

**PROCESSO n° 37/19**

PROCEDÊNCIA: COMISSÃO DE REESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO DA UNIFEFE.

ASSUNTO: PROPOSTA DE MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO 2020.1.

PARECER n° 37/19**DATA: 24/09/2019****1 HISTÓRICO**

A Comissão de Reestruturação da Organização Curricular dos Cursos de Graduação da UNIFEFE, constituída pela Portaria UNIFEFE n° 141/19, de 09/05/2019, protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEFE, para análise e deliberação, a proposta de Matriz Curricular e Ementário do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, para alunos ingressantes a partir do 1º Semestre Letivo de 2020.

2 ANÁLISE

2.1 Matriz Curricular e Ementário anexos.

3 PARECER

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário - CONSUNI do Centro Universitário de Brusque - UNIFEFE, deliberou:

APROVAR a Matriz Curricular e o Ementário do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico 2020.1.

Brusque, 24 de setembro de 2019.

Rosemari Glatz (Presidente) _____

Sergio Rubens Fantini _____

Sidnei Gripa _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Günther Lothar Pertschy _____

Roberto Heinzle _____

Márcia Maria Junkes _____

Ester da Silva Lima _____



UNIFEBE

Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE
Conselho Universitário - CONSUNI

Arthur Timm _____

Robson Zunino _____

Antonio Roberto Pacheco Francisco _____

| FASES | Nº. | DISCIPLINAS | CARGA HORÁRIA | | | CRED. |
|-------|-----|--|-----------------|------------|--------------|-----------|
| | | | TEÓRICO PRÁTICA | EXTENSÃO | TOTAL | |
| I | 1 | Representação Gráfica | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 2 | História da Arte e do Design | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 3 | Criatividade | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 4 | Design Gráfico e Mercado | 31 | 4 | 35 | 2 |
| | - | SUBTOTAL | 217 | 28 | 245 | 14 |
| II | 5 | Representação Gráfica Digital | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 6 | Metodologia de Projeto | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 7 | Materiais e Processos Gráficos | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 8 | Tipografia | 31 | 4 | 35 | 2 |
| | - | SUBTOTAL | 217 | 28 | 245 | 14 |
| III | 9 | Comunicação e Linguagem* | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 10 | Estética e Semiótica | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 11 | Fotografia | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 12 | Projeto: Animação | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | - | SUBTOTAL | 248 | 32 | 280 | 16 |
| IV | 13 | Cultura e Cidadania* | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 14 | Design de Superfície | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 15 | Ergonomia e Usabilidade | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 16 | Projeto: Identidade Visual e Sinalização | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | - | SUBTOTAL | 248 | 32 | 280 | 16 |
| V | 17 | Desenvolvimento Regional* | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 18 | Marketing | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 19 | Design de Embalagem | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 20 | Projeto: Design Audiovisual | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | - | SUBTOTAL | 248 | 32 | 280 | 16 |
| VI | 21 | Empreendedorismo e Inovação* | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 22 | Web Design | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | 23 | Propriedade Intelectual | 31 | 4 | 35 | 2 |
| | 24 | Estratégias Profissionais do Design | 31 | 4 | 35 | 2 |
| | 25 | Projeto: Design Editorial | 62 | 8 | 70 | 4 |
| | - | SUBTOTAL | 248 | 32 | 280 | 16 |
| - | 26 | Atividades Complementares** | 100 | - | 100 | - |
| - | - | TOTAL GERAL | 1.526 | 184 | 1.710 | 92 |

* As disciplinas de Comunicação e Linguagem, Cultura e Cidadania, Desenvolvimento Regional e Empreendedorismo e Inovação integram o Núcleo de Disciplinas Institucionais e são ofertadas na modalidade a distância, com a realização de encontros presenciais.

** As Atividades Complementares são componentes curriculares enriquecedores e implementadores do perfil do egresso e são desenvolvidas pelo acadêmico durante o curso, na instituição ou fora dela.

| DISCIPLINAS OPTATIVAS* | | | | |
|------------------------|-----------------|----------|-------|-------|
| DISCIPLINAS | CARGA HORÁRIA | | | CRED. |
| | TEÓRICO PRÁTICA | EXTENSÃO | TOTAL | |
| Libras | 31 | 4 | 35 | 2 |

* As disciplinas optativas têm como objetivo ampliar a formação do estudante, não fazendo parte da carga horária mínima exigida para conclusão do curso.



UNIFEBE

CST EM DESIGN GRÁFICO

**EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS
MATRIZ CURRICULAR 2020.1**

**BRUSQUE (SC)
2019**

SUMÁRIO

| | |
|--|----------|
| 1ª FASE | 3 |
| REPRESENTAÇÃO GRÁFICA | 3 |
| HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN | 3 |
| CRIATIVIDADE | 3 |
| DESIGN GRÁFICO E MERCADO | 3 |
| 2ª FASE | 4 |
| REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DIGITAL | 4 |
| METODOLOGIA DE PROJETO..... | 4 |
| MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS..... | 4 |
| TIPOGRAFIA..... | 4 |
| 3ª FASE | 5 |
| COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM | 5 |
| ESTÉTICA E SEMIÓTICA..... | 5 |
| FOTOGRAFIA | 5 |
| PROJETO: ANIMAÇÃO | 5 |
| 4ª FASE | 6 |
| CULTURA E CIDADANIA | 6 |
| DESIGN DE SUPERFÍCIE | 6 |
| ERGONOMIA E USABILIDADE..... | 6 |
| PROJETO: IDENTIDADE VISUAL E SINALIZAÇÃO | 6 |
| 5ª FASE | 7 |
| DESENVOLVIMENTO REGIONAL..... | 7 |
| MARKETING | 7 |
| DESIGN DE EMBALAGEM..... | 7 |
| PROJETO: AUDIOVISUAL | 7 |
| 6ª FASE | 8 |
| EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO..... | 8 |
| WEB DESIGN..... | 8 |
| PROPRIEDADE INTELECTUAL..... | 8 |
| ESTRATÉGIAS PROFISSIONAIS DO DESIGN..... | 8 |
| PROJETO: DESIGN EDITORIAL..... | 8 |
| OPTATIVAS | 8 |
| LIBRAS..... | 8 |

| 1ª FASE | | | |
|---------|------------------------------|-----|---|
| Nº. | DISCIPLINA | C/H | EMENTA |
| 1 | Representação Gráfica | 70 | Estudo dos elementos do desenho e da composição: definição, características e funções. Introdução à teoria da cor. Elaboração de desenho de observação. Representação gráfica em ilustração. |
| 2 | História da Arte e do Design | 70 | Desenvolvimento das formas de expressão plástica. Caracterização dos estilos e movimentos artísticos e sua relação com a formação do design. Estudo da história do design e da cultura visual brasileira. |
| 3 | Criatividade | 70 | Criação, inovação e criatividade. Metodologia do trabalho criativo. Técnicas e ferramentas individuais e em grupo. |
| 4 | Design Gráfico e Mercado | 35 | Interface entre ciência e Design Gráfico. Descrição dos conceitos da área. Contextualização do processo de Design Gráfico. Caracterização do mercado de trabalho. |

| 2ª FASE | | | |
|---------|--------------------------------|-----|---|
| Nº. | DISCIPLINA | C/H | EMENTA |
| 5 | Representação Gráfica Digital | 70 | Desenvolvimento e edição de imagens vetoriais utilizando <i>software</i> gráficos. Edição e tratamento de imagens bitmap. Aplicação de recursos de edição e tratamento de imagens. |
| 6 | Metodologia de Projeto | 70 | Metodologias voltadas ao processo de design. Métodos, ferramentas e técnicas de projeto. Aplicação prática de metodologias em projetos de Design. |
| 7 | Materiais e Processos Gráficos | 70 | Desenvolvimento histórico dos processos e materiais gráficos. Fluxo do processo gráfico: pré-impressão, impressão e pós-impressão. Aplicabilidade e praticidade dos materiais e processos gráficos. |
| 8 | Tipografia | 35 | Caracterização histórica da tipografia. Estudo de anatomia e classificação tipográfica. Desenvolvimento de tipos. |

| 3ª FASE | | | |
|---------|-------------------------|-----|---|
| Nº. | DISCIPLINA | C/H | EMENTA |
| 9 | Comunicação e Linguagem | 70 | Estudo da linguagem e dos processos da comunicação. Noções de texto, estratégias de leitura e de produção textual. Coerência e coesão. Adequação à norma padrão aplicada aos gêneros textuais. Planejamento de pesquisa. Revisão de literatura. Normas para trabalhos acadêmicos. Técnicas de pesquisa. Métodos quantitativos e qualitativos. Análise de dados. |
| 10 | Estética e Semiótica | 70 | Abordagem da imagem como representação visual, mental e sua produção discursiva. Análise de elementos da percepção e elaboração visual na história da arte sob a ótica da semiótica, da linguagem e da cultura. Processos de significação da imagem na estética contemporânea e na linguagem multimídia. |
| 11 | Fotografia | 70 | Compreensão das funções dos equipamentos e técnicas fotográficas. Estudo da estética aplicada à fotografia do design. Desenvolvimento de produção fotográfica. |
| 12 | Projeto: Animação | 70 | Conceituação de movimento e técnicas de animação. Estudo sobre linguagens de animação. Desenvolvimento de storyboard. Prática de animação utilizando computação gráfica. |

| 4ª FASE | | | |
|---------|--|-----|---|
| Nº. | DISCIPLINA | C/H | EMENTA |
| 13 | Cultura e Cidadania | 70 | Cultura. Cultura e Diversidade. Relações étnico-raciais. História e cultura afro-brasileira, africana e indígena. Direitos humanos. Relações de gênero. A inclusão da pessoa com deficiência na sociedade. Ética, moral e cidadania. Memória e Patrimônio Cultural. |
| 14 | Design de Superfície | 70 | Caracterização do design de superfície e seus suportes. Estudo de técnicas de desenvolvimento e composição em design de superfície. Aplicação de técnicas de padronagem em projetos de design. |
| 15 | Ergonomia e Usabilidade | 70 | Fundamentos da ergonomia e da usabilidade. Metodologia visual e design da informação. Aplicação de ergonomia e usabilidade em produtos gráficos. |
| 16 | Projeto: Identidade Visual e Sinalização | 70 | Branding e a aplicação do design gráfico em identidade corporativa. Desenvolvimento de elementos gráficos em identidade visual. Identidade, Proporção e legibilidade no sistema de sinalização e orientação. Construção de manual de identidade. |

| 5ª FASE | | | |
|---------|-----------------------------|-----|---|
| Nº. | DISCIPLINA | C/H | EMENTA |
| 17 | Desenvolvimento Regional | 70 | A economia regional como ciência. O espaço econômico e o conceito de região. Teorias da localização das atividades econômica e do desenvolvimento regional. Desenvolvimento endógeno. Especialização e diversificação regional. Arranjos e sistemas produtivos locais. Desenvolvimento Sustentável e Sustentabilidade. As organizações e a responsabilidade socioambiental. Inovação social regional. |
| 18 | Marketing | 70 | Caracterização dos princípios do marketing. Pesquisa, análise e interpretação de dados sobre o mercado. Estruturação de plano de marketing para uma marca. |
| 19 | Design de Embalagem | 70 | Estudo da embalagem, mercado e merchandising. Fundamentação ergonômica aplicada à área. Projeto estrutural de embalagem. Programação visual de rótulos e invólucros. |
| 20 | Projeto: Design Audiovisual | 70 | Produção Audiovisual para cinema, tv e internet. Linguagens audiovisuais: roteiro storyboard, argumento em mídias digitais. Construção de cena: imagem e som. Elaboração de edição multimídia. |

| 6ª FASE | | | |
|------------------|-------------------------------------|------------|---|
| Nº. | DISCIPLINA | C/H | EMENTA |
| 21 | Empreendedorismo e Inovação | 70 | Empreendedorismo e intraempreendedorismo. Processo de inovação e gestão da inovação. Design Thinking. Modelos de Negócios Canvas. Técnicas de prototipação e validação. Técnicas de Pitch. Tipos de Funding. Ambientes de Inovação e estruturas de apoio. |
| 22 | Web Design | 70 | Estudo dos elementos gráficos na internet. Relação entre usabilidade e interface gráfica. Experimentação em web design. |
| 23 | Propriedade Intelectual | 35 | Direitos Morais e Patrimoniais do Autor. Obras Protegidas e Domínio Público. Plágio, Cópia e Pirataria. Direitos Conexos. Transmissão de Direitos Autorais. Propriedade Industrial e sobre Projetos. Marcas e Patentes. Objetos Patenteáveis. Desenho Industrial. Signos Distintivos. Nome Empresarial. |
| 24 | Estratégias Profissionais do Design | 35 | Características da Gestão de Design. Design gráfico, design de serviço e processos de cocriação. Construção da identidade profissional do designer. Elaboração de propostas e estratégias de trabalho. |
| 25 | Projeto: Design Editorial | 70 | Estudo do desenvolvimento de publicações. Planejamento gráfico editorial. Experimentação em design editorial. Merchandising no mercado editorial. |
| OPTATIVAS | | | |
| Nº. | DISCIPLINA | C/H | EMENTA |
| - | Libras | 35 | Introdução às teorias sobre a educação dos surdos. História, cultura e identidade surda. Escola inclusiva e/ou escola especial bilíngue. Noções básicas da língua brasileira de sinais: Libras. Práticas comunicativas e de tradução/interpretação. |