



**UNIFEBE**

## **CST EM DESIGN GRÁFICO**

**EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS  
MATRIZ CURRICULAR 2020.1**

**BRUSQUE (SC)  
2022**

**SUMÁRIO**

<b>1ª FASE</b> .....	<b>3</b>
REPRESENTAÇÃO GRÁFICA .....	3
HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN .....	3
CRIATIVIDADE .....	3
DESIGN GRÁFICO E MERCADO .....	3
<b>2ª FASE</b> .....	<b>4</b>
REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DIGITAL .....	4
METODOLOGIA DE PROJETO.....	4
MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS .....	4
TIPOGRAFIA.....	4
<b>3ª FASE</b> .....	<b>5</b>
COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM .....	5
ESTÉTICA E SEMIÓTICA.....	5
FOTOGRAFIA .....	5
PROJETO: ANIMAÇÃO .....	5
<b>4ª FASE</b> .....	<b>6</b>
CULTURA E CIDADANIA .....	6
DESIGN DE SUPERFÍCIE .....	6
ERGONOMIA E USABILIDADE .....	6
PROJETO: IDENTIDADE VISUAL E SINALIZAÇÃO .....	6
<b>5ª FASE</b> .....	<b>7</b>
DESENVOLVIMENTO REGIONAL.....	7
MARKETING .....	7
DESIGN DE EMBALAGEM.....	7
PROJETO: AUDIOVISUAL .....	7
<b>6ª FASE</b> .....	<b>8</b>
EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO.....	8
WEB DESIGN.....	8
PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	8
ESTRATÉGIAS PROFISSIONAIS DO DESIGNER.....	8
PROJETO: DESIGN EDITORIAL.....	8
<b>OPTATIVAS</b> .....	<b>8</b>
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	Desenvolvimento econômico: desenvolvimento econômico intersetorial; especialização e diversificação regional; arranjos e sistemas produtivos locais. Desenvolvimento político: participação e coesão social; capacidade do Estado para implantar projeto de desenvolvimento em parceria com outros empreendedores. Desenvolvimento territorial: equilíbrio cidade e campo; organização regional. Desenvolvimento ambiental: desenvolvimento sustentável e sustentabilidade; as organizações e a responsabilidade socioambiental. Desenvolvimento sociocultural: distribuição de renda; qualidade de vida; acesso aos recursos e serviços sociais; valorização da cultura local.
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.

<b>6ª FASE</b>			
<b>Nº.</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>C/H</b>	<b>EMENTA</b>
21	Empreendedorismo e Inovação	70	Empreendedorismo e intraempreendedorismo. Plano de negócio. Formalização e tributação de empresas. Processo de inovação e gestão da inovação. 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 Designer	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.
<b>OPTATIVAS</b>			
<b>Nº.</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>C/H</b>	<b>EMENTA</b>
-	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.