



PLANO DE ENSINO

Disciplina: 27219 - INTRODUÇÃO AO DESIGN
Modalidade: PRESENCIAL
Curso: DESIGN (M)

Professor(a): 90518 - FABIO COSTA BRODRECK
Período: 2023 / 1
Créditos: 3,00000 / C.H. : 60 ha
Caráter: Obrigatória
Impresso em: 08/11/2023 13:28:40

Pág.: 1 de 2

MISSÃO DA UNESC

Educar por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida.

VISÃO DE FUTURO

Ser reconhecida como uma Universidade comunitária, de excelência na formação do profissional e ética do cidadão, na produção do conhecimento científicos e tecnológicos, com compromisso socioambiental

OBJETIVO DO CURSO

Capacitar o acadêmico para o desenvolvimento de novos produtos e tecnologias, estimulando sua atuação crítica e criativa na identificação e resolução de problemas, considerando os aspectos políticos, econômicos, ambientais, sociais e culturais, com visão ética e humanista.

EMENTA

Fundamentos básicos do Design. Etapas do processo de Design. Projeto e soluções de problemas. Conceito de produto e sistemas de produto com realidades tangíveis. Metodologias de projeto: teorias do processo criativo, métodos e técnicas aplicadas na conceituação e desenvolvimento do produto industrial.

OBJETIVO GERAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

UNIDADES DE APRENDIZAGEM, OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E TEMAS

TEMA	OBSERVAÇÕES
1 - Unidade de aprendizagem 1: Definições e Funções do Design	Objetivo/s de aprendizagem: Exercitar o Design e suas (3) três funções básicas no reconhecimento de sua importância em produtos (físicos, gráficos ou digitais)
2 - Unidade de aprendizagem 2: Pensamento Criativo	Objetivo/s de aprendizagem: Utilizar o pensamento criativo no processo de Design
3 - Unidade de aprendizagem 3: Conceito/ Valor simbólico	Objetivo/s de aprendizagem: Desenvolver conceitos do Design na construção da formação acadêmica e profissional
4 - Unidade de aprendizagem 4: Processo projetual do Design	Objetivo/s de aprendizagem: Formular as etapas de Imersão, Ideação e Prototipação no desenvolvimento de projetos práticos

ATIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Uso de ferramentas gráficas, analógicas e digitais para representar ideias de Design.
Inter-relação com as disciplinas de Desenho e Modelagem.

METODOLOGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM

Processo de pesquisa sobre o tema.
Conceituação da proposta.
Desenvolvimento de projeto experimental.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

De acordo com o Regimento Geral da UNESC, especificamente a partir do art. 86, a avaliação fundamenta-se em princípios processuais, os quais buscam a formação integral do acadêmico a partir de critérios múltiplos e convergentes. Esses aspectos têm suas bases fundamentadas nas políticas de ensino da graduação da Universidade, as quais ensejam a formação de um acadêmico egresso a partir de um currículo flexível, contextualizado, problematizador e interdisciplinar.

A partir desses pressupostos, a avaliação da disciplina será baseada nos seguintes itens:

Avaliação sistemática de todas as atividades desenvolvidas pelos alunos:
assiduidade; participação em aula; contribuição individual no desenvolvimento dos conteúdos e exercícios em sala de aula ou externamente; criatividade e qualidade da apresentação;

Três avaliações sendo elas:

- 1ª avaliação: referente ao primeiro projeto (lúdico) e à habilidade do aluno em compreender o processo de design e as três funções do produto.
- 2ª avaliação: referente à pesquisa, conceito e alternativas do segundo projeto (em parceria com empresa) e à habilidade do aluno em exercitar a criatividade no processo de design.
- 3ª avaliação: referente à finalização do segundo projeto e à habilidade de desenvolver um projeto articulando o desafio prático e os conhecimentos adquiridos na disciplina considerando a interdisciplinaridade com as demais disciplinas do semestre.

No que diz respeito à Recuperação, propõe-se:

Recuperação: considerando que as atividades de projeto são processuais e o acadêmico é permanentemente avaliado, a recuperação é solicitada durante todo o período de desenvolvimento do projeto.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

GOMES FILHO, João. Design do objeto: bases conceituais : design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual. São Paulo: Escrituras, 2006 .

LOBACH, Bernard. Design Industrial: Bases para a Configuração de Produtos Industriais. São Paulo, Ed. E. Blucher, 2001.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 1998.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

ESCOREL, Ana Luisa. O efeito multiplicador do design. 3. ed São Paulo: SENAC/SP, 2004.

NORMAN, Donald A.; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.

SCHNEIDER, Beat. Design: uma introdução : o design no contexto social, cultural e econômico. Ed. Blucher, São Paulo, SP, 2010.


Lorete Tasca Marcos
Secretária Acadêmica
Portaria nº47/2021-Reitoria/UNESC



PLANO DE ENSINO

Disciplina: 27221 - LABORATÓRIO DE DESENHO I
Modalidade: PRESENCIAL
Curso: DESIGN (N)

Professor(a): 74360 - MARION CARDOSO FARRE
Período: 2023 / 1
Créditos: 3,00000 / C.H. : 60 ha
Caráter: Obrigatória
Impresso em: 08/11/2023 13:24:33

MISSÃO DA UNESC

Educar por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida.

VISÃO DE FUTURO

Ser reconhecida como uma Universidade comunitária, de excelência na formação do profissional e ética do cidadão, na produção do conhecimento científicos e tecnológicos, com compromisso socioambiental

OBJETIVO DO CURSO

Capacitar o acadêmico para o desenvolvimento de novos produtos e tecnologias, estimulando sua atuação crítica e criativa na identificação e resolução de problemas, considerando os aspectos políticos, econômicos, ambientais, sociais e culturais, com visão ética e humanista.

EMENTA

O desenho como representação bi e tridimensional. Traçado a mão livre. Desenho de observação. Tipos de linhas e suas aplicações. Luz e sombra. Desenho geométrico. Uso da escala.

OBJETIVO GERAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

UNIDADES DE APRENDIZAGEM, OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E TEMAS

TEMA	OBSERVAÇÕES
1 - Unidade de aprendizagem 1: Instrumento de desenho e normas técnicas. Objetivo/s de aprendizagem: Compreender as formas geométricas bidi e tridi, afim de desenvolver seu raciocínio espacial;	
2 - Unidade de aprendizagem 2: Projeções ortogonais. Objetivo/s de aprendizagem: Interpretar vistas ortogonais e representá-la em projetos de Design;	
3 - Unidade de aprendizagem 3: Escala e sistema de medidas. Objetivo/s de aprendizagem: Aplicar escalas, e sistema de medidas em projetos de Design;	

ATIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Laboratório de Desenho I, faz a interdisciplinaridade durante o semestre com disciplinas como: modelagem e introdução ao design I. A disciplina de Laboratório de Desenho I, servirá de apoio para conteúdos técnicos utilizando normas da ABNT.

METODOLOGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM

- Aula expositiva e dialogada;
- Atividades práticas utilizadas no design;
- Aplicação de exercícios práticos na área do design;
- Assessoria do professor nas atividades práticas;
- Monitoria dos alunos nas atividades.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Crítérios de Avaliação adotados:

- Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal;
- Capricho e acabamento nos projetos de design;
- Pró-atividade e responsabilidade;
- Domínio de conteúdos técnicos de desenho.

Instrumentos avaliativos:

- Atividades práticas com assessoramento do professor (peso 10);
- Avaliações (provas) presenciais e individuais (peso 10);
- Trabalhos individuais (peso 10);

Serão feitas 3 avaliações: AV1+AV2+AV3/3

OBS: O acadêmico será avaliado em todas as aulas, na execução de atividades práticas, sendo que as mesmas deverão ser entregues no dia da aula. Quando, por algum motivo, não conseguir executá-las na aula, a entrega deverá ser na próxima semana, ficando o professor no direito de não receber em outra data. A recuperação de nota dessas atividades práticas, não será oportunizada, somente de conteúdo.

Avaliação processual:

- A recuperação da aprendizagem será processual com revisão de conteúdo, discussão, acompanhamento e correção das atividades práticas e a recuperação de nota será realizada em forma de prova de recuperação, no final do semestre, dentro do calendário acadêmico.

ATENÇÃO:

- A média mínima necessária à aprovação é 6.00.
- A frequência mínima necessária à aprovação será 75%.
- O prazo máximo de aceitação dos trabalhos será de até 1 semana após a data de entrega, sendo que, com redução de 20% da nota integral, com exceção do último trabalho que não será aceito fora do prazo.
- Plágio é crime! Por conta disso Por conta disso, não serão aceitos trabalhos como nenhum tipo de cópia. Isso implicará em zero e o caso será comunicado a Coordenação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BORNANCINI, José Carlos; PETZOLD, Nelson Ivan; ORLANDI Júnior, Henrique. Desenho Técnico Básico: Fundamentos Teóricos e Exercícios à Mão Livre; Vol. I e II;1981;Porto Alegre, Sulina.

CHING, Frank; SALGADO, Luiz A. Meirelles. Representação gráfica em arquitetura. Porto Alegre: Bookman, 2000.

NETO, Onofre Penteado. Desenho Estrutural. São Paulo, Editora Perspectiva, 1976

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CURA, Cristian Campos. Bocetos em design de produto: Esboço em Design de Produto. Madrid, Ilus Books, 2012.

MONTENEGRO, Gildo A. A perspectiva dos profissionais. São Paulo: Edgard Blücher, 1983.

PIPES, Alan. Desenho para Designers. São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2010.

RIBEIRO, Hugo. Perspectiva do Arquiteto: Um Projeto de Hugo Ribeiro. Rio de Janeiro, RIB ART, 2001.

SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. Manual básico de desenho técnico. 7. ed.rev. e ampl, Florianópolis: Ed. UFSC, 2013.


Lorete Tasca Marcos
Secretária Acadêmica
Portaria nº 47/2021-Retora/UNESC



GRADUAÇÃO MULTI

PLANO DE ENSINO LABORATÓRIO FORMATIVO I: O NOSSO LUGAR E O FUTURO

Missão da Unesc: "Educar por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida."

Visão de Futuro: "Ser reconhecida como uma universidade comunitária, de excelência na formação do profissional e ética do cidadão, na produção de conhecimentos científicos e tecnológicos, com compromisso socioambiental."

1. Identificação		Código
1.1 Disciplina: Laboratório Formativo: Nosso Lugar e o Futuro		
1.2 Cursos/área: Núcleo Comum Institucional		
1.3 Professora: Caroline Jacques Paulino		
1.4 Carga Horária (hora-relógio): 80h	1.5 Caráter: Obrigatória (X) Eletiva () Optativa () E de: NCI (X) NCA () NCC () NE ()	1.6 Modalidade da disciplina: Presencial () Híbrida () Online (X)

2. Objetivos da Instituição

Discutir a universidade comunitária e o seu papel no desenvolvimento social, cultural e ambiental. Meio ambiente, desenvolvimento sustentável, direitos humanos e cidadania no mundo globalizado. A equidade, as relações étnico-raciais e a cultura afro-brasileira e indígena no Brasil do século XXI. O futuro e a sociedade do conhecimento. O ensino, a pesquisa e a extensão na formação acadêmica. O que são os Laboratórios Formativos na Unesc.

3. Ementa

A universidade comunitária e o seu papel no desenvolvimento social, cultural e ambiental. Meio ambiente, desenvolvimento sustentável, direitos humanos e cidadania no mundo globalizado. A equidade, as relações étnico-raciais e a cultura afro-brasileira e indígena no Brasil do século XXI. O futuro e a sociedade do conhecimento. O ensino, a pesquisa e a extensão na formação acadêmica. O que são os Laboratórios Formativos na Unesc.

4. Competências

Internalizar os valores democráticos de uma sociedade plural, convivendo de forma colaborativa.

Compreender as dimensões de uma Universidade Comunitária, desenvolvendo as atividades propostas na trilha de aprendizagem de forma autônoma.

5. Unidades de Aprendizagem e Objetivos de Aprendizagem

Unidade de Aprendizagem 1: A Unesc e suas Possibilidades

Objetivo/s de aprendizagem:

- Reconhecer a metodologia dos Laboratórios Formativos da Unesc na perspectiva da cooperação;
- Identificar as potencialidades da Unesc para a formação do cidadão e do profissional no século XXI.

Unidade de Aprendizagem 2: Sociedade Democrática e Plural

Objetivo/s de aprendizagem:

- Reconhecer os temas transversais próprios da sociedade brasileira democrática e plural;
- Incorporar o lema do desenvolvimento sustentável, dos direitos humanos e da equidade étnico-racial como paradigma da sociedade atual e do futuro.

Unidade de Aprendizagem 3: A Ciência e o Futuro

Objetivo/s de aprendizagem:

- Identificar a estrutura do resumo de um trabalho científico na sociedade da informação.

6. Descrição do Conteúdo (Programa)**Unidade 1**

Semana 1 e 2: Bem-vindos (as) à Unesc. A Nossa Universidade. Conheça a Unesc e suas possibilidades. O que são os Laboratórios Formativos.

Semana 3 e 4: O Nosso Lugar: a sociedade do século XXI. As competências necessárias ao cidadão e ao profissional do nosso tempo.

Semanas 5 e 6: A universidade comunitária e o seu papel no desenvolvimento social, cultural e ambiental.

Unidade 2

Semanas 7 e 8: Meio ambiente, desenvolvimento sustentável, direitos humanos e cidadania no mundo globalizado.

Semanas 9 e 10: A equidade, as relações étnico-raciais e a cultura afro-brasileira e indígena no Brasil do século XXI.

Semanas 11 e 12: O futuro e a sociedade do conhecimento. A Universidade e o Pensamento Científico. Tipos de pesquisa.

Unidade 3

Semanas 13 e 14: A vida acadêmica: portais de periódicos e o Currículo Lattes.

Semanas 15 e 16: Eventos Científicos. Resumo de pesquisa/artigo.

7. Atividades Interdisciplinares**8. Curricularização da Extensão**

8.1	Disciplina	(		)	8.2	Carga-horária:
curricularizada:		Sim	Não (X)			

9. Atividade Discente

NÃO SE APLICA

10. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

A disciplina 100% online nos cursos presenciais da Unesc, está estruturada em 20 semanas de estudos, organizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). As interações do professor com o aluno ocorrem de forma assíncrona por meio de e-mail, chat e fórum de dúvidas. As tecnologias, as metodologias, os materiais e os recursos pedagógicos estão articulados por meio do Ambiente Virtual, das mídias digitais, assegurando aos alunos o processo de ensino-aprendizagem. Em caso de dúvidas sobre o Ambiente Virtual, o aluno tem apoio da Monitoria. Esse suporte pode ocorrer por meio de chat on-line, por telefone, por e-mail ou presencialmente, no SEaD. As

dúvidas sobre os conteúdos podem ser enviadas ao(s) professor(es) da disciplina via chat online.

11. Cronograma Provisório de Execução

Unidade	Trilha	Atividade
1	Trilha 01 (semana 1 e 2)	Atividades de estudos e Fórum de Apresentação Docente e Discente no AVA.
	Trilha 02 (semana 3 e 4)	Atividades de estudos e Questionário no AVA.
	Trilha 03 (semana 5 e 6)	Atividades de estudos e envio de mapa mental no AVA.
2	Trilha 04 (semana 7 e 8)	Atividades de estudos e Fórum de participação no AVA.
	Trilha 05 (semana 9 e 10)	Atividades de estudos e Questionário no AVA.
	Trilha 06 (semana 11 e 12)	Atividades de estudos e Envio de tarefa no AVA.
3	Trilha 07 (semana 13 e 14)	Atividades de estudos e Questionário no AVA.
	Trilha 08 (semana 15 e 16)	Atividades de estudos e Envio de tarefa no AVA.
	Trilha 09 (semana 17)	Revisão de Conteúdo
	Trilha 10 (semana 18)	Autoavaliação
	Trilha 11 (semana 19)	Avaliação Regular
	Trilha 12 (semana 20)	Avaliação de Recuperação

12. Critérios de Avaliação

De acordo com o Regimento Geral da Unesc, especificamente a partir do art. 86, a avaliação fundamenta-se em princípios processuais, os quais buscam a formação integral do acadêmico a partir de critérios múltiplos e convergentes. Esses aspectos têm suas bases fundamentadas nas políticas de ensino da graduação da Universidade, as quais ensejam a formação de um acadêmico egresso a partir de um currículo flexível, contextualizado, problematizador e interdisciplinar.

A partir desses pressupostos, a avaliação da disciplina será baseada nos seguintes itens:

Nota 1 – ao final da Semana 16

A primeira nota se refere à média das atividades realizadas no AVA até a Semana 16 (30%)

Nota 2 – ao final da Semana 17

A segunda nota se refere à Autoavaliação (15%)

Nota 3 – Avaliação Regular

A terceira nota consiste em uma Avaliação final da disciplina (55%)

Seguindo a premissa institucional, haverá 3 avaliações. Para a aprovação, o estudante deverá atingir a **média 6,0**. A recuperação para os estudantes que não atingiram a média 6,0 se dará pela realização de uma avaliação de recuperação.

13. Bibliografia

13.1 Básica

ONU. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Rio de Janeiro, 2000.
Disponível em: <https://bit.ly/3v8AVt5>. Acesso em: 22 fev. 2022.

Je

ONU. **Transformando nosso mundo: a agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável.** Traduzido pelo Centro de Informação das Nações Unidas para o Brasil (UNIC Rio), Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3LP3SQx>. Acesso em: 22 fev. 2022.

UNESC. Pró-Reitoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional. **Relatório Balanço Social 2019.** Criciúma, SC: Unesc, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/34JmgK9>. Acesso em: 18 fev. 2022.

13.2 Complementar

BRASIL. **Estatuto da Igualdade Racial e normas correlatas.** Brasília, DF: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3sYMSPb>. Acesso em: 22 fev. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, Rio de Janeiro, 2002. p. 9-30. Disponível em: <https://bit.ly/3Bic8DG>. Acesso em: 22 fev. 2022.

OLIVEIRA, Neide Aparecida Arruda de; MATTAR, João. Folhetim Lorenianas: aprendizagem baseada em projetos, pesquisa e inovação responsáveis na educação. **Revista e-Curriculum**, v. 16, n. 2, p. 341-363, abr./jun. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/33J3jXo>. Acesso em: 22 fev. 2022.

SANTOS, Pedro Antônio dos. **Metodologia da pesquisa social: da proposição de um problema à redação e apresentação do relatório.** São Paulo: Atlas, 2015. [Ebook]. Disponível em: <https://bit.ly/3tLTqil>. Recurso online: ISBN 9788522494156.

WERTHEIN, Jorge. A sociedade da informação e seus desafios. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 2, maio/ago. 2000. Disponível em: <https://bit.ly/3uOq51X>. Acesso em: 22 fev. 2022.


Lorete Tasca Marcos
Secretária Acadêmica
Portaria nº47/2021-Retoria/UNESC



PLANO DE ENSINO

Disciplina: 27222 - MODELAGEM

Modalidade: PRESENCIAL

Curso: DESIGN (H)

Professor(a): 74360 - HAYON CARDOSO FAIRE

Período: 2023 / 1

Créditos: 3,00000 / C.H. : 60 ha

Caráter: Obrigatória

Impresso em: 08/11/2023 13:25:26

MISSÃO DA UNESC

Educar por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida.

VISÃO DE FUTURO

Ser reconhecida como uma Universidade comunitária, de excelência na formação do profissional e ética do cidadão, na produção do conhecimento científicos e tecnológicos, com compromisso socioambiental

OBJETIVO DO CURSO

Capacitar o acadêmico para o desenvolvimento de novos produtos e tecnologias, estimulando sua atuação crítica e criativa na identificação e resolução de problemas, considerando os aspectos políticos, econômicos, ambientais, sociais e culturais, com visão ética e humanista.

EMENTA

Construção de modelos funcionais analógicos, uso de diferentes materiais e representação e simulação volumétrica.

OBJETIVO GERAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

UNIDADES DE APRENDIZAGEM, OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E TEMAS

TEMA	OBSERVAÇÕES
1 - Unidade de aprendizagem 1: Materiais de modelos. Objetivo/s de aprendizagem: Identificar quais materiais na aplicação de projetos em design;	
2 - Unidade de aprendizagem 2: Etapas do modelo. Objetivo/s de aprendizagem: Conhecer as etapas do desenvolvimento de um modelo na execução de projetos de design;	
3 - Unidade de aprendizagem 3: Desenvolvimento de modelos. Objetivo/s de aprendizagem: Desenvolver modelos com diferentes materiais na aplicação de projetos de design.	

ATIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Modelagem, faz a interdisciplinaridade durante o semestre com disciplinas como: Laboratório de Desenho I e Introdução ao design I. A disciplina de Modelagem, servirá de apoio para conteúdos técnicos utilizando normas da ABNT.

METODOLOGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM

- Aula expositiva e dialogada;
- Aplicação de exercícios práticos;
- Assessoria do professor nas atividades práticas;
- Monitoria dos alunos nas atividades;
- Utilização do Laboratório (lab design).

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critérios de Avaliação adotados:

Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal mantendo comportamento ético
Pró-atividade
Responsabilidade
Domínio de conteúdos técnicos tal como: acabamento, capricho e dimensionamento (escala do produto).

Instrumentos avaliativos:

Modelos, Mock-up e Protótipos (peso 10)
Provas (peso 10)
Trabalhos (peso 10)

OBS: O aluno poderá ser avaliado a qualquer momento, sem aviso prévio.
Entrega de trabalhos após a data estipulada, terá desconto de 20% em cima da nota

AVALIAÇÃO PROCESSUAL

As avaliações terão datas para a recuperação e revisão do conteúdo, respectivamente.

ATENÇÃO:

- A média mínima necessária à aprovação é 6,00.
- A frequência mínima necessária à aprovação será 75%.
- Plágio é crime! Por conta disso, não serão aceitos trabalhos como nenhum tipo de cópia. Isso implicará em zero e o caso será comunicado a Coordenação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KNOLL, Wolfgang; HECHINGER, Martin. Maquetes arquitetônicas. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
PFEIL, Walter; PFEIL, Michele. Estruturas de aço: dimensionamento prático. 8 ed Rio de Janeiro: LTC, 2009
PFEIL, Walter; PFEIL, Michele. Estruturas de madeira. 6. ed. rev., atual. e ampl Rio de Janeiro: LTC, 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CALIL JUNIOR, Carlito; LAHR, Francisco Antonio Rocco; DIAS, Antonio Alves. Dimensionamento de elementos estruturais de madeira. Barueri, SP: Manole, 2003.
CARVALHO, Paulo Roberto Marcondes de. Curso básico de perfis de aço formados a frio. 2. ed Porto Alegre: [s.n.], 2006.
CUNHA, Luis Veiga da. Desenho técnico. 15. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.
LEFTERI, Chris. Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2010.
PIPES, Alan. Desenho para Designers. São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2010.


Lorete Tasca Marcos
Secretária Acadêmica
Portaria nº47/2021-REITORIA/UNESF



PLANO DE ENSINO
Disciplina: 27220 - COMPOSIÇÃO GRÁFICA
Modalidade: PRESENCIAL
Curso: DESIGN (M)

Pág.: 1 de 5

Professor(a): 72640 - CATHERINE TEIXEIRA MARCON
Período: 2023 / 1
Créditos: 3,00000 / C.H.: 60 ha
Caráter: Obrigatória
Impresso em: 08/11/2023 13:29:52

MISSÃO DA UNESC

Educar por meio do ensino, pesquisa e extensão, para promover a qualidade e a sustentabilidade do ambiente de vida.

VISÃO DE FUTURO

Ser reconhecida como uma Universidade comunitária, de excelência na formação do profissional e ética do cidadão, na produção do conhecimento científicos e tecnológicos, com compromisso socioambiental

OBJETIVO DO CURSO

Capacitar o acadêmico para o desenvolvimento de novos produtos e tecnologias, estimulando sua atuação crítica e criativa na identificação e resolução de problemas, considerando os aspectos políticos, econômicos, ambientais, sociais e culturais, com visão ética e humanista.

EMENTA

A sintaxe visual para a composição gráfica. Teoria da composição visual articulada com o design dos meios de informação e divulgação. Design e prática de criação gráfica em software. Estudo do armazenamento, transferência, impressão ou reprodução de material gráfico.

OBJETIVO GERAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

UNIDADES DE APRENDIZAGEM, OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E TEMAS

TEMA	OBSERVAÇÕES
1 - Elementos da Linguagem Visual	7Reconhecer os elementos teóricos compositivos em projetos gráficos; 7Avaliar os elementos da linguagem visual em projetos gráficos;
1.1 - Apresentação da disciplina e softwares de edição de projetos gráficos;	
1.2 - Composição visual;	
1.3 - Elementos básicos da composição visual I (ponto, linha, forma, etc.);	
1.3.1 - Atividade I: composição visual	- Criar uma composição visual utilizando pontos; - Criar uma composição visual utilizando linhas; - Criar uma composição visual utilizando formas simples; - Escolher uma composição visual criada e trabalhar a ideia de movimento; Adobe Photoshop Formato: A4 (vertical) em .pdf Postar no AVA - individual 5,0
1.4 - Softwares de edição de projetos gráficos;	
1.5 - Elementos básicos da composição visual II (textura, escala, dimensão, etc.);	

UNIDADES DE APRENDIZAGEM, OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E TEMAS

TEMA	OBSERVAÇÕES
1.5.1 - Atividade II: propaganda temática	<p>- Criar uma propaganda para um produto (sorteio de temas) com base nos elementos de composição visual estudados (ponto, linha, formas, escala, dimensão, movimento, textura, tom e cor).</p> <p>(produto + público-alvo + inspiração + referências + conceito + elementos utilizados)</p> <p>Adobe Photoshop</p> <p>Formato: 1536 x 1920 (vertical) em .pdf</p> <p>Postar o projeto no AVA, juntamente com a apresentação em .pdf ? individual</p> <p>Apresentação: 10 minutos por aluno 5,0</p>
1.6 - Adobe Photoshop I;	
1.7 - Teoria das cores;	
1.7.1 - Seminário I: harmonia das cores	<p>- Criar uma paleta de harmonia de cores (pelo menos 3 cores e 7 variações de luz e sombra);</p> <p>- Desenvolver 3 texturas utilizando as cores da paleta criada;</p> <p>- Criar um cartaz, utilizando as texturas, com tema ligado ao significado das cores escolhidas;</p> <p>- Pesquisar e apresentar o significado das cores utilizadas com base na psicologia, em função de sua aplicação e uso no projeto criado;</p> <p>Adobe Photoshop</p> <p>Formato do cartaz: 1536 x 1920 (vertical) em .pdf</p> <p>Postar o projeto no AVA, juntamente com a apresentação em .pdf ? duplas</p> <p>Apresentação: 20 minutos por dupla 10,0</p>
1.8 - Adobe Photoshop II;	
2 - Práticas de Composição Gráfica	<p>?Combinar os elementos básicos da comunicação visual em práticas de projetos gráficos;</p> <p>?Desenvolver senso crítico para perceber e organizar informações visuais em projetos gráficos;</p>
2.1 - Anatomia da mensagem visual (representação gráfica: representacional, abstrato e simbólico);	
2.1.1 - Atividade III: representação gráfica	<p>- Criar a representação de um objeto em múltiplos níveis de expressão visual;</p> <p>- Escolher um objeto de seu cotidiano e realizar sua representação gráfica nos três níveis de expressão visual estudados (pode ou não ter relação direta com você);</p> <p>- Trabalhar os elementos básicos da composição visual e a teoria das cores;</p> <p>- Criar um cartaz decorativo com o objeto em questão (representacional, simbólico e abstrato)</p> <p>Adobe Illustrator</p> <p>Formato: A4 (vertical) em .pdf</p> <p>Postar no AVA - individual 5,0</p>
2.2 - Introdução ao Adobe Illustrator	

UNIDADES DE APRENDIZAGEM, OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E TEMAS
OBSERVAÇÕES

2.3 - Percepção e comunicação visual;	
2.4 - Adobe Illustrator I;	
2.5 - Introdução a semiótica;	
2.6 - Teoria da Gestalt aplicada ao design gráfico;	
2.6.1 - Atividade IV: semiótica e leis da gestalt	<p>- Crie dois padrões que sigam as leis da Gestalt (como por exemplo: lei da proximidade, lei da semelhança, lei da continuidade e etc.) utilizando signos (icone, índice e/ou símbolos);</p> <p>- Apresentar o significado dos signos criados;</p> <p>- Apresentar a utilização das leis da Gestalt aplicadas nos dois padrões desenvolvidos;</p> <p>- Apresentar a harmonia de cores aplicadas nos padrões desenvolvidos, e sua ligação com os signos utilizados;</p> <p>Adobe Illustrator</p> <p>Formato: A4 (vertical)</p> <p>Postar o projeto no AVA, juntamente com a apresentação em .pdf ?</p> <p>individual</p> <p>Apresentação: 10 minutos por aluno</p> <p>5,0</p>
2.7 - Adobe Illustrator II	
3 - Projeto de composição gráfica: identidade visual	<p>?Desenvolver uma identidade visual, com base nos elementos básicos estudados, combinando softwares de edição de projetos gráficos para uso nas atividades profissionais;</p> <p>?Produzir designs visualmente harmoniosos, equilibrados e eficazes nas atividades de design gráfico.</p>
3.1 - Introdução a identidade visual;	
3.2 - Logotipo	
3.2.1 - Atividade V: logotipo pessoal	<p>- Desenvolver um logotipo que represente a sua pessoa (pode ser logotipo, imagotipo, isologo, monograma, anagrama, sigla ou assinatura);</p> <p>- Utilizar como base a metodologia de Bruno Munari para o desenvolvimento (definição do problema, componentes do problema, recolhimento de dados, análise dos dados, criatividade e etc.);</p> <p>- Realizar a verificação e documentação deste processo (testando formas, cores, tipografia, usos e etc.);</p> <p>- Entregar o resultado final no formato de Brand Book;</p> <p>Adobe Illustrator</p> <p>Formato: A4 em .pdf</p> <p>Postar no AVA - individual</p> <p>10,0</p>
3.3 - Manual da marca	
3.4 - Projeto gráfico de identidade visual;	

UNIDADES DE APRENDIZAGEM, OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E TEMAS

TEMA	OBSERVAÇÕES
3.4.1 - Atividade VI: símbolo e padrão pessoal	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver um símbolo pessoal por meio de um desenho figurativo (pictograma), com base no logotipo criado na atividade anterior; - Desenvolver um padrão utilizando o símbolo; - Realizar a verificação e documentação deste processo (testando formas, cores, usos e etc.); - Entregar o resultado final no formato de Brand Book; Adobe Illustrator Formato: A4 em .pdf Postar no AVA - individual 10,0
3.4.2 - Seminário III: identidade visual pessoal	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver sua identidade visual pessoal completa no formato de Brand Book para entrega (unir os dois Brand Books criados anteriormente e realizar as aplicações em Mock Ups); - Apresentar o conceito, referências utilizadas, moodboard de inspiração, paleta de cores e seu significado, 3 principais alternativas, alternativa final e seus usos (conforme o Brand Book criado); - Criar uma atmosfera para sua marca (pelo menos 3 ambientações diferentes em Mock Ups); Adobe Photoshop e Adobe Illustrator Postar a apresentação em .pdf no AVA ? individual Apresentação: 10 minutos por aluno 10,0

ATIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Uso de ferramentas gráficas analógicas e digitais para representar ideias

METODOLOGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM

?Aulas expositivas, dialogadas e práticas;
 ?Seminários e apresentação de trabalhos;
 ?Pesquisa e desenvolvimento de projetos gráficos;
 ?Exercícios práticos, individuais e em grupo, em Softwares de edição de projetos gráficos;

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

De acordo com o Regimento Geral da UNESC, especificamente a partir do art. 86, a avaliação fundamenta-se em princípios processuais, os quais buscam a formação integral do acadêmico a partir de critérios múltiplos e convergentes. Esses aspectos têm suas bases fundamentadas nas políticas de ensino da graduação da Universidade, as quais ensejam a formação de um acadêmico egresso a partir de um currículo flexível, contextualizado, problematizador e interdisciplinar. A partir desses pressupostos, a avaliação da disciplina será baseada nos seguintes itens:

?Capacidade de conciliar teoria e prática na execução das atividades propostas;
 ?Demonstração de domínio dos conteúdos na apresentação dos projetos gráficos;
 ?Avaliações individuais e em grupo de exercícios práticos e aplicação de conceitos;
 ?Assiduidade e participação em sala nas atividades propostas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Ed. Martins Fontes ? selo Martins, 2005.
 Heller, Eva. Psicologia das cores. São Paulo: Olhares, 2021.
 WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AUMONT, J. A imagem. São Paulo: Papirus, 2001.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuições para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SOUSA, Richard Perassi Luiz de. Do ponto ao pixel: sintaxe gráfica no vídeo digital. Florianópolis: CCE/UFSC, 2015.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. São Paulo: Callis, 2005.


Lorete Tasca Marcos
Secretária Acadêmica
Portaria nº47/2021-Retoria/UNESC