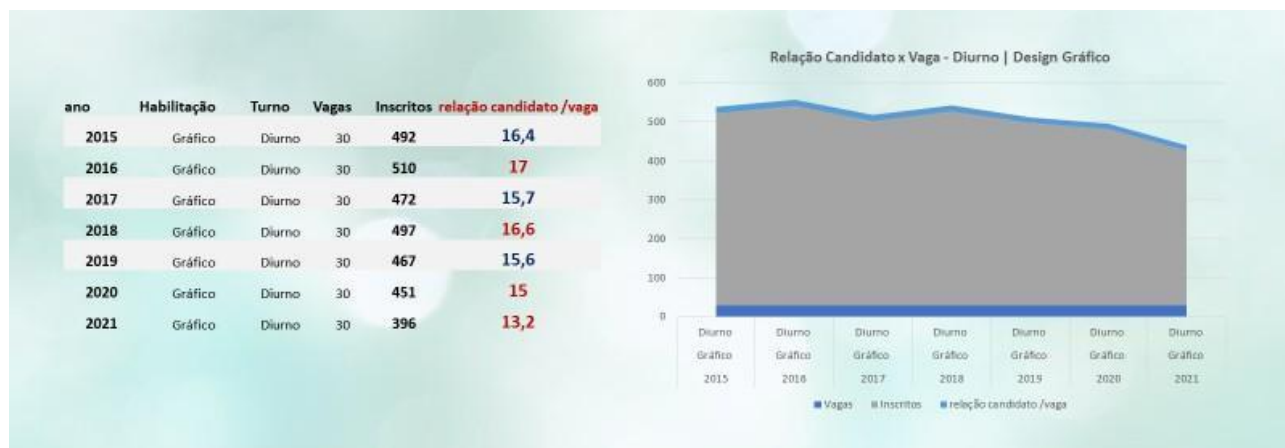
1. Levantamento de dados quantitativos a respeito do curso de Design para análise que fundamente as mudanças na nova proposta do PPP Design;
2. Projeções para os próximos anos;
3. Análise SWOT ou FOFA do Curso de Design FAAC UNESP;
4. Pesquisa de opinião a partir de questionários (Google Forms) com docentes e alunos: discussão, considerações, elaboração, aplicação e análise final.

A seguir apresentamos os quadros com o levantamento de dados do Curso de Design.

Curso DESIGN	ano	Habilitação	Turno	Vagas	Inscritos	relação candidato /vaga	total candidatos
	2015	Gráfico/ Produto	Noturno	60	735	12,3	1227
		Gráfico	Diurno	30	492	16,4	
	2016	Gráfico/ Produto	Noturno	60	670	11,2	1180
		Gráfico	Diurno	30	510	17	
	2017	Gráfico/ Produto	Noturno	60	506	8,4	978
		Gráfico	Diurno	30	472	15,7	
	2018	Gráfico/ Produto	Noturno	60	528	8,8	1025
		Gráfico	Diurno	30	497	16,6	
	2019	Gráfico/ Produto	Noturno	60	551	9,2	1018
		Gráfico	Diurno	30	467	15,6	
	2020	Gráfico/ Produto	Noturno	60	514	8,6	965
		Gráfico	Diurno	30	451	15	
	2021	Gráfico/ Produto	Noturno	60	420	7	816
		Gráfico	Diurno	30	396	13,2	

Quadro 2.Dados de 2015-2021 (7 anos) inscritos, relação candidato/vaga e total candidatos

Fonte: VUNESP / DTA FAAC / Relatórios Reitoria, 2021



Quadro 3. Relação Candidato x Vaga – Integral |Design Gráfico

Fonte: VUNESP/ DTA FAAC / Relatórios Reitoria, 2021



Quadro 4. Relação Candidato x Vaga – Noturno | Design Gráfico e Design de Produto

Fonte: VUNESP/ DTA FAAC / Relatórios Reitoria, 2021

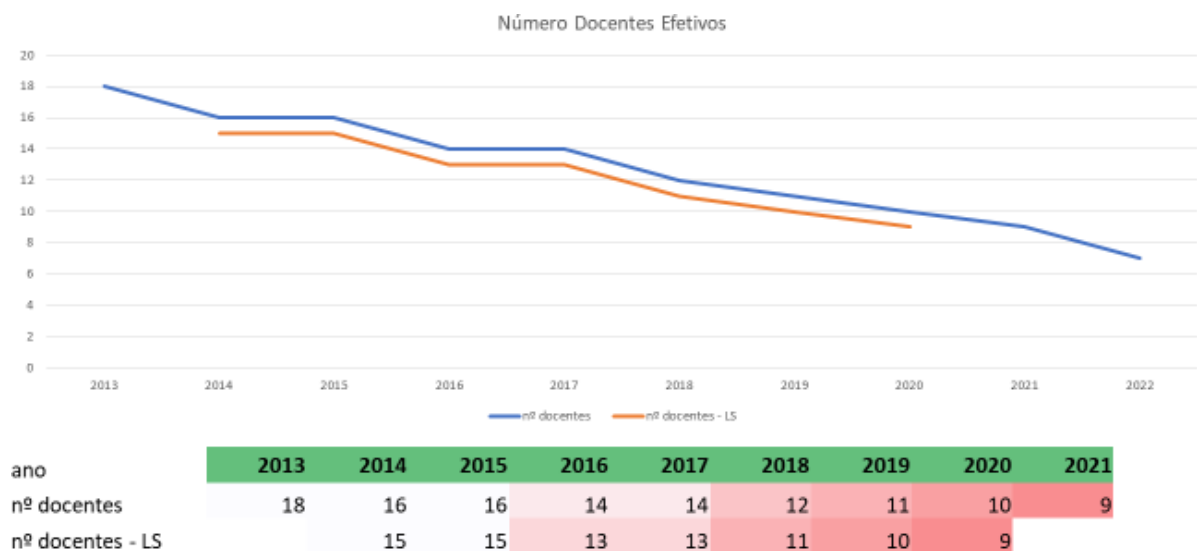


Quadro 5. Projeção da Relação Candidato x Vaga até 2025 – integral | Design Gráfico

Fonte: Comissão REDESIGN, 2021.



Quadro 6. Projeção da Relação Candidato x Vaga até 2025 – Noturno | Design Gráfico e Design de Produto
Fonte: Comissão REDESIGN, 2021.



Quadro 7. Série histórica de redução do quadro docente efetivo | Departamento de Design, FAAC, UNESP.
Fonte: RH FAAC, 2021

Relação Professor x Aluno																	
2013		2014		2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021	
DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS	DOCENTES	ALUNOS
18	396	15	396	15	396	13	396	13	396	11	396	10	396	09	396	09	396
22		26,5		26,5		30,5		30,5		36		39,6		44		44	

Quadro 8. Série histórica da relação professor x aluno | Departamento de Design, FAAC, UNESP.
Fonte: RH FAAC, DTA FAAC, Departamento de Design, 2021.

6.5.1. Análise dos dados levantados

Observando-se os quadros 2, 3 e 4 acima apresentados e relativos ao número total de candidatos inscritos podemos constatar a diminuição da concorrência entre candidatos (relação candidato x vaga) e do preenchimento de vagas. O que implica na diminuição da procura pelo curso que pode ser causada por vários fatores. Entre eles, o aumento da oferta de cursos de design nas diversas cidades e estados do país, inclusive com aumento da oferta em universidades privadas na cidade de Bauru. Geralmente, essas universidades garantem grandes investimentos em estrutura física, laboratórios e equipamentos de ponta, o que influencia de modo significativo os candidatos, uma vez que não conseguem diferenciar a qualidade e aprofundamento do ensino da estrutura e ambientes oferecidos. Neste aspecto, os escassos recursos e investimentos na universidade pública deixam a dever em uma área, tal qual o design, que necessita de equipamentos atualizados, estrutura física adequada, confortável e agradável esteticamente.

Evidentemente que devemos considerar a situação atípica a partir de 2019 devido a pandemia Covid 19, mas é a partir do ano de 2016 que começa a ocorrer uma queda do número de candidatos e, consequentemente da procura pelo curso.

Essa sequência histórica e numérica nos leva à projeção de que, se não houver mudanças, pode se tornar realidade a diminuição da procura pelo curso, como apontam os quadros 5 e 6.

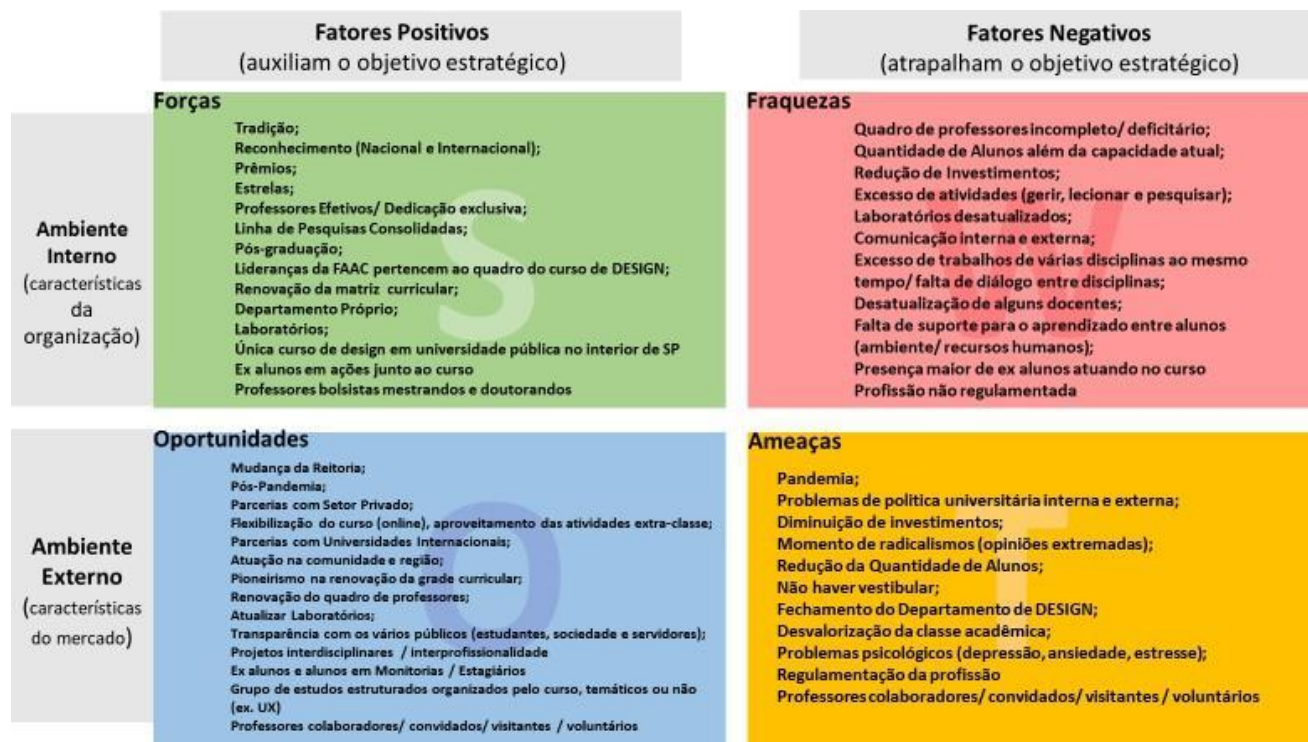
Com relação aos turnos podemos perceber a procura maior pelo integral que envolve também o menor número de vagas e aspectos como a busca de segurança em uma nova cidade para os alunos residirem, geralmente, longe de suas famílias; maior flexibilidade de horários para as diferentes atividades acadêmicas e pessoais dos alunos nessa nova fase de vida.

Outro aspecto muito problemático é a diminuição do corpo docente efetivo, conforme aponta o quadro 7. A rotatividade de professores substitutos, temporários é um fato que causa insegurança e uma visão negativa por parte dos candidatos ao curso com relação a existência das aulas, a qualidade do curso, uma vez que a sociedade de forma geral tem conhecimento deste aspecto e o divulga de forma crítica.

Podemos constatar no quadro 8 o aumento significativo do número de alunos por docente, o que implica em salas mais lotadas, falta de tempo adequado às necessidades e ao acompanhamento individual dos alunos por parte dos docentes, sobrecarga de trabalho docente, entre outros fatores que levam, apesar de todo o esforço e dedicação do corpo docente, à diminuição da qualidade do processo de ensino aprendizagem e do nível de aprofundamento do curso em questões teóricas e práticas. Ainda, podemos inferir que pode ter ocorrido diminuição da qualidade do curso devido ao longo tempo para a reestruturação curricular e de atualização dos conteúdos, especialmente os relacionados a necessidade de equipamentos e tecnologias atualizadas.

6.5.2. Análise SWOT (FOFA) do Curso de Design FAAC DESIGN

Após as análises dos dados quantitativos do curso relativos aos candidatos, alunos e docentes a comissão REDESIGN realizou a análise SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities e Threats) ou FFOA ou FOFA (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças), técnica de planejamento estratégico que foi desenvolvida em conjunto com a comissão REDESIGN e os conselhos de curso e departamental no ano de 2020 e que também pautou o desenvolvimento dos questionários Google Forms que foram aplicados a alunos, ex-alunos, docentes efetivos e temporários ou substitutos, muitos deles formados por nosso curso.



Quadro 9. Análise SWOT ou FOFA do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2020.
Fonte: Anderson Rolim e Comissão REDESIGN, 2020.

Como podemos observar no quadro 9 (acima) as forças do Curso de Design indicadas se referem a tradição do curso uma vez que existe há mais de 30 anos. Foi o primeiro curso de design em universidade pública no estado de São Paulo e ainda é o único no interior deste estado. Conta com linhas de pesquisa e atuação na graduação e na pós-graduação consolidadas. Sendo o PPGDesign outra força, pois permite integração e retroalimentação entre os diferentes níveis de ensino e pesquisa.

As premiações e avaliações externas levam ao reconhecimento nacional e internacional do curso. Outro fato são os docentes com dedicação exclusiva e que também pertencem ao quadro de gestores da FAAC indicando liderança e envolvimento. Os docentes bolsistas e temporários são doutorandos e mestrando, o que implica em bom nível de formação e qualificação dos recursos humanos envolvidos no curso. A renovação do PPP e da matriz curricular é um dos aspectos vistos de forma muito positiva e o curso conta também com atuação de vários ex-alunos em atividades de extensão e pesquisa. Ter um departamento de Design é outra força indicada e contar com alguns laboratórios bem equipados de design de produto ajudam a fortalecer a visão que a comissão tem a respeito do curso.

Por sua vez, as fraquezas apontadas dizem respeito ao quadro incompleto e deficitário dos docentes, o que gera uma grande quantidade de alunos a serem atendidos (excesso de atividades: gerir, lecionar, pesquisar e atender a tríade universitária) e turmas numerosas,

além do problema das atividades e dos espaços físicos que não comportam um volume grande de alunos. O histórico da redução e falta de investimentos gerou laboratórios e salas de aula desatualizadas, falta de estrutura tecnológica e espaços físicos adequados, bem como a carência de ampliação da estrutura destinada ao ensino, extensão e pesquisa. Fato que gera também a falta de suporte para o ensino e aprendizagem entre alunos e docentes (ambiente/ recursos humanos). E também é ponto fraco a presença de ex-alunos atuando como docentes temporários do curso, não estabelecendo o vínculo adequado para o envolvimento e desenvolvimento para a atuação acadêmica de forma plena e segura. Outro ponto indicado é o excesso de trabalhos de várias disciplinas ao mesmo tempo e falta de diálogo entre as disciplinas gerando sobrecarga ao corpo discente. Além da desatualização de alguns docentes. A inexistência de uma regulamentação profissional é outro aspecto que aflige os alunos. Também há problemas na comunicação interna e externa.

As Ameaças foram apontadas como a Pandemia Covid 19, os problemas psicológicos (depressão, ansiedade, estresse) advindos da pandemia e do excesso de trabalho gerado pela carência do número adequado de docentes e servidores, o momento político e social de radicalismos (opiniões extremadas), a desvalorização da classe acadêmica, a diminuição e a falta de investimentos no curso e no departamento, a mudança da Reitoria, a extinção do departamento de Design, suspensão do vestibular, a redução dos candidatos ao curso e, conseqüentemente do número de alunos, o fato de os professores colaboradores/ convidados/ visitantes / voluntários se tornarem uma regra definitiva e a falta de regulamentação da profissão da profissão de designer.

Por sua vez, as oportunidades apontaram a mudança da Reitoria; a esperança no Pós-Pandemia; as possibilidades de parcerias com o setor privado, organizações e com as universidades nacionais e internacionais, a atuação junto à comunidade do território local, em Bauru e região; a transparência com os vários públicos (estudantes, sociedade e servidores), a renovação da matriz curricular e do PPP, a flexibilização do curso (com atividades online), o aproveitamento das atividades extraclasse, o envolvimento em projetos e atividades interdisciplinares, interprofissionais, transversais e transdisciplinares, grupos de estudos estruturados organizados pelo curso, temáticos ou não, alunos e ex-alunos atuando em monitorias e como estagiários, a participação esporádica de professores colaboradores, convidados, visitantes e voluntários, investimentos destinados a atualização dos laboratórios e estrutura física necessária ao curso, concursos para professores efetivos ampliando e renovando o quadro de docentes do curso. O passo seguinte foi, a partir desta análise, estruturar o questionário destinado aos alunos, ex-alunos

e docentes do curso (efetivos e temporários). Abaixo encontram-se os links de acesso aos questionários.

- 1º ano: <https://forms.gle/qpbtdnb24gAsLq817>
- 2º ano: <https://forms.gle/LvBE18TWHrdZeh4bA>
- 3º ano: <https://forms.gle/yRMnv7sToq1Sslmv7>
- 4º ano e adiante: <https://forms.gle/3SjoVJgGUebg4HYy5>
- Formados/egressos: <https://forms.gle/zp7rAY3ualuWDTyx8>
- Questionário PPP – REDESIGN 2020 – Professores Efetivos
<https://forms.gle/LzY4SbYFukWteLqz8>
- Questionário PPP – REDESIGN 2020 – Professores Temporários
<https://forms.gle/SxgVtC6wr4XhiA2Z6>

Os resultados das respostas aos questionários são apresentados nos quadros a seguir.

Visão Geral



Quadro 10. VISÃO GERAL PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021

Geral

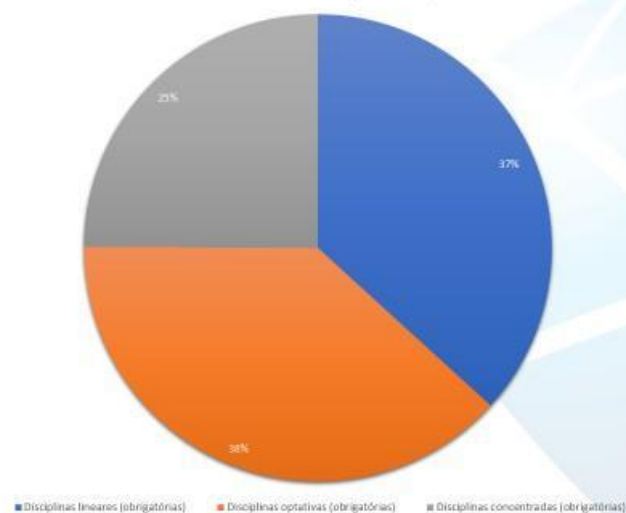


Quadro 11. FORMAÇÃO IDEAL – PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021.

Geral

Considerando o quadro acima e tendo em vista a atualização do curso de Design em sintonia com a formação contemporânea. Quais os tipos de disciplina que gostaria de vivenciar no ensino-aprendizagem?

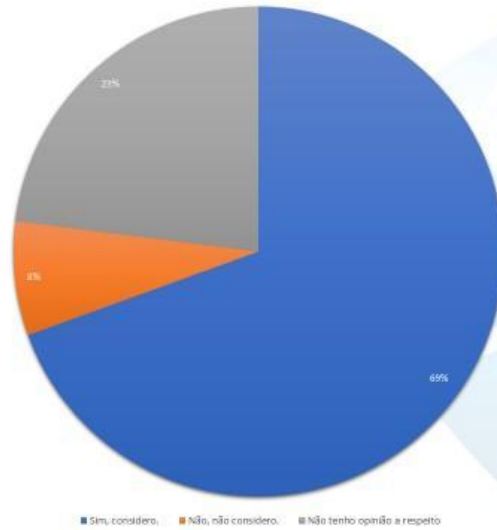


Quadro 12. FORMATOS DE DISCIPLINAS – PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021

Geral

Você considera importante que os trabalhos realizados fora da sala de aula sejam validados com créditos de carga horária?

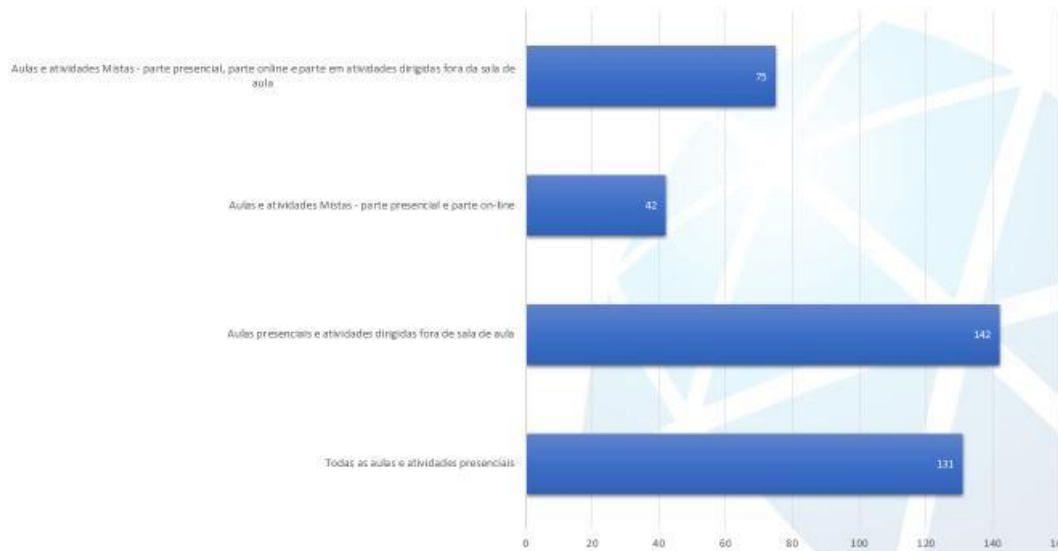


Quadro 13. TRABALHOS EXTRA CLASSE – PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021.

Geral

Qual a dinâmica você gostaria de vivenciar no processo de ensino-aprendizagem?

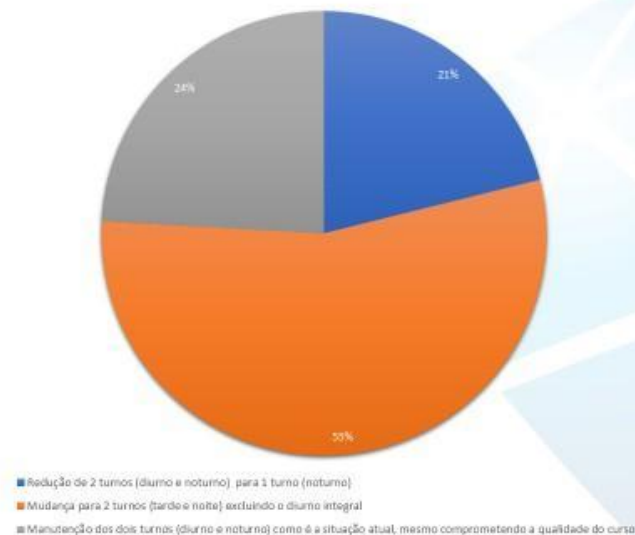


Quadro 14. DINÂMICA PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM – PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021.

Geral

Sobre os Turnos - Diante do número reduzido de docentes efetivos e considerando ampliar os níveis de qualidade do curso e da atuação dos professores uma proposta é a redução dos turnos do curso e de atividades dos docentes. Atualmente são 2 turnos: diurno

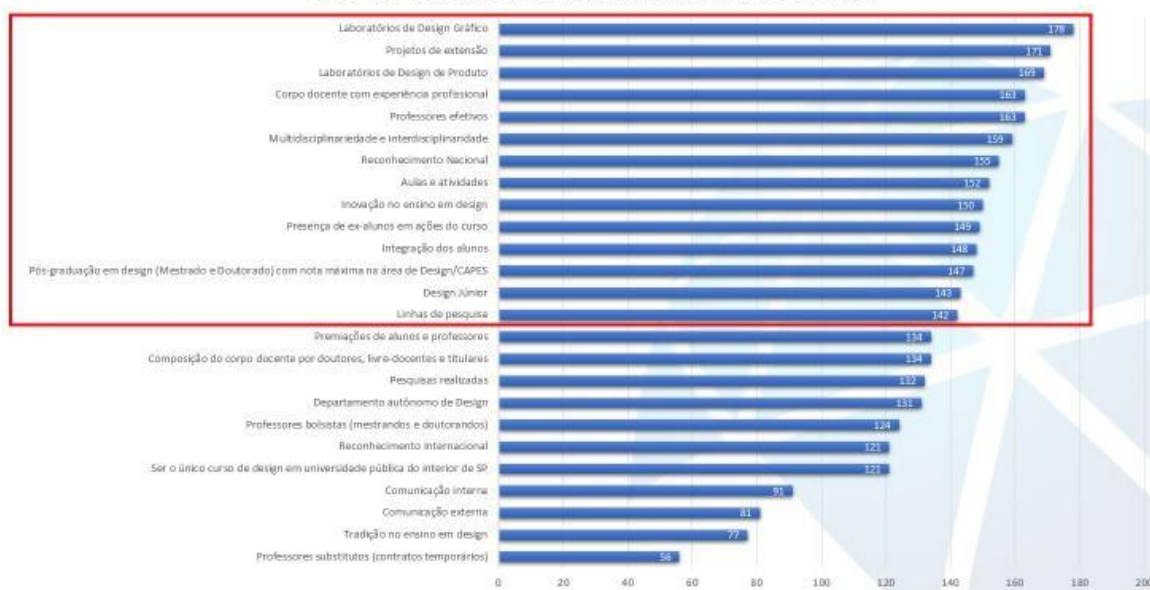


Quadro 15. TURNOS/HORÁRIOS DE OFERTA DO CURSO – PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021.

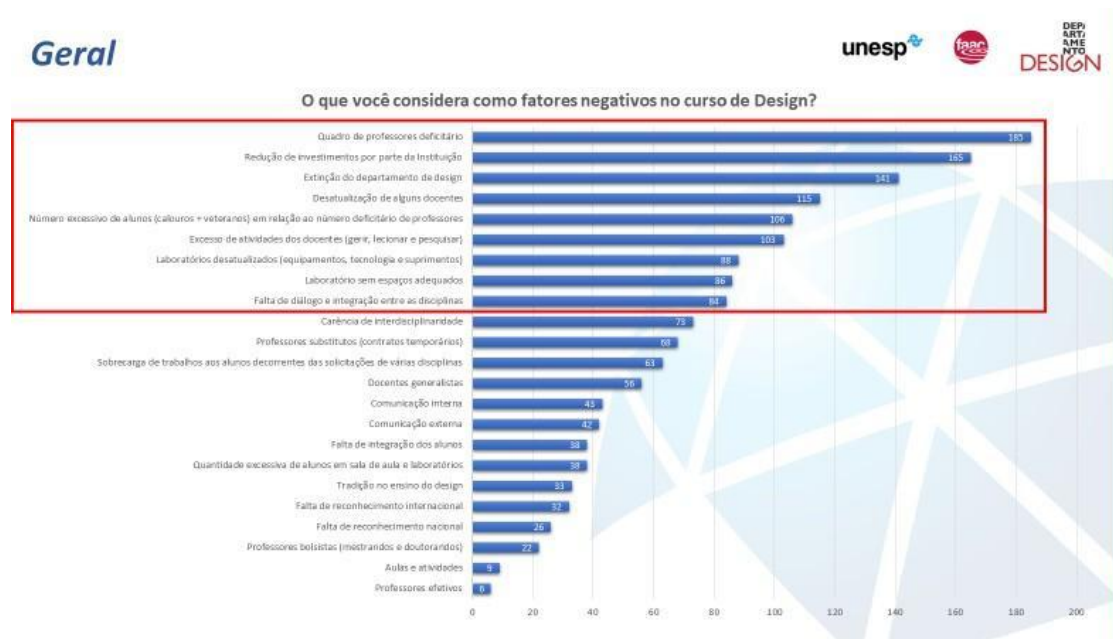
Geral

O que você considera como fatores positivos no curso de Design?



Quadro 16. FATORES POSITIVOS DO CURSO – PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021



Quadro 17. FATORES NEGATIVOS DO CURSO – PESQUISA DE OPINIÃO do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021.



Quadro 18. Análise SWOT ou FOFA do Curso de Design, FAAC, UNESP, 2021.

Fonte: ANDERSON ROLIM e Comissão REDESIGN, 2021.

Após a aplicação dos questionários, construiu-se uma nova Análise SWOT e, conforme podemos observar no quadro 18 (acima) houve um alinhamento de percepções no ANTES-DEPOIS no que diz respeito às forças e fraquezas do Curso de Design.

Com esta reestruturação e a nova matriz curricular foca-se em resolver e atender várias

das solicitações, ampliando a melhoria da qualidade e a sintonia do curso na realidade atual. Esperamos também que os editais Presente UNESP possam vir a viabilizar e a diminuir os problemas de infraestrutura física e tecnológica. E, aguardamos ações destinadas à ampliação de espaços atendendo às necessidades do curso de Design em seus laboratórios e salas de aula.

7. Perfil do profissional formado na estrutura curricular vigente (até 2023)

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.

PARTE II – CARACTERIZAÇÃO DO CURSO COM A ESTRUTURA COM A ESTRUTURA CURRICULAR VIGENTE (com alteração na divisão de vagas disponibilizada anualmente)

1. **Nomenclatura do curso:** Design

2. **Modalidade:** Bacharelado

3. **Períodos de Oferecimento e prazos de integralização máximo e mínimo**

Período/turma	prazo mínimo	prazo máximo
Integral	4 anos	6 anos
Noturno	4 anos	6 anos

4. DCN do Curso

Portal do MEC <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=12991/> DCN que estabelecem as diretrizes do curso.

- [Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004](#) – Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, e dá outras providências;
- [Parecer CNE/CES nº 195/2003, aprovado em 5 de agosto de 2003](#) – Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Música, Dança, Teatro e Design;
- [Parecer CNE/CES nº 146/2002, aprovado em 3 de abril de 2002](#) – Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Direito, Ciências Econômicas, Administração, Ciências Contábeis, Turismo, Hotelaria, Secretariado Executivo, Música, Dança, Teatro e Design.

5. Integração entre Diretrizes Curriculares Nacionais e novo Currículo

As DCN do curso de Design e o currículo proposto se integram nos seguintes itens:

- O desenvolvimento das competências e habilidades criativas, autorais (tanto no âmbito individual quanto coletivo), de processo criativo e expressivo; domínio conceitual, projetual e tecnológico; capacidade de dialogismo, empatia e de interação em equipes multidisciplinares e interdisciplinares ou transdisciplinares, interprofissionais e com comunidades e grupos sociais. No que diz respeito à ação projetual ressalta-se a visão sistêmica de projeto material ou imaterial, etapas, processos e tecnologias, incluindo a comunicação de

resultados, o planejamento e a gestão. Todas essas questões pautadas e fundamentadas em aspectos culturais, econômicos, psicológicos e sociológicos, sejam relacionados ao mercado produtivo e comercial, sejam relacionados às manifestações culturais e regionais e na ação social, inclusiva e sustentável;

- Todos estes aspectos são abordados no currículo proposto a partir de eixos estruturantes de formação que se desenvolvem ao longo do curso de forma vertical (em cada semestre) e de forma horizontal (ao longo do curso). Os eixos estruturantes de formação do Curso de Design FAAC UNESP se organizam em: projetual (interdisciplinar), transdisciplinar, humanidades, expressão, tecnologia e modalidades do design. Todas as disciplinas do curso estão relacionadas a um ou mais eixos que garantem o domínio projetual, expressivo, tecnológico fundamentados pela visão histórica e prospectiva, aspectos sociopolíticos, econômicos, culturais, antropológicos, ambientais, estéticos, éticos e relacionados à sociobiodiversidade. Os componentes e as atividades curriculares e extracurriculares são articuladas em eixos temáticos que estimulam a ampliação do repertório e desenvolvem o pensamento crítico e expressivo a partir do incentivo à pesquisa e a práxis científica, conceitual, projetual. De modo que o projeto político pedagógico, a organização e atividades curriculares aqui propostas conferem a inter-relação dos conteúdos básicos, específicos e teórico-práticos que indicam as DCNs, atuando com flexibilidade para atualizações e temáticas contemporâneas emergentes;

Outros aspectos que atendem as DCNs são os componentes curriculares. Entre eles, as Atividades Complementares (AC), as Ações de Extensão (ACEU) e o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que possibilitam o desenvolvimento e a ampliação de habilidades, conhecimentos e competências do aluno, inclusive adquiridas fora do ambiente escolar, incluindo a prática de estudos e atividades independentes, interdisciplinares e transdisciplinares. Esses componentes e atividades são regidos por regulamentação própria, específica, aprovada pelo Conselho de Curso.

O estágio curricular não é obrigatório no curso de Design, porém atende a legislação própria da UNESP e é uma prática recorrente por parte dos alunos e das empresas da área que procuram pelo curso para divulgação de suas vagas e dos processos seletivos. O supervisor do estágio de design na empresa deve ter formação na área de design ou em área correlata, a saber: arquitetura, artes e comunicação social.

Com relação aos processos de avaliação, internas e externas, sistemáticas que apontam as DCN são realizadas pelo curso de Design a partir de avaliações anuais realizadas junto ao alunado e corpo docente; e junto ao conselho consultivo integrado por profissionais da área, ex-alunos ou não.

Ainda, as DCN indicam a importância da realização de cursos de pós-graduação lato sensu, nas modalidades especialização integrada e/ou subsequente à graduação, de acordo com o surgimento das diferentes manifestações teórico práticas e tecnológicas aplicadas à área da graduação, e de aperfeiçoamento, de acordo com as efetivas demandas do desempenho profissional. Esse item ainda não é atendido pelo curso de Design, FAAC, UNESP, porém encontra-se em pauta de planejamento para o futuro, assim que o corpo docente puder contar com a reposição de seu quadro.

Outro aspecto que consideramos de relevância é a licenciatura para a formação de docentes em Design. E, também, esperamos que, em futuro próximo, possamos desenvolver essa proposta e ofertar um curso nesse segmento que carece deste tipo de formação específica.

6. Número de vagas oferecidas a partir da implantação da nova proposta (a partir de 2026)

90 vagas, sendo 45 para o período integral e 45 para o noturno.

6.1. Justificativa fundamentada se houver alteração no número de vagas oferecidas

Não há alteração no número de vagas – 90. A alteração se dará na distribuição das vagas, sendo 45 para o período integral e 45 para o noturno.

O PPP Design – Projeto Político-Pedagógico estabelecido pela Resolução UNESP no 47/2023, publicada em 30/05/2023 – oferece o Bacharelado em Design a partir de uma formação ampla e generalista (em oposição à formação especialista e mais limitada), interdisciplinar e com possibilidades transdisciplinares, utilizando as metodologias ativas no ensino-aprendizagem e atuando de forma indissociável o ensino, a extensão e a pesquisa. Diante desta proposta e de todas as avaliações e estudos para se chegar ao ideal deste PPP foram extintas as habilitações em Design Gráfico e Design de Produto que compunham a proposta curricular anterior. A estrutura curricular do PPP 2023 propõe a curricularização da extensão integrada e desenvolvida junto ao conjunto das disciplinas obrigatórias Projetos Interdisciplinares e Laboratórios Transdisciplinares de Ensino, Extensão e Pesquisa ao longo de toda a estrutura curricular e inter-relacionam os eixos estruturantes, os núcleos de

conteúdo e as áreas de conhecimento visando uma sólida formação acadêmica, profissional e científica, humana e cidadã.

De forma a atender a atenção no processo de ensino-aprendizagem ressaltamos a necessidade da redistribuição de vagas – de 30 integral e 60 noturno para 45 integral e 45 noturno. Reafirmamos a importância da redistribuição equitativa de vagas no Curso de Design para garantir uma experiência de aprendizagem de qualidade e igualdade de oportunidades para todos os estudantes.

Considerando a experiência adquirida em 2023 com a implementação do PPP sem a redistribuição de vagas, conforme solicitado anteriormente, reafirmamos que não dispomos de docentes nem de espaços suficientes para atender a duas turmas no período noturno, ministrando os mesmos conteúdos e disciplinas. Mesmo que houvesse infraestrutura para acomodar 60 alunos no mesmo espaço ou em duas turmas concomitantes, não haveria equidade em relação aos estudantes do período noturno. Isso porque a dinâmica do processo de ensino e aprendizagem seria distinta entre uma turma matutina com 30 alunos e outra noturna com 60, resultando em uma experiência educacional discrepante.

7. Perfil do profissional a ser formado

O curso de Design da FAAC, UNESP se propõe a formar profissionais habilitados para o exercício de sua profissão, atendendo as Diretrizes Curriculares Nacionais do Ministério da Educação (Resolução Nº 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004 do CNE/ SESu/MEC), desenvolvendo a formação de um profissional generalista, capacitado para o pensamento reflexivo e sensibilidade estética e apto a compreender e traduzir as necessidades dos usuários/sujeitos/ indivíduos, grupos sociais, comunidades e da sociedade em geral, com relação à concepção, criação, desenvolvimento, produção ou ações relacionadas ao Design, a partir do exercício da multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade.

Esta visão permite a formação ampla e de livre acesso à informação quanto a sua práxis projetual e à pesquisa em Design. Investigar, propor rumos e instrumentalizar os alunos para as alterações de concepção e produção, de sistemas e modos de vida. Os projetos e seus desdobramentos devem evidenciar um profissional apto a projetar novos mundos, novas sociedades em sintonia com as redes de conexões. Essa visão implica em uma ação projetual, ou seja, saber como elaborar problemas, soluções, formular hipóteses e propor aspectos ainda não identificados pela maioria das pessoas, mas sim por um Designer. A equação

projeto-processo-produto-serviço-ação é delineada segundo a ação intelectual e sua práxis.

O perfil do profissional Designer compreende sua atuação no desenvolvimento da capacidade de apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade estética e projetual, para que seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, estéticas culturais e tecnológicas, sustentáveis e inclusivas, tanto para o desenvolvimento das comunidades envolvendo as características e necessidades dos usuários em seu contexto histórico-geográfico, sócio político, econômico e cultural.

Ao concluir o curso, o aluno deverá ser capaz de desenvolver processos de criação, a reflexão e a práxis do projeto apresentando visão crítica e criativa, ciente dos processos sociais, sustentáveis e inclusivos. O profissional deve estar constantemente informado sobre a evolução da área e sobre as diversas facetas da atuação do Designer.

É fundamental que o Designer tenha uma visão abrangente da sociedade, em seus aspectos culturais, econômicos, sociais e políticos. Deve ser atento e observador, atuar na ampliação de seu repertório e pesquisar e adquirir novos conhecimentos sobre a sua área, bem como tecnologias, processos, materiais e serviços, bem como se relacionar com áreas dialógicas e interdisciplinares, seja no âmbito material ou imaterial.

8. Implantação curricular

8.1. Ano de Implantação

2025

8.2. Apresentação do currículo

Importante saber que a proposta apresentada neste documento é o resultado das críticas e sugestões vindas dos docentes e discentes ao longo de sete anos na Comissão ReDesign e nos Fóruns, reuniões e outras atividades decorrentes do processo de Reformulação e Atualização Curricular.

O Projeto Político-Pedagógico que ora se apresenta é o aprimoramento do currículo e PPP implantado em 2007 e apresenta o processo, as diretrizes e as necessidades de mudanças destinadas a atualizar e reestruturar o currículo, uma vez que, nestes dezessete anos ocorreram uma série de mudanças relacionadas ao processo de formação no ensino superior, no mercado de trabalho, no âmbito tecnológico, projetual, conceitual, social, político e educacional. Especificamente na comunidade acadêmica de Design da UNESP

ocorre a partir das demandas apontadas nestes últimos anos e das avaliações desenvolvidas e apontadas por docentes e discentes, bem como devido às dinâmicas de mudanças e de novas propostas exigidas pela formação e pela profissionalização para que o curso de Design da UNESP continue em sintonia com a atualidade ampliando as possibilidades de formação e atuação futuras. Mas, para construir o futuro em bases sólidas é necessário olhar e conhecer nosso passado. E, sabemos hoje que a preservação da memória é um dos aspectos mais importantes para a construção do novo. E, ainda, os professores e alunos somados a instituição é que conferem a existência, preservação, crescimento e sucesso de um curso, sendo sua base fundamental. Pensar, criar, projetar em Design é pensar no futuro. E, não é diferente quando pensamos em um Projeto Político Pedagógico (PPP) que visa a formação de profissionais para o campo do Design.

Conhecer e valorizar o passado da área do Design e do curso de modo específico, valorizando seu presente, analisando-o criticamente, visando projetar o melhor sistema, o melhor projeto pedagógico para o exercício do ensino- aprendizagem, ou seja, projetar o futuro próximo e distante para a formação em Design, levando em consideração as necessidades da atualidade. Afinal, no decorrer do tempo é inevitável que certos conceitos, crenças e propostas se tornem obsoletas ou necessitem de ampliação e incorporem novas questões e desafios. Notadamente, o fato de que disciplinas perderam seu propósito original (ou importância no repertório do Designer) e que os perfis do aluno ingressante e do formado se modificaram, sendo consenso, entre alunos e professores, que chegou o momento de propor e implementar o nosso novo Projeto Político Pedagógico (PPP).

As alterações entre o novo Projeto Político-Pedagógico vigente e o até então vigente são apontadas a seguir:

- Extinção das habilitações em Design Gráfico e Design de Produto e adoção da nomenclatura mais ampla e atual – Design mantendo-se a modalidade de bacharelado. Desta forma, estruturando uma formação genérica (em oposição à formação especialista) por meio de um curso em Design que abrange as diversas áreas de atuação deste profissional. O profissional formado pelo curso terá o título de Bacharel em Design;
- Realocação de algumas disciplinas ao longo da Matriz Curricular para atender as necessidades relativas ao enfoque dos núcleos de conteúdo de cada semestre;
- As ementas e os conteúdos programáticos foram adequados ao projeto de ensino

do novo currículo e novo ao perfil profissional mais abrangente em sintonia com a atuação do Designer na realidade atual e no futuro próximo;

- Algumas disciplinas do currículo vigente foram desmembradas ou subdivididas em novas disciplinas e outras foram criadas, sendo que algumas delas, incorporando diferentes áreas ou conteúdos que estabelecem estreita relação, tais como história da arte, história do Design e teorias do Design serão abordadas nos conteúdos das disciplinas de Design e Cultura 1 e 2. O mesmo caso ocorreu com as disciplinas de metodologia do projeto e metodologia científica que passaram a ser incorporadas nas disciplinas de Projeto Interdisciplinar de 1 a 6, estas também serão oferecidas nos mesmos dias e horários de forma a permitir aos alunos as orientações dos professores envolvidos nas disciplinas do semestre relacionado ao Projeto Interdisciplinar. Todas as disciplinas do semestre/ termo serão integradas e comporão o núcleo de conteúdos dos projetos interdisciplinares e dos componentes curriculares, das ações e atividades dos Laboratórios Transdisciplinares de Ensino, Extensão e Pesquisa ;
- Ocorreu alteração no número de créditos e carga horária das disciplinas Obrigatórias entre currículo antigo e o novo;
- Inclusão das Atividades Complementares como componente curricular obrigatório a ser cumprido (exigência das DCNs e que não consta no currículo vigente) com regulamento próprio. Atividades complementares, tais como, viagens técnicas e culturais fundamentais para a formação em Design deverão ser providas de recursos financeiros da UNESP para o transporte e deslocamento. As Atividades Complementares (ACs) definidas em 8 créditos e a partir de regulamento próprio e divididas nas seguintes tipologias: Acadêmicas, Extensivas, Culturais, Técnicas, Sociais, de Pesquisa; devem considerar, além das atividades extracurriculares, as atividades de extensão (ACEUs) obrigatórias que serão integradas pelas Visitas Técnicas e Culturais, Viagens de Estudo e Pesquisa; Pesquisa de Campo; pelos cursos, oficinas e eventos, entre outros temas que possam vir a surgir ou entre outras necessidades ou aspirações detectadas;
- Redistribuição das atuais 90 vagas entre duas turmas de 45 alunos, nos horários integral e noturno, com atividades esporádicas no vespertino. O aumento do número de alunos para 45 vagas exige que, nas disciplinas de laboratórios, os alunos fiquem divididos em 2 turmas. O currículo antigo (vigente até 2023)

apresenta 90 vagas divididas em 3 turmas, sendo 60 (30 para design gráfico e 30 para design de produto) no noturno e 30 (design gráfico) no matutino-integral;

- O curso foi estruturado pelo ensino de projeto, considerada o pilar de sustentação da formação do profissional, de modo que as disciplinas de projeto ocorrem do 1º ao 6º semestre, tendo continuidade e aprofundamento nos componentes curriculares do TCC 1 e 2;
- As disciplinas do curso de Design foram organizadas a partir de eixos estruturantes, a saber: Eixo Projetual; Eixo Transdisciplinar; Eixo Humanidades; Eixo Expressão; Eixo Tecnologias e Eixo Modalidades Design. Disciplinas obrigatórias e disciplinas optativas compõem o novo currículo, assim como estavam presentes no currículo vigente. No novo currículo houve alteração de créditos, nomenclatura e reposicionamento na matriz curricular;
- As disciplinas de Ciências Humanas passam a ser alocadas entre o 3º e 6º semestres no currículo proposto, enquanto no currículo antigo concentram-se entre o 1º e o 2º semestre. Estas disciplinas atuarão a partir de nova abordagem na integração com o Design e perante as problemáticas da sociedade e das ações referentes ao Design social, sustentável e inclusivo explorando o desenvolvimento da capacidade crítica e reflexiva do aluno;
- Os componentes curriculares passam a ser compostos por atividades complementares, atividades complementares de extensão universitária e os TCCs no novo currículo, sendo que no currículo vigente apenas os TCCs estavam presentes como componentes curriculares;
- Valorização da permanência estudantil será reafirmada pelos LATEEPs que integrará os alunos na realização de projetos curriculares e extracurriculares, possibilitando, além de uma integração maior entre os alunos do curso, uma troca de experiências, na qual alunos em semestres mais avançados atuam como monitores de alunos dos semestres iniciais, auxiliando no ensino de softwares e ferramentas, práticas de trabalho, metodologias e incentivando a possibilidade do surgimento de coletivos;
- Valorização da apresentação dos TCC's, transformando-as em um evento como forma de possibilitar que o maior número de alunos possa prestigiar o trabalho dos colegas, bem como outras pessoas interessadas da comunidade, da

sociedade, do mercado profissional, da mídia e, assim, dar maior visibilidade para os resultados dos TCC's e das produções perante a comunidade interna e externa à universidade, a saber, profissionais da mídia, empresários do setor, representantes do mercado profissional, entre outros.

O Projeto Político-Pedagógico do Curso de Design em sua organização de componentes curriculares e disciplinas se propõe a estabelecer o desenvolvimento das competências, habilidades e atitudes dos profissionais a serem formados por meio da responsabilidade social, política, cultural, sustentável e inclusiva.

O princípio pedagógico se estabelece a partir do ensino por projeto interdisciplinar em uma relação com todas as disciplinas do semestre (interdisciplinaridade vertical) e as vivências e atividades relacionadas aos Laboratórios Transdisciplinares de Ensino, Extensão e Pesquisa (LATEEPs) que envolve o aluno como agente em sua formação e em diálogo com diferentes áreas de conhecimento e ação. Essas duas disciplinas presentes na maioria dos semestres (termos) do curso interagem e se relacionam nos processos de ensino aprendizagem durante o processo formativo com todas as disciplinas do curso e componentes curriculares por meio de seus eixos estruturantes (horizontal) em níveis de aprofundamento e complexidade ao longo do tempo de formação.

A formação profissional está estruturada a partir da visão que entenda a realidade como um processo dinâmico e constante de transformação dos modos de vida e sob um ponto de vista crítico para que o profissional Designer possa compreender e atuar mediante as diferentes manifestações e realidades sociais e locais (território).

Para o desenvolvimento deste Projeto Político Pedagógico, seus componentes curriculares, suas disciplinas e atividades tomamos como ponto de partida e de referência as análises, sugestões, reflexões e estudos provenientes dos fóruns de discussão, reuniões abertas, reuniões da comissão ReDesign e dos grupos específicos da comissão ReDesign que resultaram nas avaliações internas entre os anos de 2015 e 2021, bem como levaram em consideração as avaliações externas do curso e suas análises já expostas anteriormente neste relatório.

A concepção teórico-prática do Curso de Design se fundamenta nos projetos e LATEEPs que são desenvolvidos em todo os semestres do curso explorando a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade e a transversalidade com integração e em somatória com as disciplinas do semestre que estabelecem uma relação interdisciplinar a

partir de uma temática comum (temas importantes, emergentes e inovadores para a área do Design) que dará condições de os alunos desenvolverem experimentos, pesquisas e projetos de design com autoria individual e coletiva e, também, pesquisas teóricas, práticas, de mercado aplicando tanto a metodologia científica quanto a metodologia projetual que resultarão em textos poéticos, relatórios ou monografias, conforme o semestre, e o memorial de projeto, com o objeto e ou produto, ação ou serviço desenvolvido. Todas as disciplinas da matriz curricular se estabelecem a partir dos eixos estruturantes de formação que garantem a sistematização das disciplinas e permitem o desenvolvimento dos fundamentos e do conhecimento teórico-prático e da prática profissional durante todo o decorrer do curso; os núcleos de conteúdo de desenvolvimento projetual e interdisciplinar que são a base dos projetos explora as relações experimentais, autorais, construtivas, reflexivas e de síntese conforme o tempo de aprofundamento e a complexidade dos conhecimentos ao longo do curso.

Os **Eixos Estruturantes de Formação** garantem a sistematização das disciplinas e permitem o desenvolvimento dos fundamentos e do conhecimento teórico-prático e da prática profissional durante todo o decorrer do curso de Design. Esses conhecimentos são formados pelos componentes curriculares e conteúdos das disciplinas, desta forma possibilitando a visão e formação de totalidade para o aluno, futuro profissional. Estruturam e conferem o significado lógico ao conjunto de disciplinas obrigatórias e optativas, às atividades complementares, ao sistema de avaliação e a promoção da interdisciplinaridade.

Eixo 1 – Projetual – Este eixo fundamenta a proposta do Curso de Design e permeia todo o curso (do 1 semestre aos TCCs) e se desenvolve por meio da interdisciplinaridade e dos níveis de aprofundamento e complexidade do conhecimento;

Eixo 2 – Transdisciplinar – Este eixo fundamenta a proposta do Curso de Design e se desenvolve do 1º ao 7º semestre atuando com atividades de ensino, extensão e pesquisa relacionadas a área do design, áreas correlatas e a outras ciências e outros campos de conhecimento;

Eixo 3 – Humanidades – este eixo envolve as disciplinas relativas às histórias da arte, do Design e as teorias do Design, bem como, as teorias, princípios e conhecimentos necessários sobre as linguagens, as ciências humanas e sociais aplicadas, desenvolvendo o conhecimento sobre o ser humano, os grupos sociais e a sociedade possibilitando ao aluno a reflexão crítica, a

pesquisa e sua produção contextualizada em termos históricos, socioculturais, político-econômicos;

Eixo 4 – Expressão – Este eixo instrumentaliza o aluno para o desenvolvimento das habilidades do desenho, da representação e da expressão em diferentes linguagens e dimensões, bem como explora a capacidade e o repertório autoral, criativo e expressivo do aluno;

Eixo 5 – Modalidades do Design – Este eixo explora os fundamentos para a formação em design a partir de disciplinas que exploram a linguagem e as funções do designer nos diferentes segmentos e modalidades relacionadas a projeção, planejamento e gestão;

Eixo 5 – Tecnologia – Este eixo explora a compreensão da tecnologia como linguagem e como sistema produtivo, processual, material e imaterial explorando a sustentabilidade, acessibilidade, inclusão e as tecnologias assistivas promovendo tanto a relação com a indústria e o mercado profissional quanto com a atuação pautada pela responsabilidade e interação social.

As Áreas de Conhecimentos no decorrer do curso reúnem os conjuntos de disciplinas em suas dinâmicas: aplicação das metodologias projetuais, da investigação exploratória, da pesquisa teórica ou referencial que fundamenta a conceituação e proposta dos projetos e, também, o desenvolvimento e a prática da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade. Essas áreas englobam o conjunto de conhecimentos e aprofundamento que ocorre ao longo do processo de formação e são assim denominadas:

Experimental – relativa aos 1º e 2º semestres do curso de Design que devem explorar a experimentação e suas possibilidades destinadas ao desenvolvimento criativo expressivo, conceitual e prático;

Construtiva – relativa aos 3º e 4º semestres do curso de Design que devem explorar as questões construtivas a partir de definições, etapas, análises, interfaces, materiais e conceitos relacionados a Processos e Métodos Projetuais contemporâneos no universo dos objetos de informação e objetos de uso relacionados ao corpo, ao ambiente, ao espaço e a esfera digital que serão desenvolvidos a partir de processos colaborativos em grupos, equipes ou coletivos explorando as características da interdisciplinaridade e da

transdisciplinaridade, relacionando as questões teóricas e práticas desenvolvidos a partir das temáticas propostas e que exploram as relações referenciais, teóricas, conceituais e o desenvolvimento de produtos relacionados a cada área do Design nas propostas e de produtos pautados na temática interdisciplinar e que exploram o caráter prático e teórico, acadêmico e profissional, as relações conceituais, teóricas e construtivas;

Reflexiva – relativa aos 5º e 6º semestres do curso de Design que devem explorar e exercitar o desenvolvimento projetual por meio dos processos e métodos projetuais com ênfase na reflexão, conceituação e criação a partir de análises e visão crítica da realidade. Desenvolvimento de projetos, produtos (objetos de informação e objetos de uso), serviços e ações na relação da sociobiodiversidade, sujeito–produto–objeto e na inter-relação Design e Sociedade;

Síntese – relativa aos 7º e 8º semestres do curso de Design que devem explorar e exercitar o conceito a respeito da seleção de possibilidades, processo de síntese, a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade no desenvolvimento dos trabalhos de conclusão de curso (TCC's) a partir do pensamento criativo/projetual, do pensamento criativo/expressivo, da percepção e análise crítica da sociedade, reflexão, inovação, gestão, serviços e empreendedorismo, no atendimento a diversos grupos sociais.

8.3. Estrutura Curricular

Propostas de estrutura curricular de cursos: Resolução Unesp nº 74/2018

Resolução Unesp nº 106/2012 alterada pela Resolução Unesp nº 23/2013 e Resolução Unesp nº 75/2016

8.3.1. Matriz com a seriação ideal dos componentes curriculares

a) Estrutura curricular (Bacharelado – Integralização Curricular)

COMPONENTES CURRICULARES	CRÉDITOS	HORAS
Disciplinas Obrigatórias	128	1920
Disciplinas Optativas	12	180
Atividades Curriculares de Extensão Universitária	16	240
Estágio Supervisionado	0	0
Trabalho de Conclusão de Curso	12	180
Atividades Complementares	8	120
TOTAL	160	2400 horas*

*Considere-se que, para o cálculo das 2400 horas, as 240 horas de ACEU já estão integradas a 210h de Disciplinas Obrigatórias e a 30 h de AC, devendo, portanto, não ser computadas duas vezes.

MATRIZ CURRICULAR BACHARELADO DESIGN FAAC UNESP 2023									
ÁREAS DE CONHECIMENTO		EXPERIMENTAL		CONSTRUTIVA		REFLEXIVA		SÍNTESE	
EIXOS ESTRUTURANTES	TERMOS	1º Termo	2º Termo	3º Termo	4º Termo	5º Termo	6º Termo	7º Termo	8º Termo
	PROJETUAL	PROJETO INTERDISCIPLINAR 1	PROJETO INTERDISCIPLINAR 2	PROJETO INTERDISCIPLINAR 3	PROJETO INTERDISCIPLINAR 4	PROJETO INTERDISCIPLINAR 5	PROJETO INTERDISCIPLINAR 6	TCC 1	TCC 2
	TRANSDISCIPLINAR	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 1	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 2	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 3	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 4	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 5	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 6	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 7	OPTATIVA 2
	HUMANIDADES	DESIGN E CULTURA 1	DESIGN E CULTURA 2	PSICOLOGIA: PERCEPÇÃO E COGNIÇÃO NO DESIGN	SOCIOLOGIA E DESIGN	FILOSOFIA: ESTÉTICA E DESIGN	COMUNICAÇÃO DE MARKETING	OPTATIVA 1	OPTATIVA 3
	EXPRESSÃO		DESENHO DE OBSERVAÇÃO e ILUSTRAÇÃO	EXPRESSÃO GRÁFICA	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	ANTROPOLOGIA CULTURAL E DESIGN	PROCESSOS CRIATIVOS E EXPRESSIVOS		
	MODALIDADES DESIGN	EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO	ESTUDO DAS LINGUAGENS	LINGUAGENS COMPLEXAS	DESIGN DA INFORMAÇÃO	REPRESENTAÇÃO DIGITAL		GESTÃO DO DESIGN	
	TECNOLOGIA	PROCESSOS E CONSTRUÇÃO DA IMAGEM	TIPOGRAFIA	PLANEJAMENTO GRÁFICO E VISUAL	DESIGN ERGONÔMICO	DESIGN E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO	DESIGN DE SERVIÇOS	PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO	
		TECNOLOGIA DOS MATERIAIS	TECNOLOGIAS DOS PROCESSOS 1	TECNOLOGIAS DOS PROCESSOS 2	TECNOLOGIAS E PROCESSOS DIGITAIS	DESIGN INCLUSIVO	DESIGN DE ANIMAÇÃO E GAMES		
						TECNOLOGIAS SOCIAIS	TECNOLOGIAS ASSISTIVAS		

8.3.2. Descrição dos componentes curriculares

• Disciplinas obrigatórias

Este Projeto Político-Pedagógico adota o Regime de Matrícula por Disciplina ou conjunto de disciplinas, conforme instruções presentes no Regimento Geral da UNESP (artigos 67 a 83). As disciplinas obrigatórias são apresentadas na matriz e na estrutura curricular em ordem de precedência com o objetivo de orientar ou propor a escolha das disciplinas ou dos conjuntos de disciplinas e na sequência de conteúdos didáticos necessários ao aprendizado do aluno. Deverão ser cumpridas respeitando o sistema semestral, de preferência na ordem proposta na matriz curricular. A sequência de disciplinas de Projeto Interdisciplinar de 2 a 6 apresenta pré-requisitos, bem como as disciplinas de conteúdo básico para a formação na área de Design, tais como, Processos e Criação de Imagem; Planejamento Gráfico e Visual; Tipografia e Design da Informação.

• Disciplinas optativas

O aluno deve cursar obrigatoriamente 03 disciplinas optativas, totalizando 12 créditos. As disciplinas optativas serão ofertadas em um rol de disciplinas para a escolha do aluno. Poderão ser realizadas em qualquer momento a partir do segundo semestre do curso até o 8º semestre do curso. Caso o aluno opte por cursar a disciplina optativa em semestres anteriores aos 7º e 8º semestre poderá solicitar a validação da realização da disciplina optativa.

As disciplinas optativas tem como proposta a atuação do aluno como agente em sua formação. O papel destas disciplinas é aprofundar o conhecimento do aluno e permitir que o mesmo transite em diferentes áreas conforme sua escolha, ampliando seu repertório de relações e de conhecimentos. A escolha por determinada optativa ficará a critério de cada aluno. Podem ser realizadas no âmbito do curso de Design ou em outros cursos da unidade ou da universidade e, ainda, oferecidas por outras instituições de educação superior.

8.3.3. Atividade Curriculares de Extensão Universitária

Resolução CNE 07/2018 – “Art. 4o As atividades de extensão devem compor, no mínimo, 10% (dez por cento) do total da carga horária curricular estudantil dos cursos de graduação, as quais deverão fazer parte da matriz curricular dos cursos.” Resolução Unesp nº 41/2021

O Curso de Design da FAAC, UNESP tem intensa atividade extensionista e de pesquisa e, ambas, relacionam-se com o ensino retroalimentando-se constantemente. Tanto é que a maioria de nossos laboratórios atuam na integração do ensino, extensão e pesquisa.

Contamos com o Programa de Pós-graduação em Design (mestrado e doutorado), conceito 5 (triênios 2007/2009 e 2010/2012) e conceito 6 (quadriênio 2013–2016) onde, atuam docentes cadastrados do Departamento, demonstrando e fortificando a integração ensino–pesquisa.

Existe atualmente a participação do curso de Design junto à Comunidade através dos temas das disciplinas de Projeto e do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, onde muitas vezes o aluno intervém em problemas reais e tal prática possibilita a relação e contribuição social da Universidade.

A existência da empresa Design Júnior visa atender à comunidade e permite ao aluno relacionar a teoria à prática. Os laboratórios, sejam didáticos, de extensão e pesquisa (Inky Design, MUDA, Design Solidário, Fotolab, Materiais e Protótipos, CADEP, LEI, Saguí Lab, Design Contemporâneo) atuam no atendimento a população e a cidade. Portanto, a prática extensionista é presente no curso de Design no currículo vigente e ampliará estas ações no novo currículo proposto.

● **Cursos e Oficinas e Eventos**

O PPP e o currículo proposto permitem que o aluno em seu processo de formação vivencie todos os formatos extensionistas. Sendo assim, as ACEUs promoverão a atuação do aluno nos laboratórios e projetos de extensão existentes, nas atividades relacionadas aos eventos e integradas as ACs no desenvolvimento, produção e aplicação de cursos e oficinas de extensão para a comunidade externa. E, neste processo estão incluídas também as ações de parcerias junto aos Programas de Extensão da Universidade e da Unidade Universitária, bem como a prestação de serviços.

Os projetos de extensão indicados no quadro resumo da curricularização apontam os temas relacionados aos projetos interdisciplinares que serão desenvolvidos com atividades nos laboratórios transdisciplinares. Estes se direcionam ao encontro para os programas de extensão da UNESP, são articulados aos ODS e a formação dos alunos a curto e médio prazo, apontando e desenvolvendo soluções possíveis aos grupos sociais e ao território.

● **Programas de Extensão**

Tendo como foco e objetivo o ODS 17 encontram-se as parcerias com Design Júnior (empresa júnior de Design), CITEB, UNATI, Observatório de Direitos Humanos, entre outros programas da unidade universitária (ACs) ou da universidade, tais como, Bem viver para

tod@s – Saúde, cultura, integração social; Interação Universidade e Sociedade; Educação para Promoção da Diversidade e Equidade; Difusão cultural e científica e política cultural (PDI UNESP 2021). A participação do aluno nestas parcerias e programas será creditada como Atividades Complementares.

● **Projetos de Extensão**

Serão desenvolvidos em sintonia, articulados e creditados junto às disciplinas obrigatórias relacionadas aos projetos interdisciplinares e aos laboratórios transdisciplinares que serão implementados ao longo da aplicação do currículo proposto. Esses projetos inter-relacionam os eixos estruturantes, os núcleos de conteúdo e as áreas de conhecimento propostas no novo currículo. Estão relacionados abaixo os projetos e os ODS.

1. Design e Intervenções Experimentais nos espaços e locais externos e próximos ao Campus (Projeto Interdisciplinar 1 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 1) – ODS 3;
2. Design e Cotidianos (bem estar na melhoria do cotidiano das comunidades e instituições: escolas, moradias, espaços de lazer, locais de circulação de pessoas. (Projeto Interdisciplinar 2 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 2) – ODS 11;
3. Design e Identidades – design para o reconhecimento e valorização das identidades (Projeto Interdisciplinar 3 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 3) – ODS 10;
4. Design, Informação e Tecnologias em prol da sociedade e dos grupos sociais (Design, Informação e Tecnologias em prol da sociedade e dos grupos sociais (Projeto Transdisciplinar 4 + Laboratório Interdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 4) – ODS 4;
5. Design e Fronteiras – Design participativo, colaborativo e inclusivo na(s) cidade(s), comunidade(s) e periferia(s) – (Projeto Interdisciplinar 5 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 5) – ODS 11;
6. Design e Inovação Social : expressão, comunicação, serviços, games e tecnologias assistivas – (Projeto Interdisciplinar 6 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 6) – ODS 4.

● **Prestação de Serviços**

É creditado junto à disciplina obrigatória Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 7 – que desenvolverá a prestação de serviços à comunidade e a sociedade (Empreendedorismo, Incubadora e Coworking). Parceria com Inky Design e os demais

laboratórios didáticos do curso de Design). ODS 8.

8.3.4. Estágio Supervisionado

Não há estágio supervisionado no curso de Design, porém há estágio não obrigatório que segue as determinações legais da UNESP. A saber, o estágio curricular não é obrigatório no curso de Design, e sua gestão atende a legislação própria da UNESP a respeito, bem como seus trâmites legais. É uma prática tradicional as empresas da área procurarem pelo curso para divulgação de suas vagas e processos seletivos. O supervisor do estágio de design na empresa deve ter formação na área de design ou em área correlata, a saber: arquitetura, artes e comunicação social. Pela experiência do curso na cidade, o melhor formato é a não obrigatoriedade, pois a área tem especificidades que podem dificultar a absorção de todos os estudantes. O formato vigente permite também pequena remuneração, que auxilia na permanência estudantil

8.3.5. Trabalho de Conclusão de Curso

Conforme as DCNs de Design, o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC pode ser desenvolvido nas modalidades de monografia, projeto de iniciação científica, projetos de atividades centradas em áreas teórico-práticas e de formação profissional relacionadas com o curso, na forma disposta em regulamentação própria, aprovado pelo Conselho de Curso, contendo, critérios, procedimentos e mecanismos de avaliação, além das diretrizes técnicas relacionadas com a sua elaboração.

Os Trabalhos de Conclusão de Curso –TCC DESIGN UNESP são componentes curriculares desenvolvidos ao longo do último ano de curso (7º e 8º semestres) como atividade-síntese e de integração de conhecimentos, com tema de livre escolha do aluno no campo do Design e sob orientação docente. Seguirá regulamento próprio que se encontra a seguir. Os TCC 's DESIGN poderão ser desenvolvidos em parceria com empresas, indústrias, organizações, setores públicos, comunidades e grupos sociais, fato que permite uma integração mais dinâmica entre ensino e aprendizado. As propostas dos TCCs podem ser de caráter teórico (monografia individual) ou projetos de atividades centradas em áreas teórico-práticas e de formação profissional ou de criação autoral, relacionadas com a formação no curso. Pode ser realizado em grupos (duplas, trios ou quartetos), individual (relatório e memorial de projeto ou texto conceitual/ autoral/história pessoal). O foco pode ser científico, de mercado, experimental, autoral.

Assim, os Trabalhos de Conclusão de Curso de Design (TCCs Design) devem proporcionar aos discentes a consolidação da formação acadêmica na área com objetivos alinhados ao perfil de egresso do Curso de Design da UNESP e às Diretrizes Nacionais do Ministério da Educação (Resolução nº5, de 8 de março de 2004 do CNE/SESu/MEC). As propostas dos TCCs Design devem explorar a experimentação, construção, reflexão e síntese; atender demandas sociais em constante transformação; estimular a autonomia, a cidadania e a democracia.

8.3.6. Atividades complementares

As atividades complementares são componentes curriculares enriquecedoras e implementadoras do próprio perfil do formando e deverão possibilitar o desenvolvimento de habilidades, conhecimentos, competências e atitudes do aluno, inclusive as adquiridas fora do ambiente acadêmico, que serão reconhecidas mediante processo de avaliação (RESOLUÇÃO Nº 2 do MEC/CNE/CES, de 17 de junho de 2010, Art. 8º).

As Atividades Complementares (AC) do Design incluem atividades de ensino, de pesquisa e aprimoramento técnico, cultural e de extensão; tais como: projetos de pesquisa em iniciação científica; monitoria; programas, projetos e atividades de extensão, incluindo-se cursos e oficinas e eventos; incluem-se as disciplinas oferecidas por outras instituições de educação. No caso do Curso de Design as ACs são compostas por atividades de pesquisa, acadêmicas, educativas e culturais, de extensão e sociais, de gestão e profissionais.

O Conselho de Curso regulamenta a natureza e as formas de validação das Atividades Complementares. Para fins de aproveitamento de estudos, nas atividades complementares, são consideradas as seguintes modalidades, observado o disposto no artigo 3º deste regulamento, sendo as abaixo indicadas:

- Cursos de aperfeiçoamento;
- Semanas acadêmicas;
- Congressos de cunho didático-científico;
- Estágios não obrigatórios;
- Minicursos;
- Seminários de estudos;
- Viagens de estudos; visitas técnicas e culturais;
- Ciclo de Palestras;
- Programas, projetos e atividades de extensão;

- Cursos técnicos de áreas afins ao curso de graduação;
- Oficinas (não previstas na estrutura curricular do curso);
- Participação em organização de eventos;
- Cursos sequenciais ou de graduação realizados concomitantemente pelo universitário;
- Extensão comunitária;
- Grupos de estudos orientados com participação de professores;
- Publicação de artigos;
- Apresentação de trabalhos em eventos científicos;
- Disciplinas isoladas em cursos de graduação ou sequencial;
- Monitorias;
- Programas/projetos de iniciação científica institucional;
- Participação em colegiado ou organização estudantil;
- Participação em empresa júnior;
- Participação em grupos artístico-culturais;
- Disciplinas optativas cursadas além do mínimo exigido pelo Curso.

8.4. Quadro de equivalência entre currículo anterior e o vigente

a) Quadro de equivalências dos componentes curriculares

ESTRUTURA CURRICULAR VIGENTE						ESTRUTURA CURRICULAR PROPOSTA						
Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anual (1s, 2s ou anual)	Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anual (1s, 2s ou anual)	
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Introdução ao Design	2	30	1	1s	Disciplina Obrigatória	DESIGN E CULTURA 1	4	60		1	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	História da Arte I	2	30	1	1s	Disciplina Obrigatória	DESIGN E CULTURA 1	4	60		1	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Plástica I *	4	60	1	1s	Disciplina Obrigatória	EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO	2	30		1	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Desenho I *	4	60	1	1s	Disciplina Obrigatória	EXPRESSÃO GRÁFICA	2	30		2	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Desenho de Observação I	4	60	1	1s	Disciplina Obrigatória	DESENHO DE OBSERVAÇÃO E ILUSTRAÇÃO	4	60		1	2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Antropologia	2	30	1	1s	Disciplina Obrigatória	ANTROPOLOGIA CULTURAL E DESIGN	2	30		3	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Filosofia	2	30	1	1s	Disciplina Obrigatória	FILOSOFIA: ESTÉTICA E DESIGN	2	30		3	1s

ESTRUTURA CURRICULAR VIGENTE						ESTRUTURA CURRICULAR PROPOSTA					
Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anoal (1s, 2s ou anual)	Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anoal (1s, 2s ou anual)
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	História da Arte II	2	30	1	2s	Disciplina Obrigatória	DESIGN E CULTURA 2	2	30	1	2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Desenho de Observação II	4	60			Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 2	4	60		
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Plástica II	4	60	1	2s	Disciplina Obrigatória	PROCESSOS E CONSTRUÇÃO DA IMAGEM	4	60	1	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Psicologia Aplicada ao Design	2	30			Disciplina Obrigatória	PSICOLOGIA- PERCEÇÃO E COGNIÇÃO NO DESIGN	2	30		
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Desenho II	4	60	1	2s	Disciplina Obrigatória	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	2	30	2	2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Comunicação e Semiótica I	2	30			Disciplina Obrigatória	ESTUDO DAS LINGUAGENS	2	30		
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Sociologia	2	30	1	2s	Disciplina Obrigatória	SOCIOLOGIA E DESIGN	2	30	2	2s

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
ESTRUTURA CURRICULAR VIGENTE						ESTRUTURA CURRICULAR PROPOSTA					
Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anoal (1s, 2s ou anual)	Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anoal (1s, 2s ou anual)
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	História da Arte III	2	30	2	1s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 3	4	60	3	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Desenho III	4	60	2	1s	Disciplina Obrigatória	REPRESENTAÇÃO DIGITAL	2	30		
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Ergonomia Aplicada ao Design I	4	60	2	1s	Disciplina Obrigatória	DESIGN ERGONÔMICO	2	30	2	2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Modelagem	4	60	2	1s	Disciplina Obrigatória	TECNOLOGIAS DOS PROCESSOS 1	2	30		
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Recursos Computacionais	2	30	2	1s	Disciplina Obrigatória	TECNOLOGIAS E PROCESSOS DIGITAIS	4	60	2	1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Comunicação e Semiótica II	2	30	2	1s	Disciplina Obrigatória	LINGUAGENS COMPLEXAS	2	30		
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Metodologia Científica	2	30	2	1s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 1	4	60	1	1s

ESTRUTURA CURRICULAR VIGENTE						ESTRUTURA CURRICULAR PROPOSTA					
Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anoal (1s, 2s ou anual)	Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anoal (1s, 2s ou anual)
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	História da Arte IV	2	30	2	2s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 4	4	60	2	2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Desenho IV	4	60	2	2s	Disciplina Obrigatória	LABORATÓRIO DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 4	4	60		
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Metodologia do Projeto I	2	30	2	2s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 2	4	60	1	2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Fotografia I	4	60			Disciplina Obrigatória	PROCESSOS E CONSTRUÇÃO DA IMAGEM	4	60		
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Tipografia I	2	30	2	2s	Disciplina Obrigatória	TIPOGRAFIA	4	60	1	1s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Produção Gráfica I	2	30			Disciplina Obrigatória	PLANEJAMENTO GRÁFICO E VISUAL	4	60		
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Oficina Gráfica	4	60	2	2s	Disciplina Obrigatória	PROCESSOS CRIATIVOS E EXPRESSIVOS	4	60	3	1s

ESTRUTURA CURRICULAR VIGENTE						ESTRUTURA CURRICULAR PROPOSTA					
Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anual (1s, 2s ou anual)	Componente curricular	Nome das atividades do componente curricular	Créditos	Horas	Ano (seriação ideal)	Semestral/anual (1s, 2s ou anual)
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Marketing I	2	30		3 2s	Disciplina Obrigatória	COMUNICAÇÃO E MARKETING	2	30		3 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Projeto II	8	120		3 2s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 2	4	60		1 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Tipografia III	2	30		3 2s	Disciplina Obrigatória	DESIGN DA INFORMAÇÃO	2	30		2 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Produção Gráfica III	2	30		3 2s	Disciplina Obrigatória	DESIGN DE SERVIÇOS	2	30		3 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Fotografia III	4	60		3 2s	Disciplina Obrigatória	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 3	4	60		2 1s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Imagens Animadas I	2	30		3 2s	Disciplina Obrigatória	DESIGN DE ANIMAÇÃO E GAMES	2	30		3 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design de Produto	Projeto II	8	120		3 2s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 2	4	60		1 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design de Produto	Oficina de Materiais Plásticos	4	60		3 2s	Disciplina Obrigatória	TECNOLOGIA DOS MATERIAIS	2	30		1 1s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design de Produto	Materiais e Processos de Fabricação	4	60		3 2s	Disciplina Obrigatória	TECNOLOGIAS DOS PROCESSOS 2	2	30		2 1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Marketing II	2	30		4 1s	Disciplina Obrigatória	PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO	2	30		4 1s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Introdução ao Projeto de Conclusão em Design	2	30		4 1s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 6	4	60		3 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Projeto III	8	120		4 1s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 5	4	60		3 1s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Produção Gráfica IV	2	30		4 1s	Disciplina Obrigatória	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 5	4	60		3 1s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design Gráfico	Imagens Animadas II	4	60		4 1s	Disciplina Obrigatória	DESIGN DE ANIMAÇÃO E GAMES	2	30		3 2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Optativa 2	2	30		4 1s	Disciplina Optativa	Optativa 2	4	60		4 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design de Produto	Projeto III	8	120		4 1s	Disciplina Obrigatória	PROJETO INTERDISCIPLINAR 6	4	60		3 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design de Produto	Oficina de Metal	4	60		4 1s	Disciplina Obrigatória	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 6	4	60		3 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design de Produto	Sistemas Mecânicos	4	60		4 1s	Disciplina Obrigatória	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 6	4	60		3 2s
Disciplina Obrigatória da Habilitação Design de Produto	Sistemas Mecânicos	4	60		4 1s	Disciplina Obrigatória	LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR de ENSINO, EXTENSÃO e PESQUISA 6	4	60		3 2s
Disciplina Obrigatória Comuns às habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Gestão do Design	2	30		4 2s	Disciplina Obrigatória	GESTÃO DO DESIGN	2	30		4 1s
Disciplina Optativa para as habilitações Design Gráfico + Design de Produto	Optativa 3	8	120		4 2s	Disciplina Optativa	Optativa 3	4	60		4 2s

b) Quadro Resumo da estrutura curricular – Bacharelado (Integralização Curricular)

Componentes curriculares da estrutura vigente	Créditos	Horas	Componentes curriculares da estrutura proposta	Créditos	Horas
Disciplinas obrigatórias	138	2070	Disciplinas obrigatórias	128	1920
Disciplinas optativas	12	180	Disciplinas optativas	12	180
Atividades curriculares de Extensão Universitária	0	0	Atividades curriculares de Extensão Universitária	4	60
Estágio Supervisionado	0	0	Estágio Supervisionado	0	0
Trabalho de Conclusão de Curso	10	150	Trabalho de Conclusão de Curso	12	180
Atividades Complementares	0	0	Atividades Complementares	4	60
TOTAL	160	2400	TOTAL	160	2400

c) Quadro Resumo da Curricularização da Extensão

Programa	Carga Horária total (créditos)	Carga horária - Extensão (créditos)	% (Extensão)
Parceria com Design Júnior (empresa júnior de Design), CITEB, UNATI, Observatório de Direitos Humanos, entre outros programas da unidade universitária (ACs) - ODS 17 ou da universidade, tais como, Bem viver para tod@s - Saúde, cultura, integração social; Interação Universidade e Sociedade; Educação para Promoção da Diversidade e Equidade; Difusão cultural e científica e política cultural (PDI UNESP 2021). Os Programas de Extensão atribuirão créditos nas AC - Atividades Complementares. A cada programa que o aluno participar será atribuído 1 crédito. O aluno deverá participar de 1 diferente programa, seja em ações presenciais ou remotas.	4	2	50%
TOTAL - PROGRAMA	4	2	50%
Projeto	Carga Horária total (créditos)	Carga horária - Extensão (créditos)	% (Extensão)
1. Design e Intervenções Experimentais nos espaços e locais externos e próximos ao Campus (Projeto Interdisciplinar 1 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 1) - 1 crédito/ 15 horas em cada uma destas disciplinas, totalizando 2 créditos/ 30 horas. ODS 3	8	2	25%
2. Design e Cotidianos (bem estar na melhoria do cotidiano das comunidades e instituições: escolas, moradias, espaços de lazer, locais de circulação de pessoas. (Projeto Interdisciplinar 2 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 2) - 1 crédito/ 15 horas em cada uma destas disciplinas, totalizando 2 créditos/ 30 horas. ODS 11	8	2	25%
3. Design e Identidades - design para o reconhecimento e valorização das identidades (Projeto Interdisciplinar 3 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 3) - 1 crédito/ 15 horas em cada uma destas disciplinas, totalizando 2 créditos/ 30 horas. ODS 10.	8	2	25%
4. Design, Informação e Tecnologias em prol da sociedade e dos grupos sociais (Design, Informação e Tecnologias em prol da sociedade e dos grupos sociais (Projeto Transdisciplinar 4 + Laboratório Interdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 4) - 1 crédito/ 15 horas em cada uma destas disciplinas, totalizando 2 créditos/ 30 horas. ODS 4	8	2	25%
5. Design e Fronteiras - Design participativo, colaborativo e inclusivo na(s) cidade(s), comunidade(s) e periferia(s) - (Projeto Interdisciplinar 5 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 5) - 1 crédito/ 15 horas em cada uma destas disciplinas, totalizando 2 créditos/ 30 horas. ODS 11.	8	2	25%
6. Design e Inovação Social : expressão, comunicação, serviços, games e tecnologias assistivas - (Projeto Interdisciplinar 6 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 6) - 1 crédito/ 15 horas em cada uma destas disciplinas, totalizando 2 créditos/ 30 horas. ODS 4	8	2	25%
TOTAL - PROJETO	48	12	25%
Cursos e Oficinas	Carga Horária total (créditos)	Carga horária - Extensão (créditos)	% (Extensão)

Cursos e Oficinas nas temáticas dos projetos de 1 a 6 (AC)	4	2	50%
TOTAL - CURSOS E OFICINAS	4	2	50%
Eventos	Carga Horária total (créditos)	Carga horária - Extensão (créditos)	% (Extensão)
Palestras, mesas redondas, encontros, seminários, colóquios, Congressos (ACEU)	4	2	50%
TOTAL - EVENTOS	4	2	50%
Prestação de Serviços	Carga Horária total (créditos)	Carga horária - Extensão (créditos)	% (Extensão)
Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 7 - prestação de serviços à comunidade e à sociedade (empreendedorismo, incubadora, e Coworking). Parceria com o Inky Design e os demais laboratórios didáticos do curso de Design). ODS.	4	2	50%
TOTAL - PRESTAÇÃO DE SERVIÇO	4	2	50%

CH total do curso **160** informe a carga horária total do curso em créditos

CH Extensão **13,1%**

8.5. Descrição do planejamento e cronograma de implantação Curricular proposta

Cronograma de Implantação da Reestruturação Curricular Proposta Design . FAAC . UNESP					
		Currículo 2007		Currículo 2023	
ANO	SEMESTRE	PERÍODO TERMO	DISCIPLINAS	PERÍODO TERMO	DISCIPLINAS
2023	1	3	HISTÓRIA DA ARTE II DESENHO III ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I MODELAGEM RECURSOS COMPUTACIONAIS COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA II METODOLOGIA CIENTÍFICA	1	PROJETO INTERDISCIPLINAR 1 EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO PROCESSOS E CONSTRUÇÃO DA IMAGEM TECNOLOGIA DOS MATERIAIS DESIGN E CULTURA 1 LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 1
		5	LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS METODOLOGIA DO PROJETO II PROJETO I FOTOGRAFIA II TIPOGRAFIA II PRODUÇÃO GRÁFICA II PROJETO I OFICINA DE MADEIRA OPTATIVA 1		
		7	MARKETING II INTROD. AO PROJ. DE CONCLUSÃO EM DESIGN PROJETO III PRODUÇÃO GRÁFICA IV IMAGENS ANIMADAS OPTATIVA 2 OFICINA DE METAL SISTEMAS MECÂNICOS TCC 1		
	2	4	HISTÓRIA DA ARTE IV DESENHO IV METODOLOGIA DO PROJETO I FOTOGRAFIA I	2	PROJETO INTERDISCIPLINAR 2 DESIGN E CULTURA 2 DESENHO DE OBSERVAÇÃO E ILUSTRAÇÃO ESTUDO DAS LINGUAGENS

			TIPOGRAFIA I PRODUÇÃO GRÁFICA I OFICINA GRÁFICA MODELOS E PROTÓTIPOS ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II		TIPOGRAFIA TECNOLOGIA DOS PROCESSOS 1 LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 2
		6	MARKETING I PROJETO II TIPOGRAFIA III FOTOGRAFIA III IMAGENS ANIMADAS I OFICINA DE MATERIAIS PLÁSTICOS MATERIAIS E PROCESSOS DE FABRICAÇÃO		
		8	GESTÃO DO DESIGN OPTATIVA 3 TCC 2		
2024	1	5	LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS METODOLOGIA DO PROJETO I PROJETO I FOTOGRAFIA II TIPOGRAFIA II PRODUÇÃO GRÁFICA II PROJETO I OFICINA DE MADEIRA OPTATIVA 1	3	PROJETO INTERDISCIPLINAR 3 PSICOLOGIA, PERCEPÇÃO E COGNIÇÃO NO DESIGN EXPRESSÃO GRÁFICA LINGUAGENS COMPLEXAS PLANEJAMENTO GRÁFICO E VISUAL TECNOLOGIA DOS PROCESSOS 2 LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 2
		7	MARKETING II INTRODUÇÃO AO PROJETO DE CONCLUSÃO EM DESIGN PROJETO III PRODUÇÃO GRÁFICA IV IMAGENS ANIMADAS II OPTATIVAS		
	2	6	MARKETING I PROJETO II TIPOGRAFIA III FOTOGRAFIA III IMAGENS ANIMADAS I PROJETO II OFICINA DE MATERIAIS PLÁSTICOS MATERIAIS E PROCESSOS DE FABRICAÇÃO	4	PROJETO INTERDISCIPLINAR 4 SOCIOLOGIA E DESIGN REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DESIGN DA INFORMAÇÃO DESIGN ERGONÔMICO TECNOLOGIAS E PROCESSOS DIGITAIS LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 2
		8	GESTÃO DO DESIGN OPTATIVA 3 TCC 2		
2025	1	7	MARKETING II INTRODUÇÃO AO PROJETO DE CONCLUSÃO EM DESIGN PROJETO III PRODUÇÃO GRÁFICA IV IMAGENS ANIMADAS II OPTATIVA 2 PROJETO III OFICINA DE METAL SISTEMAS MECÂNICOS TCC 1	5	PROJETO INTERDISCIPLINAR 5 FILOSOFIA: ESTÉTICA E DESIGN ANTROPOLOGIA CULTURAL E DESIGN REPRESENTAÇÃO DIGITAL DESIGN E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO DESIGN INCLUSIVO TECNOLOGIAS SOCIAIS LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 6
	2	8	GESTÃO DO DESIGN OPTATIVA 3 TCC 2	6	PROJETO INTERDISCIPLINAR 6 COMUNICAÇÃO DE MARKETING PROCESSOS CRIATIVOS E EXPRESSIVOS DESIGN DE SERVIÇOS DESIGN DE ANIMAÇÃO E GAMES TECNOLOGIA ASSISTIVA LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 6
2026	1			7	GESTÃO DO DESIGN PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 7

			OPTATIVA 1
	1	8	OPTATIVA 2 OPTATIVA 3

Cronograma de Implantação da Reestruturação Curricular Proposta Design FAAC UNESP					
ANO	SEMESTRE	PERÍODO TERMO	DISCIPLINAS	PROJETOS	COMPONENTES CURRICULARES
2023	1ª	1º	PROJETO INTERDISCIPLINAR 1 EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO PROCESSOS E CONSTRUÇÃO DA IMAGEM TECNOLOGIA DOS MATERIAIS DESIGN E CULTURA 1 LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 1	1. Design e Intervenções Experimentais nos espaços e locais externos e próximos ao Campus (Projeto Interdisciplinar 1 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 1) - ODS 3	Atividades Complementares Atividades Complementares de Extensão Universitária
	2ª	2º	PROJETO INTERDISCIPLINAR 2 DESIGN E CULTURA 2 DESENHO DE OBSERVAÇÃO E ILUSTRAÇÃO ESTUDO DAS LINGUAGENS TIPOGRAFIA TECNOLOGIAS DOS PROCESSOS 1 LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 2	2. Design e Cotidianos (bem estar na melhoria do cotidiano das comunidades e instituições: escolas, moradias, espaços de lazer, locais de circulação de pessoas. (Projeto Interdisciplinar 2 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 2) - ODS 11	Atividades Complementares Atividades Complementares de Extensão Universitária
2024	1ª	3º	PROJETO INTERDISCIPLINAR 3 PSICOLOGIA: PERCEPÇÃO E COGNIÇÃO NO DESIGN EXPRESSÃO GRÁFICA LINGUAGENS COMPLEXAS PLANEJAMENTO GRÁFICO E VISUAL TECNOLOGIAS DOS PROCESSOS 2 LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 3	3. Design e Identidades - design para o reconhecimento e valorização das identidades (Projeto Interdisciplinar 3 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 3) - ODS 10.	Atividades Complementares Atividades Complementares de Extensão Universitária
	2ª	4º	PROJETO INTERDISCIPLINAR 4 SOCIOLOGIA E DESIGN REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DESIGN DA INFORMAÇÃO DESIGN ERGONÔMICO TECNOLOGIAS E PROCESSOS DIGITAIS LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 4	4. Design, Informação e Tecnologias em prol da sociedade e dos grupos sociais (Design, Informação e Tecnologias em prol da sociedade e dos grupos sociais (Projeto Transdisciplinar 4 + Laboratório Interdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 4) - ODS 4	Atividades Complementares Atividades Complementares de Extensão Universitária
2025	1ª	5º	PROJETO INTERDISCIPLINAR 5 FILOSOFIA: ESTÉTICA E DESIGN ANTROPOLOGIA CULTURAL E DESIGN REPRESENTAÇÃO DIGITAL DESIGN E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO DESIGN INCLUSIVO TECNOLOGIAS SOCIAIS LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 5	5. Design e Fronteiras - Design participativo, colaborativo e inclusivo na(s) cidade(s), comunidade(s) e periferia(s) - (Projeto Interdisciplinar 5 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 5) - ODS 11.	Atividades Complementares Atividades Complementares de Extensão Universitária
	2ª	6º	PROJETO INTERDISCIPLINAR 6 COMUNICAÇÃO DE MARKETING PROCESSOS CRIATIVOS E EXPRESSIVOS DESIGN DE SERVIÇOS DESIGN DE ANIMAÇÃO E GAMES TECNOLOGIAS ASSISTIVAS LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 6	6. Design e Inovação Social: expressão, comunicação, serviços, games e tecnologias assistivas - (Projeto Interdisciplinar 6 + Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 6) - ODS 4	Atividades Complementares Atividades Complementares de Extensão Universitária
2026	1ª	7º	GESTÃO DO DESIGN PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO LABORATÓRIO TRANSDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA 7 OPTATIVA 1	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 7 - prestação de serviços à comunidade e à sociedade (Empreendedorismo, Incubadora e Co Working). Perícia com Ink Design e os demais laboratórios didáticos do curso de Design). ODS 8	TCCs 1
	1ª	8º	OPTATIVA 2 OPTATIVA 3		TCCs 2

8.6. Recursos humanos envolvidos

8.6.1. Docentes

NOME	CARGO FUNÇÃO	TITULAÇÃO/CARGO	REGIME DE TRABALHO	DEPARTAMENTO / CURSO
Adriana Yumi Sato Duarte	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Ana Beatriz Pereira de Andrade	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Cássia Letícia Carrara Domiciano	Professor Assistente Associado	Livre Docente	RDIDP	DD

Carolina Vaitiekunas Pizarro	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Dorival Campos Rossi	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Érica Pereira das Neves	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Fausto Orsi Medola	Professor Assistente Doutor	Livre Docente	RDIDP	DD
Fernanda Henriques	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Gustavo Lassala Silva	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Jade Samara Paia	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Luis Carlos Paschoarelli	Professor Titular	Titular	RDIDP	DD
Mônica Cristina de Moura	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DD
Eli Vagner Francisco Rodrigues	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DCHU
Larissa Maués Pelúcio Silva	Professor Assistente Associado	Livre Docente	RDIDP	DCHU
Caroline Kraus Luvizotto	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DCHU
Tamara de Souza Brandão Guaraldo	Professor Assistente Doutor	Doutor	RDIDP	DCHU

8.6.2. Corpo Técnico Administrativo

NOME	LOTAÇÃO
Gislaine Maria Saneti	DD
Henry Araujo de Santana	FOTOLAB/DD
Paulo César Santinelli	LDMP/DD
Rosana Pereira Cardoso Pinto	DD

Considerando o quadro docente atual, salienta-se que tivemos diversos docentes aposentados nos últimos 7 anos, a partir de 2014, e atualmente soma-se 1 docente em licença saúde e 1 docente em cargo administrativo entre 2016-2020 na Vice diretoria da FAAC e de 2021- 2024 na Diretoria da FAAC e na Presidência do GAC. Mesmo com as contratações realizadas entre 2022 e 2023, para repor plenamente o quadro docente do Departamento de Design, necessitamos de mais 5 concursos RDIDP, pois existe a projeção (em análise) de 3 aposentadorias em 2024.

Também existe a necessidade de contratação de técnicos para os laboratórios que carecem deste tipo de profissional, mas ainda não o têm e, também, para substituir aposentados e futuras aposentadorias.

8.7. Infraestrutura

a) Salas de aula

As salas de aula estão abaixo relacionadas com a indicação de sua capacidade. A única sala que atende especificamente o curso de Design é a de número 51. As outras salas são compartilhadas com os cursos de Arquitetura e Urbanismo e Artes Visuais.

- Sala 51: com capacidade para 41 alunos;
- Sala 52: com capacidade para 32 alunos;
- Sala 53: com capacidade para 36 alunos;
- Sala 54: com capacidade para 48 alunos;
- Sala 55: com capacidade para 51 alunos;
- Sala 56: com capacidade para 37 alunos;
- Sala 57: com capacidade para 27 alunos;
- Sala 58: com capacidade para 51 alunos;
- Sala 59: com capacidade para 40 alunos.

b) Laboratórios Didáticos

FOTOLAB – Laboratório Didático de Fotografia: Possui espaços para aulas e experimentos em fotografia digital e analógica (revelação e ampliação), além de estúdio fotográfico, podendo atender tanto atividades de aula como realização de trabalhos e projetos diversos, de diferentes cursos da unidade.

LDMP – Laboratório Didático de Modelos e Protótipos. Amplo espaço destinado à manipulação de materiais como madeiras e plásticos, visando desenvolvimento de modelos, protótipos e pequenas tiragens de objetos, atendendo diversas disciplinas do curso de design, bem como projetos multidisciplinares.

LABSOL – Laboratório de Design Solidário desenvolve ações e projetos sobre o tripé da Sustentabilidade, do Ecodesign e da Economia Solidária. Tem como visão influenciar de maneira benéfica a produção e a vida das comunidades e grupos que atende, prezando, acima de tudo, pela sua identidade e seu patrimônio histórico.

Surge do projeto de extensão com o mesmo nome, que vem trabalhando desde 2007 com comunidades e grupos com base financeira fundamentada no artesanato.

Através de visitas e discussões junto às comunidades, desenvolve métodos, protótipos e produtos que possam unir necessidades do mercado ao desenvolvimento sustentável. Conta com a participação de alunos dos cursos de Design, Relações Públicas, Engenharia de Produção, entre outros.

Laboratórios Didáticos de Informática: para uso de todos os alunos e cursos da FAAC conta com:

- Laboratório de Informática 01: com capacidade para 45 alunos;
- Laboratório de Informática 02: com capacidade para 45 alunos;
- Laboratório de Informática 03: com capacidade para 45 alunos;
- Laboratório de Informática 04: com capacidade para 45 alunos;
- Laboratório de Informática 05: com capacidade para 45 alunos;
- Laboratório de Informática 08: com capacidade para 45 alunos;
- Laboratório de Informática 09: com capacidade para 45 alunos;

c) Laboratórios de Pesquisa utilizados no ensino de Graduação

Inky Design é um laboratório que funciona desde 2001 e conta com espaço e equipamentos próprios e a colaboração de alunos-bolsistas e professores-orientadores. Iniciou suas atividades focado em extensão. Hoje, diante da posição de destaque que o curso de graduação e pós graduação em Design da Faac assumem no cenário nacional, o laboratório apresenta-se como um espaço aberto para extensão, ensino e pesquisa, tendo seus recursos amplamente aproveitados por alunos e professores. O principal projeto de extensão do espaço é o Inky Design, que presta serviços em design gráfico, editorial, desenvolvimento de marcas, projetos de sinalização, entre outros, mantendo suas atividades atualizadas pelas constantes mudanças na área. Atualmente o laboratório também abriga o projeto Te Vejo na Escola, que atua desde 2007 na produção de vídeos educativos. Quanto à pesquisa, no espaço funciona também o grupo Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem, credenciado pela UNESP e pelo CNPq, que abarca principalmente professores e alunos de graduação e pós-graduação da UNESP e da Faculdade de Odontologia da USP, departamento de Fonoaudiologia, entre outras parcerias.

LABDESIGN – Laboratório de Ensino, Extensão e Pesquisa em Design Contemporâneo. Espaço de integração didática entre alunos de graduação e pós-graduação em design, trabalhando as linguagens contemporâneas do design, tanto no desenvolvimento de interfaces físicas e digitais, quanto na interação entre design gráfico, design de produto, moda e design inclusivo. Possui espaço e estrutura para abrigar oficinas e técnicas como serigrafia, xilogravura, linotipia, além de produção artesanal de livros e

outros produtos editoriais. Comporta grande acervo material gráfico e editorial para consulta e utilização discente. Abriga o Grupo de Pesquisa, credenciado pela UNESP e pelo CNPq, Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura.

LEI – Laboratório de Ergonomia e Interfaces – é um ambiente destinado ao estudo e desenvolvimento científico e tecnológico nas áreas de Ergonomia, Usabilidade, Desenvolvimento de Projeto de Produto e Sistemas Informacionais. Caracteriza-se por ser um laboratório de pesquisa científica, envolvendo alunos da graduação bolsistas de Iniciação Científica, Mestrandos, Doutorandos e Pós-doutorados. Atua especialmente nas áreas de ergonomia física e cognitiva, contribuindo no design de produto e informacional. Também desenvolve assessoria para entidades civis, do setor público e privado, com vistas a esclarecer questões, elaborar laudos e contribuir no desenvolvimento de novas tecnologias. O LEI agrega o Grupo de Pesquisa "Desenho Industrial: Projeto e Interfaces". Desenvolve aulas e atividades junto a atividades e disciplinas da graduação em Design.

CADEP – Centro Avançado de Desenvolvimento de Produtos é voltado, fundamentalmente, à pesquisa e à prestação de serviço, oferecendo também apoio à docência e as atividades de graduação e pós-graduação, nas áreas de Prototipagem Rápida, Manufatura Rápida, Digitalização 3D e Inspeção Tridimensional. De iniciativa multidisciplinar, com suas tecnologias aptas a atender demandas oriundas das áreas de humanas, exatas e biológicas, seja ela interna, da própria Unesp, ou externa, da indústria local e regional. Além disso, o CADEP se destaca pela inovação, posicionando a UNESP como uma das 70 universidades do mundo a utilizar os tipos de tecnologias digitais de Prototipagem Rápida, ao mesmo tempo em que se destaca pelo pioneirismo, sendo um dos únicos laboratórios do gênero no Brasil a combinar tecnologias convencionais (baseadas na subtração, fusão e conformação de materiais), com tecnologias digitais mais recentes (baseadas na adição de materiais), para a construção de modelos e protótipos.

d) Biblioteca (informações gerais)

A Divisão Técnica de Biblioteca e Documentação (DTBD) do campus de Bauru existe para dar suporte informacional à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), à Faculdade de Ciências (FC), à Faculdade de Engenharia (FE) e à Administração Geral (AG), atendendo docentes, discentes e servidores técnico-administrativos. Para isso, conta com duas seções: Seção Técnica de Aquisição e Tratamento da Informação (STATI), e

Seção Técnica de Referência, Atendimento ao Usuário e Documentação (STRAUD) contando com 9 bibliotecários e 8 assistentes de suporte acadêmico que auxiliam na busca da excelência dos serviços prestados.

A Biblioteca atende de segunda a sexta-feira das 8h às 22h ininterruptamente e aos sábados das 8h às 12h. No período de férias acadêmicas o atendimento é feito de segunda a sexta-feira das 8h às 18h. Atende 20 cursos de graduação, 21 de pós-graduação stricto sensu e 10 lato sensu das três unidades acadêmicas, bem como o Colégio Técnico Industrial (CTI), a Rádio Unesp e a TV Unesp, somando cerca de 8 mil usuários ativos cadastrados. A comunidade externa à Unesp também se beneficia dos serviços prestados pela DTBD, ou seja, todo cidadão pode utilizar o espaço físico e os materiais impressos para estudo e consulta.

A Biblioteca do Campus de Bauru ocupa área de 1.466 m², distribuída entre acervo, espaço para usuários e área administrativa, sendo que seu acervo possui é multidisciplinar atendendo os cursos de diferentes áreas do conhecimento: Humanas, Exatas, Biológicas, Tecnológicas e Artísticas. Conta com um acervo físico de 80.947 exemplares de livros, 4.091 teses e dissertações, 40.732 fascículos de periódicos, materiais multimídia, além da assinatura de inúmeros portais e bases de dados de periódicos e e-books. A Biblioteca possui 2.997 títulos e 6.483 exemplares de livros específicos da área de Design.

Além do tradicional serviço de empréstimo e devolução de obras, a biblioteca também oferece:

- Ponto de Apoio à Fapesp;
- Cadastro e capacitação para uso da ferramenta Turnitin;
- Orientações sobre plágio, direitos autorais e integridade acadêmica para docentes, pesquisadores e estudantes;
- Orientação para uso de inúmeras bases de dados em todas as áreas do conhecimento humano;
- Orientação sobre ORCID;
- Orientação sobre DOI;
- Orientação sobre normas bibliográficas (APA, ASTM, ABNT) e escrita científica, inclusive afiliação institucional que ainda tem sido objeto de dúvidas pelos autores unespianos (trazendo reflexos para rastreamento científico da Unesp);
- Comutação bibliográfica (Comut);
- Orientação e elaboração de fichas catalográficas;
- Orientação e gerenciamento do Repositório Institucional Unesp; dentre outros.

Mais informações podem ser obtidas no site da Biblioteca

(<https://www.bauru.unesp.br/#!/biblioteca/>).

- Catálogo Athena:
https://unesp.primo.exlibrisgroup.com/discovery/search?vid=55UNESP_INST:UNE

SP

- Repositório Institucional: <https://repositorio.unesp.br/>
- Guia de fontes de informação e produtos digitais (nesse guia consta os links para a "Minha Biblioteca", da "Biblioteca Virtual Pearson" e várias bases que temos acesso) :
https://docs.google.com/document/d/liUgnyimZltpzke_Tp_jucCiJsjaTelEEs70LNL5wluo/edit

8.8. Infraestrutura desejável

a) Salas de aula

Ampliação e adequação de 4 salas de aula para desenvolvimento de atividades integradas: aulas teóricas e práticas.

b) Laboratórios Didáticos

- Laboratórios de Pesquisa utilizados no ensino de Graduação

Os laboratórios didáticos e de pesquisa utilizados no ensino de graduação necessitam de espaços adequados (caso do Laboratório de Design Solidário que tem suas atividades precarizadas devido ao uso de espaço inadequado) e ampliação de espaço, tais como os laboratórios LabDesign e Inky Design. Também necessitamos da implantação do Laboratório de Tipografia e de Games e Tecnologias Digitais. Além da necessidade de novos espaços, porém, a nossa proposta é de criação de espaços articulados, próximos ao departamento de Design (onde há espaço disponível) e de forma integrada ao Cadep e ao LDMP. Esse novo espaço tem como projeto a existência de ateliês, estúdios, laboratórios integrados de ensino, extensão e pesquisa que atendam a graduação e a pós-graduação em sintonia com a atuação interdisciplinar e transdisciplinar, além dos espaços de ensino, espaços de criação e produção e de atendimento a comunidade externa nas atividades, projeto e propostas extensionistas a serem desenvolvidas.

c) Biblioteca (informações gerais)

Ampliação do acervo de obras em formato digital e da coleção de revistas destacadas e importantes, catálogos de exposições e bienais de design nacionais e internacionais, livros impressos em design nacionais e importados

8.9. Outras demandas

8.9.1. Avaliação e acompanhamento da estrutura curricular proposta

A nova estrutura curricular será avaliada anualmente, tanto por meio da avaliação institucional, quanto em fóruns junto ao corpo discente e docente. Além disso, contará com o apoio do conselho consultivo formado por profissionais da área de design e ex-alunos. As disciplinas, atividades, projetos e os componentes curriculares serão avaliados semestralmente para ajustes e reconduções que se fizerem necessárias. As reuniões semestrais de planejamento do curso serão outro momento destinado ao acompanhamento do desenvolvimento das propostas da nova estrutura curricular.

8.9.2. Acompanhamento de alunos

O acompanhamento do desempenho dos alunos é realizado pelos docentes e pelo conselho de curso que, ao se perceber necessidades, desenvolverá formas de orientação aos alunos ingressantes ou não.

8.9.3 Outras informações relevantes do curso não contempladas nas seções anteriores

Composição da Comissão REDESIGN, ao longo do tempo para desenvolvimento da reestruturação curricular. O trabalho em equipe, de forma colaborativa e participativa, aplicando os princípios do design e envolvendo alunos, ex-alunos e docentes foi essencial para esse processo.

MATRIZ CURRICULAR BACHARELADO DESIGN . FAAC. UNESP. 2023

	EXPERIMENTAL		CONSTRUTIVA		REFLEXIVA		SÍNTESE	
	1º termo	2º termo	3º termo	4º termo	5º termo	6º termo	7º termo	8º termo
Eixo Projetual	Projeto Interdisciplinar 1 4 créditos Extensão*	Projeto Interdisciplinar 2 4 créditos Extensão*	Projeto Interdisciplinar 3 4 créditos Extensão*	Projeto Interdisciplinar 4 4 créditos Extensão*	Projeto Interdisciplinar 5 4 créditos Extensão*	Projeto Interdisciplinar 6 4 créditos Extensão*	TCC 1	TCC 1
Eixo Transdisciplinar	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 1 4 créditos Extensão*	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 2 4 créditos Extensão*	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 2 4 créditos Extensão*	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 4 4 créditos Extensão*	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 5 4 créditos Extensão*	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 6 4 créditos Extensão*	Laboratório Transdisciplinar de Ensino, Extensão e Pesquisa 7 4 créditos Extensão*	OPTATIVA 2
Eixo Humanidades	Design e Cultura 1 4 créditos	Design e Cultura 2 2 créditos	Psicologia: Percepção e Cognição no Design 2 créditos	Design e Sociologia 2 créditos	Filosofia: Estética Design 2 créditos	Comunicação de Marketing 2 créditos	OPTATIVA 1	OPTATIVA 2
Eixo Expressão	Expressão e Representação 2 créditos	Desenho de Observação e Ilustração 2 créditos	Expressão Gráfica 4 créditos	Representação Gráfica 2 créditos	Antropologia Cultural e Design 2 créditos	Processos Criativos e Expressivos 2 créditos	Gestão do Design 2 créditos	
Modalidades Design	Processos e Construção da Imagem 4 créditos	Estudos das Linguagens 2 créditos	Linguagens Complexas 2 créditos	Design da Informação 2 créditos	Representação Digital 2 créditos	Design de Serviços 2 créditos	Planejamento Estratégico 2 créditos	
Tecnologia	Tecnologia dos Materiais 2 créditos	Tipografia 4 créditos	Planejamento Gráfico e visual 4 créditos	Design Ergonômico 2 créditos	Design de Experiência do Usuário 2 créditos	Design de Animação e Games 2 créditos		
		Tecnologia dos Processos 1 2 créditos	Tecnologia dos Processos 2 2 créditos	Tecnologia e Processos Digitais 4 créditos	Design Inclusivo 2 créditos	Tecnologias Assistivas 2 créditos		
					Tecnologias Sociais 2 créditos			

	COMPONENTES CURRICULARES							
	1º termo	2º termo	3º termo	4º termo	5º termo	6º termo	7º termo	8º termo
DISCIPLINA OBRIGATÓRIAS Carga horária aula (teórica + prática)	18 créditos 270 horas	18 créditos 270 horas	18 créditos 270 horas	18 créditos 270 horas	18 créditos 270 horas	18 créditos 270 horas	7 créditos 105 horas	
ACEU Carga horária de Atividade de Extensão	2 créditos 30 horas	2 créditos 30 horas	2 créditos 30 horas	2 créditos 30 horas	2 créditos 30 horas	2 créditos 30 horas	1 créditos 15 horas	-
DISCIPLINA OPTATIVA	-	-	-	-	-	-	4 créditos 60 horas	8 créditos 120 horas
TCC							4 créditos 60 horas	8 créditos 120 horas
CARGA HORÁRIA TOTAL POR SEMESTRE	20 créditos 300 horas	20 créditos 300 horas	20 créditos 300 horas	20 créditos 300 horas	20 créditos 300 horas	20 créditos 300 horas	16 créditos 240 horas	16 créditos 240 horas
Carga horária total: Disciplina Obrigatória + ACEU + Disciplina optativa + TCC								152 CRÉDITOS 2.280
Carga horária total: Disciplina Obrigatória + ACEU + Disciplina optativa + TCC + ACC								8 CRÉDITOS 2.400

CARGA HORÁRIA TOTAL DE DISCIPLINA OBRIGATÓRIA	1725 horas	115 créditos
CARGA HORÁRIA TOTAL DE EXTENSÃO (ACEU)	195 horas	13 créditos
CARGA HORÁRIA DE OPTATIVA	180 horas	12 créditos
CARGA HORÁRIA DE TCC	180 horas	12 créditos
ATIVIDADE COMPLEMENTARES (ACC)	90 horas	6 créditos
ATIVIDADE COMPLEMENTAR (ACC) COMO EXTENSÃO	30 horas	2 créditos
CARGA HORÁRIA TOTAL	2.400	160 créditos

EMENTAS		
DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA EM CRÉDITOS	EMENTA
1º TERMO		
Projeto Interdisciplinar 1	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Introdução aos conceitos a respeito das questões projetuais, em sua teoria e prática (Conceito, expressão, representação; Processo, Método, Metodologias, experimentação). Linguagens verbo-visuais. Aspectos técnicos e formais. Metodologia de Pesquisa. Sustentabilidade. Interdisciplinaridade. Exercícios projetuais nas áreas do Design – Digital, Gráfico, Moda, Produto, Informacional, Interface – que exploram as relações bidimensionais, tridimensionais, espaciais e virtuais. Desenvolvimento de projetos e produtos relacionados aos temas e subtemas propostos a partir da exploração vivenciada no decorrer da disciplina, sob as abordagens do design centrado na sociobiodiversidade. A complexidade do projeto evolui a cada semestre.
LATEEP 1	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Práticas em ensino, pesquisa e extensão. Inter e transdisciplinaridade. Ações em projetos de design relacionados à áreas correlatas e áreas transversais do conhecimento; Abordagens e metodologias transversais; Práticas extensionistas.
Design e Cultura 1	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 3	Elementos e características do design, tanto o design moderno quanto o contemporâneo, no Brasil e no mundo. Teorias do design. Questões sobre a modernidade, Pós-modernidade e contemporaneidade; relações o Design com a Arquitetura e com as Artes Plásticas nesses períodos. Processos, relações e diálogos interdisciplinares do design com outros campos do saber. Estudos de objetos, produtos, processos e dos profissionais de destaque novos ou consagrados. Análises de projetos modernos e contemporâneos nos segmentos de gráfico, digital, moda, produto e suas inter-relações.
Expressão e Representação	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Desenvolver no aluno a capacidade de observação e representação visual. Instrumentalizar o uso de materiais plásticos. Capacitar o aluno no uso da sintaxe na linguagem plástica através do processo criativo por resignificação. Abordar o design como linguagem e as imagens e os objetos enquanto constructos da sintaxe visual, visando operar desde o conceito até as expressões bi, tridimensionais e em espaços virtuais. A interação da linguagem do design com as outras formas de expressão, como a arte e o processo projetual plástico
Processos de Construção da Imagem	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 2	Discurso multimodal enquanto metodologia para construção e análise das narrativas visuais. Histórico, conceitos e princípios em fotografia e produção de imagens analógicas e digitais. Elementos de construção do "olhar fotográfico". Técnicas de captura imagética.
Tecnologia dos Materiais	TEÓRICA: 2	Noções básicas sobre os principais materiais utilizados no desenvolvimento de produtos físicos, enfatizando suas características e suas aplicações para o design: características e propriedades; processos de obtenção, produção e transformação dos materiais; princípios e aplicações dos diferentes materiais e principais processos envolvidos no design de produtos. Teoria e Técnicas de realização de ensaios padronizados, análise, processamento e interpretação de resultados de laboratório visando controle de qualidade e aplicação de materiais em diferentes projetos.
2º TERMO		
Projeto Interdisciplinar 2	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Conceitos a respeito das questões projetuais, em sua teoria e prática (Conceito, expressão, representação; Processo, Método, Metodologias, Experimentação). Linguagens Verbo-visuais. Aspectos técnicos e formais. Metodologia de Pesquisa. Sustentabilidade. Interdisciplinaridade. Exercícios projetuais nas áreas do Design – Digital, Gráfico, Moda, Produto, Informacional, Interface – que exploram as relações bidimensionais, tridimensionais, espaciais e virtuais. Desenvolvimento de projetos e produtos relacionados aos temas e subtemas propostos a partir da exploração vivenciada no decorrer da disciplina, sob as abordagens do design centrado na sociobiodiversidade. A complexidade do projeto evolui a cada semestre.
LATEEP 2	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Práticas em ensino, pesquisa e extensão. Inter e transdisciplinaridade. Ações em projetos de design relacionados às áreas correlatas e áreas transversais do conhecimento; Abordagens e metodologias transversais; Práticas extensionistas.

Design e Cultura 2	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Explorar a história e teorias do design em seus segmentos de gráfico, tipográfico, produto, digital e moda, inseridas em um contexto histórico, político, econômico, social e cultural. Abordar as relações entre as manifestações culturais no Brasil, Norte e Sul Global, América Latina, entre outros; explorando as inter relações entre design, arte e cultura.
Estudo das Linguagens	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Introdução, definições, princípios e fundamentos que constituem as bases da Semiótica Geral de Charles Sanders Peirce e dos sistemas de linguagem. O signo como representação, classificação dos signos, como organizar as funções da linguagem, níveis de organização das linguagens e a percepção do design como linguagem. O conceito de signo e semiose, sistemas de significação e sua ressignificação. Semiótica e as mídias táticas: o signo, o sentido e a percepção aplicados a projetos em design.
Desenho de Observação e Ilustração	PRÁTICA: 2	Desenvolvimento da percepção visual através do estudo das técnicas de representação e utilização de materiais expressivos, analógicos e digitais, através de desenhos a mão livre, a partir de observação de modelos. Estudos em composições e relações formais no desenho, como proporções, volumetrias, efeitos visuais e texturas; representações de movimento e abstrações, perpassando técnicas monocromáticas até princípios de cor e coloração. Do desenho à ilustração aplicados em projetos de design."
Tipografia	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 2	A disciplina introduz os conceitos necessários para capacitar o aluno a reconhecer as terminologias, nomenclaturas, estilos e classificações tipográficas (Anatomia tipográfica). Apresenta ao aluno um breve histórico da escrita e da tipografia a partir das ferramentas e suportes disponíveis, do pré-digital ao digital, elencando os principais tipógrafos e fontes ao longo da história. Inclui o uso e manipulação das técnicas de criação e construção de novos alfabetos. Experimentações diversas em projetos tipográficos: Lettering, tipografia digital, tipografia cinética. Projetos tipográficos para diferentes meios e suporte
Tecnologia dos Processos 1	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Materiais e suportes frente aos processos produtivos – Processos e tecnologias para o desenvolvimento de produtos gráficos e informacionais, de pequenos a grandes formatos, quer industriais, quer artesanais; Processos e tecnologias para marcar, imprimir, embalar, encadernar; cortar, furar, modelar; Processos industriais; para pequena escala; alternativos; sustentáveis.
3º TERMO		
Projeto Interdisciplinar 3	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Construção de práticas projetuais calcadas em conceitos, definições, etapas, análises, materiais e metodologias. Linguagens verbo-visuais. Aspectos técnicos e formais. Metodologia de Pesquisa. Sustentabilidade. Interdisciplinaridade, inclusão. Exercícios projetuais nas áreas do Design – Digital, Gráfico, Moda, Produto, Informacional, Interface – que exploram as relações bidimensionais, tridimensionais, espaciais e virtuais. Desenvolvimento de projetos e produtos relacionados aos temas e subtemas propostos a partir da exploração vivenciada no decorrer da disciplina, sob as abordagens do design centrado nos seres humanos e não humanos. A complexidade do projeto evolui a cada semestre. Desenvolvimento e apresentação de portfólio.
LATEEP 3	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Práticas em ensino, pesquisa e extensão. Inter e transdisciplinaridade. Ações em projetos de design relacionados à áreas correlatas e áreas transversais do conhecimento; Abordagens e metodologias transversais; Práticas extensionistas.
Psicologia: Percepção e Cognição do Design	TEÓRICA: 2	Introdução à Psicologia como ciência e aos movimentos essenciais que criaram a Psicologia Moderna, com o panorama das principais teorias psicológicas que envolvem a cognição e a percepção. Compreensão da linguagem imagética como fenômeno perceptivo psicológico, observado segundo as contribuições da Gestalt, da fenomenologia da percepção, da neurofisiologia, da psicologia cognitiva, da psicanálise e da psicologia histórico-cultural. Relações entre a arte e o processo criativo, a imaginação e a atividade criadora, com ênfase na aplicação dos conceitos ao design. Relações entre afetividade, cognição e percepção.
Expressão Gráfica	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	A disciplina abrange o estudo e o desenho das formas geométricas enquanto ferramentas da investigação, compreensão e representação do espaço bidimensional.
Linguagens Complexas	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Estabelecer a relação entre linguagem e realidade através da teoria geral dos sistemas e da semiótica: sistemas, organização e complexidade aplicados ao design. Elaboração de complexidades presentes na natureza e nas ações do homem, da ontologia sistêmica ao pensamento-ação. Habilitar o estudante a desvendar organizações complexas para projetar a partir de parâmetros, e não mais segundo estruturas projetuais estáticas. Emergências criativas, desconstrução da criatividade por assimilações e a dinâmica do pensamento enquanto parâmetros projetuais.

Planejamento Gráfico e Visual	PRÁTICA: 3 TEÓRICA: 1	A disciplina introduz os conceitos necessários para incentivar uma atividade projetual criativa, crítica e ao mesmo tempo inovadora nas mensagens visuais, sejam digitais ou impressas. Nela estão apoiados fundamentos como hierarquia da informação, composição, diagramação, processos de representação, cor entre outros. Apresenta ao aluno conceitos de produção digital e gráfica, ligando os processos criativos à necessidade de otimizar a produção, reprodução e distribuição do material criado
Tecnologia dos Processos 2	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Introdução e apresentação dos principais conceitos em Tecnologias e Processos de prototipagem e fabricação de produtos. Processos de transformação de diferentes materiais disponíveis para a produção de produtos em Design. Tecnologias, Produção e Sustentabilidade.
4º TERMO		
Projeto Interdisciplinar 4	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Construção de práticas projetuais calcadas em conceitos, definições, etapas, análises, materiais, metodologias e processos contemporâneos no universo dos objetos de informação e uso relacionados ao corpo, ambiente, ao espaço e à esfera digital. Definições e Desenvolvimento de propostas e de produtos pautados em temática interdisciplinar e que explora o caráter prático e teórico, acadêmico e profissional, as relações conceituais, teóricas e construtivas, sob abordagens sustentáveis e inclusivas. Apresentação de relatórios técnicos e de memorial do projeto. Desenvolvimento de projetos e produtos relacionados aos temas e subtemas propostos a partir da exploração vivenciada no decorrer da disciplina, que se complexifica a cada semestre.
LATEEP 4	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Práticas em ensino, pesquisa e extensão. Inter e transdisciplinaridade. Ações em projetos de design relacionados à áreas correlatas e áreas transversais do conhecimento; Abordagens e metodologias transversais; Práticas extensionistas.
Sociologia e Design	TEÓRICA: 2	Sociologia e pensamento social contemporâneo. Relações sociais e sociabilidades. Sociedade e modernidade. Estado e sociedade de classes. O Design na perspectiva sociológica. Design e cidadania.
Representação Gráfica	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	A disciplina abrange o estudo e o desenho das formas geométricas enquanto ferramentas da investigação, compreensão e representação do espaço, abordando a representação plana da forma tridimensional.
Design da Informação	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	As relações entre o design e o usuário a partir dos sistemas de informação e de comunicação analógicos e digitais; Análise e otimização dos dados para a formatação visual e gestão da informação frente aos processos de percepção e aprendizagem por parte de diferentes usuários, em diferentes meios e suportes; sistemas informacionais: referenciais históricos, estéticos e comunicacionais, as transformações nos meios de produção e reprodução, superfícies e suportes – material, analógico, digital; objetos de aprendizagem, materiais de instrução e comunicação.
Design Ergonômico	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Conceitos e princípios da ergonomia. Aplicação da ergonomia no design de informação, de produto, de moda, digital e de interação. Critérios fisiológicos, biomecânicos, antropométricos, informacionais, ambientais e cognitivo. A adequação das tecnologias de interação às capacidades e anseios do usuário.
Tecnologia dos Processos Digitais	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 2	Breve história das tecnologias digitais. Diferença entre tecnologia digital e analógica e seus diferentes usos e contextos de uso. Compreensão da integração entre diferentes softwares e das experimentações que podem ser feitas em diferentes níveis de linguagem: do código à ferramenta. Experimentações das linguagens digitais aplicadas a projetos em design com a finalidade de levar à compreensão da tecnologia digital para além das aparências, permitindo a execução de novos processos em design amparados livremente por tecnologias digitais, reunindo as esferas do digital, do corpo e do espaço geográfico. Introdução ao movimento maker, à fabricação digital e as novas tecnologias digitais da atualidade.
5º TERMO		
Projeto Interdisciplinar 5	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Explorar os processos e métodos projetuais com ênfase na reflexão, conceituação e criação a partir de análises e visão crítica da realidade. Desenvolvimento de propostas pautadas na ação interdisciplinar, nas premissas da inclusão e da sustentabilidade, na participação dos usuários, e que explorem o caráter prático e teórico, acadêmico, profissional e social em produtos gráficos, de moda, informacionais, digitais e objetos diversos. Desenvolvimento de projetos e produtos relacionados aos temas e subtemas propostos a partir da exploração vivenciada no decorrer da disciplina, que se complexifica a cada semestre.

LATEEP 5	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Práticas em ensino, pesquisa e extensão. Inter e transdisciplinaridade. Ações em projetos de design relacionados à áreas correlatas e áreas transversais do conhecimento; Abordagens e metodologias transversais; Práticas extensionistas.
Filosofia: Estética e Design	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Caracterização da natureza e da trajetória da racionalidade filosófica ocidental, por meio da análise de teorias do conhecimento e da ética, enfatizando sua influência no pensamento estético contemporâneo. Aspectos introdutórios de estética, de ética e da crítica da cultura relacionados com a área do Design. Desenvolvimento do conceito de Belo e Sublime, e teorias sobre as funções da arte nas épocas moderna e contemporânea. Experimentos crítico e estéticos contemporâneos. Aproximações da área do Design de conceitos filosóficos da estética como tentativas de definir uma Filosofia do Design.
Antropologia Cultural e Design	TEÓRICA: 2	Abordagem de conceitos teóricos ligados à antropologia para a construção de relações entre o que é produzido no campo do design e suas implicações no meio sociocultural. Introduzir e debater conceitos básicos da disciplina: cultura; identidade, cultura e cotidiano; a diversidade cultural e o etnocentrismo; Abordar a dimensão cultural dos fenômenos sociais, a partir do olhar antropológico sobre o Design; Desenvolver abordagens compreensivas das alteridades, diferenças culturais; Problematicar a relação entre espaço, cultura material, imaterial e design.
Representação Digital	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	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.
Design e Experiência do Usuário	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Estudos e análises das interfaces humano X tecnologia. Princípios de usabilidade e interação física, cognitiva e social. Avaliação da expectativa e experiência do usuário. Design de interfaces.
Design Inclusivo	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	A história e a construção do escopo teórico do Design Inclusivo; os conceitos de Design Inclusivo/Universal nas diversas áreas do Design: Design Gráfico, Digital, de Produtos e Moda. Relações entre o Design Inclusivo e o Design Social; Abordagens projetuais que contemplam a inclusão: teorias e práticas. Direitos humanos, cidadania e inclusão e ética e ética profissional aplicada ao Design Inclusivo. Design, deficiência e acessibilidade
Tecnologias Sociais	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Conceito, fundamentos e aspectos históricos da Tecnologia Social. O papel social da prática do design e a responsabilidade na inovação social. Abordagens do design para o desenvolvimento de projetos para a sociedade. Design para e com a sociedade: bases para o desenvolvimento de abordagens colaborativas em design. Digitalização, modelagem e impressão tridimensional: aplicações e contribuições para o desenvolvimento de projetos de Tecnologia Social; Design colaborativo com a sociedade.
6º TERMO		
Projeto Interdisciplinar 6	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Explorar os processos e métodos projetuais com ênfase na reflexão, conceituação e criação a partir de análises e visão crítica da realidade. Desenvolvimento de propostas pautadas na ação interdisciplinar, nas premissas da inovação, sustentabilidade e inclusão, e que explorem o caráter prático e teórico, acadêmico, profissional e social em produtos gráficos, de moda, informacionais, digitais e objetos diversos. Desenvolvimento de projetos e produtos relacionados aos temas e subtemas propostos a partir da exploração vivenciada no decorrer da disciplina, que se complexifica a cada semestre.
LATEEP 6	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Práticas em ensino, pesquisa e extensão. Inter e transdisciplinaridade. Ações em projetos de design relacionados à áreas correlatas e áreas transversais do conhecimento; Abordagens e metodologias transversais; Práticas extensionistas.
Comunicação de Marketing	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Conceitos de Marketing associados a estratégias de Comunicação e Design. Marketing Mix. Tendências do Marketing. Segmentação e comportamento do consumidor. Comunicação de marketing, posicionamento e publicidade. Desenvolvimento prático de criação de campanha publicitária.
Processos Criativos e Expressivos	PRÁTICA: 3 TEÓRICA: 1	Experimentações de materiais tradicionais e não tradicionais para as áreas de Arte e Design, a fim de possibilitar ao aluno a exploração do processo individual de criação. Utilização de materiais expressivos diversificados.
Design de Serviços	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Conceituação e o processo do Design de serviços. As metodologias e a abordagem do Design Centrado no Usuário e correlatos, aplicadas aos negócios, projetos e atuações diversas na sociedade, quando baseados em serviços. Aplicação de iniciativas estratégicas

		em serviços.
Design de Animações e Games	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Experiências com a lógica e o raciocínio lúdico como elemento de aprendizagem. Inovação, ciência, criatividade e entretenimento digital. Aplicações contemporâneas para a animação. Conceitos de jogos digitais: design, processo de produção, programação e ferramentas de software para desenvolvimento de jogos digitais. Inovação, ciência, criatividade e entretenimento digital. Conceitos de animação: história da animação; técnicas em animação 2d; iniciação à animação 3d; softwares de desenvolvimento de animação; roteiro de animação; técnicas híbridas de pós-produção básica; processos transmídia; motion design.
Tecnologia Assistivas	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Aspectos Históricos da Deficiência e Tecnologia Assistiva; Conceitos de Deficiência, Tecnologia Assistiva e Acessibilidade; Estudo das relações entre design e deficiência; Design para problemas físicos, sensoriais, cognitivos e envelhecimento. Metodologias do Design para a melhoria da funcionalidade, independência e participação social.
7º TERMO		
LATEEP 7	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 1 ACEU: 1	Práticas em ensino, pesquisa e extensão. Inter e transdisciplinaridade. Ações em projetos de design relacionados à áreas correlatas e áreas transversais do conhecimento; Abordagens e metodologias transversais; Práticas extensionistas.
Gestão do Design	PRÁTICA: 1 TEÓRICA: 1	Conceitos de Gestão do Design: gestão e coordenação de todas as atividades do design. Abordagem da Gestão do Design, combinando o melhor do pensamento administrativo e estratégico ao Design. Processos metodológicos com abordagem centrada no ser humano para ajudar as organizações a criar valor, vantagens competitivas e inovação, aplicando os princípios e práticas de Design. Empreendedorismo.
Planejamento Estratégico	TEÓRICA: 2	Conceitos básicos de estratégia, gestão e análise de cenários. O processo de Planejamento e a importância do Diagnóstico Estratégico. Teorias de planejamento. Principais tipologias, Metodologias ágeis, Gestão de projetos e técnicas para a elaboração de planejamentos.
TCC 1	PRÁTICA: 2 TEÓRICA: 2	Seleção de possibilidades, processo de síntese e interdisciplinaridade. A prática interdisciplinar e/ou as possibilidades de transdisciplinaridade do TCC. Definições do processo de desenvolvimento do TCC a partir do pensamento criativo/projetual, do pensamento criativo/expressivo, a percepção e análise crítica da sociedade, a experimentação, reflexão, inovação e empreendedorismo. Apresentação do Regulamento do TCC DESIGN UNESP. Planejamento e cronograma do TCC.
8º TERMO		
TCC 2	PRÁTICA: 3 TEÓRICA: 1	Desenvolvimento e prática projetual. Processo de síntese. A prática interdisciplinar e/ou as possibilidades de transdisciplinaridade do TCC. Desenvolvimento de projeto a partir do pensamento criativo/projetual, do pensamento criativo/expressivo, a percepção e análise crítica da sociedade, a experimentação, reflexão, inovação, empreendedorismo. Orientações individuais ou grupos. Finalização de projeto. Apresentação para banca segundo regulamento vigente.