

PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE100A - Metodologia do Projeto de Design

Período : 1

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina do 1o período do curso de Design, estuda o desenvolvimento de projeto de design, entendendo a aplicação de técnicas e sua importância nas etapas metodológicas. Nela, o estudante aprende a desenvolver projetos usando metodologia de projeto de design em diferentes contextos, adaptando-a de forma criativa e com honestidade intelectual.

TEMAS DE ESTUDO

TE1: Metodologia de projeto de Design: conceito e estrutura. TE2: Briefing: formatação e aplicações em Design. TE3: Estratégias de pesquisa em Design: jornada do usuário, brainstorming, Mapa mental, Painel Semântico e de referências TE4: Lógica de conceituação de projeto de design TE5: Geração e seleção de alternativas de soluções de design: conceito, técnicas e aplicações no design TE6: Modelos físicos e virtuais: estratégias de desenvolvimento TE7: Técnicas de comunicação oral, gráfica e escrita de projetos de design TE8: Técnicas de avaliação e validação de solução de projeto de design

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. FUENTES, Rodolfo. A Prática Do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa.
2. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos Do Design
3. LUPTON, Ellen. Intuição, Ação, Criação Graphic Design Thinking

COMPLEMENTAR

1. PIRES, Dorotéia Baduy. Design de moda: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.
2. MIGUEL, Paulo Augusto Cauchisk. Projeto do produto. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2009.
3. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem as coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
4. SEIVE, Wright. Pesquisa e Design. Porto Alegre: Bookman, 2010.
5. PHILIPS, Peter. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE101A - História da Arte

Período : 1

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Disciplina do primeiro período do Curso de Design. Estudo da arte universal desde as suas origens, até a arte Moderna e Contemporânea à partir das reflexões estéticas de cada período. Considerar a história da arte como instrumento essencial para o conhecimento do homem e o seu desenvolvimento intelectual. Entender que o design nasce no meio das disciplinas artísticas no mundo moderno. A importância para o design: a linguagem plástica, a sensibilidade estética e a ética.

TEMAS DE ESTUDO

A Arte Clássica:

01. As artes plásticas. O Mundo Clássico Greco Romano. O Renascimento e o Neoclassicismo.

A Arte Moderna:

02. Origens da Arte Moderna: Diderot e Baudelaire. O Impressionismo,

03. O Neoimpressionismo e o Pós-Impressionismo. O século XX: As Vanguardas Históricas

04. Fauvismo, cubismo, futurismo, dada e surrealismo;

05. Die Brücke, Der Blaue Reiter, expressionismo, abstracionismo;

06. De Stijl, neoplasticismo, construtivismo, suprematismo.

A Arte Contemporânea:

07. Grupo Cobra, Expressionismo abstrato, neo-dadá;

08. Pop art, op art, arte cinética; o Novo Realismo;

09. Performances e instalações;

10. O corpo como suporte da obra de arte – body art;

11. Arte conceitual e arte minimal (minimalismo);

12. Arte povera, land art, earth art;

13. Transvanguarda Italiana; influências e reações às novas tecnologias;

14. Videoarte (a arte e os multimeios).

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. GOMBRICH, E. H. A história da arte. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
2. HAUSER, Arnold. História social da arte e da literatura. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
3. PROENÇA, Graça. História da arte. 9. ed.; São Paulo: Ática, 1997.

COMPLEMENTAR

1. CAUQUELIN, Anne. A Arte Contemporânea. Trad. Joana F. da Silva, Porto: Rés.
2. CHIPP, Herschel B. Teorias da arte moderna, São Paulo: Martins Fontes, 1988.
3. COELHO, Teixeira. Moderno e pós-moderno. Porto Alegre: L&PM ed., 1986.
4. DE FUSCO, Renato. História da Arte contemporânea. Lisboa: Presença, 1988.
5. DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha, São Paulo: ed. 34, 1998
6. WOOD, Paul et alii. Modernismo em disputa, a arte desde os anos quarenta, trad. de Tomás R. Bueno, São Paulo: Casac & Naify ed., 1998.
7. FISCHER, Ernst. A Necessidade da Arte, tradução de Leandro Konder. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.



8. FRASCINA, Francis et alii, Modernidade e Modernismo, A pintura francesa no século XIX. Trad. Tomás R. Bueno, São Paulo: Cosac & Naify ed., 1988
9. GREENBERG, Clement et alii. Clement Greenberg e o debate crítico, Rio de Janeiro: Funarte/Jorge Zahar, 1997. GREENBERG, Clement. Arte e
10. GREENBERG, Clement. Arte e cultura, ensaios críticos. São Paulo: Ática, 1996.
11. KRAUSS, Rosalind E. Caminhos da escultura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1998. MICHELI, Mario de . As vanguardas artísticas. São Paulo: Martins Fontes, 1988
12. SCHWARTZ, Jorge. Vanguardas latino-americanas – polêmicas, manifestos e textos críticos, São Paulo: Edusp/Illuminuras, 1995.
13. VIRILIO, Paul. A arte do motor, São Paulo: Estação Liberdade, 1996. WITTKOWER, Rudolf. Escultura. São Paulo: Martins Fontes, 1989
14. HARRISON, Charles et alii. Primitivismo, cubismo, abstração, começo do século XX, trad. de Otacílio Nunes, São Paulo: Cosac & Naify ed., 1998.
15. PAZ, Octávio. Marcel Duchamp ou o Castelo da Pureza, São Paulo: Perspectiva, 1977.
16. WÖLFFLIN, Heinrich. Princípios fundamentais da história da arte, São Paulo: Martins Fontes, 1996.
17. BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas, v.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE102A - Desenho Técnico

Período : 1

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina do 1o período do curso de Design, estuda a representação gráfica de formas em traçado à mão livre pela observação de objetos e de elementos da natureza. Ao completá-la o estudante estará apto a produzir desenhos manuais em croquis sintéticos ou desenhos finalizados complexos a partir da relação com estruturas geométricas simples.

TEMAS DE ESTUDO

1. Representação plana e volumétrica: vistas técnicas e perspectivas; 2. Perspectiva paralela e com ponto de fuga; 3. Recursos gráficos do desenho à mão livre: linhas de construção, linhas de delimitação e linhas de superfície; 4. Grafismos e hachuras para representação de claro e escuro; 5. Observação e representação de objetos: proporções, escalas e formas; 6. Associação de formas com estruturas geométricas simples.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. EVANS, Larry. Illustration guide for architects, designers and students. New York: V. N. Reinhold, 1988.
2. THOMAZ, Aylton. Desenho: noções e técnicas. Rio de Janeiro: Ediouro, c1987.
3. EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.

COMPLEMENTAR

1. PARRAMÓN, José María. Perspectiva para artistas. Barcelona: Parámon, 1993.
2. HALLAWEL, Philip. A mão livre. Linguagem e as técnicas do desenho. 4 ed; Melhoramentos, 2012.
3. MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. 1 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
4. MONTENEGRO, Gildo. A perspectiva dos profissionais. São Paulo: Edgard Blucher, 2009.
5. LOCKE, John. Isometric perspective designs and how to create them. New York: Dover Publications, 1981.
6. PENTEADO NETO, Onofre. Desenho estrutural. 2 ed; São Paulo: Perspectiva, 1988.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE104A - Desenho de Observação e Representação da Imagem

Período : 1

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina do 1o período do curso de Design, estuda a representação gráfica de formas em traçado à mão livre pela observação de objetos e de elementos da natureza. Ao completá-la o estudante estará apto a produzir desenhos manuais em croquis sintéticos ou desenhos finalizados complexos a partir da relação com estruturas geométricas simples.

TEMAS DE ESTUDO

Representação plana e volumétrica: vistas técnicas e perspectivas; Perspectiva paralela e com ponto de fuga; Recursos gráficos do desenho à mão livre: linhas de construção, linhas de delimitação e linhas de superfície; Grafismos e hachuras para representação de claro e escuro; Observação e representação de objetos: proporções, escalas e formas; Associação de formas com estruturas geométricas simples.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. EVANS, Larry. Illustration guide for architects, designers and students. New York: V. N. Reinhold, 1988.
2. THOMAZ, Aylton. Desenho: noções e técnicas. Rio de Janeiro: Ediouro, c1987.
3. EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.

COMPLEMENTAR

1. PARRAMÓN, José María. Perspectiva para artistas. Barcelona: Parámon, 1993.
2. HALLAWEL, Philip. A mão livre. Linguagem e as técnicas do desenho. 4 ed; Melhoramentos, 2012.
3. MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. 1 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
4. MONTENEGRO, Gildo. A perspectiva dos profissionais. São Paulo: Edgard Blucher, 2009.
5. LOCKE, John. Isometric perspective designs and how to create them. New York: Dover Publications. 1981.
6. PENTEADO NETO, Onofre. Desenho estrutural. 2 ed; São Paulo: Perspectiva, 1988.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE105A - Teoria da Cor

Período : 1

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina, para alunos do 1º período do curso de Design, estuda os fundamentos, conceitos e aplicações da cor, conforme aspectos fisiológicos, culturais e simbólicos, sistemas de percepção, dimensões, combinações e técnicas de obtenção. Ao final o estudante é capaz de identificar a articulação e aplicação da cor no universo do design, harmonizando composições cromáticas adequadas ao projeto, abordagem, mídias e suporte necessários.

TEMAS DE ESTUDO

1. O que é cor; 2. Fundamentos e Conceitos da cor; 3. Aspectos fisiológicos, culturais e simbólicos da cor; 4. Sistemas de percepção; 5. Dimensões e Sistemas Cromáticos; 6. Combinações e Esquemas cromáticos; 7. Composição e harmonização; 8. Técnicas de obtenção e manipulação da cor; 9. Aplicação da cor no universo do design;

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 2. ed. SP: M. Fontes, 1997.
2. GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2000
3. FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; DORINHO. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5. ed., rev. e ampl. São Paulo: E. Blücher, 2006.

COMPLEMENTAR

1. GONÇALVES, Berenice Santos; PEREIRA, Alice T. Cybis. Fundamentos da cor. Florianópolis, SC: Ed. da UFSC, 2008.
2. FEISNER, Edith Anderson. Colour: how to use colour in art and design. 2nd ed. London: Laurence King Publishing, 2006.
3. PEDROSA, Israel. O universo da cor. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2003.
4. GRAVES, Maitland. The art of color and design. 2 nd ed New York: McGraw-Hill, 1951.
5. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : EFL100A - Filosofia

Período : 1

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina, dirigida a acadêmicos/as de todos os cursos da universidade, visa o ato de filosofar, a partir da noção do conhecimento enquanto processo construído sócio-historicamente. Nela, os estudantes refletem criticamente sobre elementos antropológico-filosóficos da condição humana. Ao final, são capazes de planejar seu percurso pessoal-acadêmico, ante situações-problema pertinentes à sociedade contemporânea, em prol de novas possibilidades individuais e coletivas de ser no mundo.

TEMAS DE ESTUDO

TE 3.1.1 Universidade e conhecimento: definição, formas e métodos TE 3.1.2 Paradigmas contemporâneos do conhecimento e sua relação com o trabalho, a ciência e a técnica TE 3.2.1 Elementos antropológico-filosóficos TE 3.2.2 Dimensões da condição humana: finitude, identidade, sociedade, cultura, autonomia, liberdade TE 3.3.1 O humano como autoprojeto TE 3.3.2 A ação e a vida humana planejada

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. Florianópolis: 2005. p. 119-125. SARTRE, Jean-Paul. O existencialismo é um humanismo. Petrópolis: Vozes, 2010.
2. RUSSEL, Bertrand. O valor da filosofia. In: _____. Os problemas da filosofia. Florianópolis: 2005. p. 119-125.
3. FREIRE, Paulo. Orientações em torno do ato de estudar. In: Ação cultural para a liberdade. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982. p. 9-12.
4. DESCARTES, René. O discurso do método. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
5. FERRY, Luc. Nossos devaneios. O êxito, o tédio e a inveja. In: FERRY, Luc. O que é uma vida bem-sucedida?: ensaios Rio de Janeiro: Difel, 2004. (Prefácio de Daniel Belavoine)

COMPLEMENTAR

1. MORIN, Edgar. Da necessidade do pensamento complexo. Disponível em
2. <http://www.uesb.br/labtece/artigos/Da%20Necessidade%20de%20um%20Pensamento%20Complexo.pdf>
3. PUCPR. Princípios orientadores do processo de Ensino e Aprendizagem. 2014 disponível em :
4. <https://www.unc.br/uncmkt/metodologiasativas/Principios%20Orientadores%20do%20Processo%20de%20Ensino%20e%20Aprendizagem.pdf> acesso em 28/02/2018.
5. MONTAIGNE, Michel. Os ensaios. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
6. KUHN, Thomas. A estrutura das revoluções científicas. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.
7. ROUSSEAU, Jean-Jacques. Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
8. ADORNO, Theodor. Palavras e sinais. Petrópolis: Vozes, 1995.
9. SPONVILLE, A.C. O conhecimento. In: _____. Apresentação da Filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 2002. p. 55-64.
10. KANT, I. Resposta à pergunta: o que é Esclarecimento? In: _____. Textos seletos. Petrópolis: Vozes, 2005.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE109A - Composição

Período : 2

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina do 2º período do curso de Design estuda os elementos básicos de composição, a organização espacial de elementos e a construção formal aplicada ao design. Ao final da disciplina o estudante é capaz de aplicar os conceitos e elementos de composição em projetos de design.

TEMAS DE ESTUDO

1. Signo e elementos de composição. 2. Ponto: conceitos de dispersão, concentração, saturação. 3. Linha: tipos de linha e expressão. 4. Estruturação formal 1: quadrado, triângulo, círculo. 5. Estruturação forma 2: Gestalt, forma e contraforma, figura/fundo, princípios de design < equilíbrio e contraste. 6. Distribuição espacial: proporção áurea, ponto focal, princípios de design < equilíbrio e contraste. 7. Princípios de design: ritmo, linhas de força, contraste, harmonia, ênfase, movimento, padrão, espaço. 8. Tipos de composição: base moderna (estrutura e geometria) e pós-moderna (desconstrução e ruído).

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
2. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
3. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

COMPLEMENTAR

1. MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009
2. HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
3. RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. Design retrô: 100 anos de design gráfico. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.
4. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Layout. Porto Alegre: Bookman, 2012.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE112A - Design e Sustentabilidade

Período : 2

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina do 2o período do curso de Design estuda a os conceitos existentes e emergentes relacionados à Sustentabilidade Ambiental e Social e às práticas projetuais. Abrange o entendimento de avaliação de ciclo de vida e levanta as diretrizes mais adequadas para cada fase, situação problema e cenário de modo à diminuir os impactos negativos de produtos, serviços e estratégias em Design. A dimensão econômica é tangenciada com a abordagem de modelos de negócios mais sustentáveis de resultados inovadores e viáveis atualmente e em futuros cenários de produção e consumo. Ao final o estudante deve possuir olhar crítico e sistêmico e perceber o Design como um conceito interdisciplinar.

TEMAS DE ESTUDO

1. Sustentabilidade e suas utopias; 2. Logística reversa e otimização e intensificação de uso de materiais; 3. Transição Ego to Eco e novos comportamento de consumo responsável; 4. Economia circular e conceito cradle to cradle; 5. Assembly for Design ou design para montagem e desmontagem; 6. Victor Papanek e o Design para o Mundo Real; 7. Transition Design; 8. Design para o desenvolvimento social e a sustentabilidade e PS+S ecoeficient

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. DOUGHERTY, Brian. Design gráfico sustentável. São Paulo: Edições Rosari, 2011.
2. VEZZOLI, Carlo. Sistema produto + serviço sustentável : fundamentos / Carlo Vezzoli, Cindy Kohtala, Amrit Srinivasa ; traduzido por Aguinaldo dos Santos. - Curitiba, PR : Insight, 2018.
3. KAZAZIAN, Thierry. Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Editora Senac, 2005.
4. MANZINI, Ezio / VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EDUSP, 2002.

COMPLEMENTAR

1. SACHS, Ignacy. Caminhos para o desenvolvimento sustentável. Organização de Paula Yone Stroh. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.
2. QUEIROZ, Leila. Utopia da sustentabilidade e transgressões no design. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2014.
3. GWILT, Alisson. Moda Sustentável: um guia prático. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2015.
4. BERLIM, Lilian. Moda e Sustentabilidade: Uma Reflexão Necessária. São Paulo: Estação das Letras e da Cores, 2012.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE127A - Planificação Gráfica e uso da Tipografia

Período : 2

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina, prevista no 2º período do curso de Design, estuda os fundamentos, técnicas e processos de planejamento gráfico e de utilização da tipografia em diferentes formas de apresentação das etapas da prática projetual de design. Ao final o estudante será capaz de identificar e aplicar elementos de diferentes linguagens, articulando uma composição visual no intuito de comunicar etapas de um projeto de design em seus diversos canais.

TEMAS DE ESTUDO

1. Fundamentos da tipografia 1.1 Breve histórico 1.2 Tipografia no design 1.3 Anatomia e classificação dos tipos 1.4 Letras, palavras, parágrafo e página 1.5 Como diferenciar, escolher e combinar tipos 2. Fundamentos da Diagramação 2.1 Fundamentos da composição aplicados ao layout 2.2 Relação dos elementos na composição 2.3 Construindo grids 2.4 Formatos e canais de comunicação visual

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. SP: Casac Naify, 2005.
2. TIMOTHY, Samara. Grid: construção e desconstrução. SP: Casac Naify, 2007.
3. LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, esditoras e estudantes. SP: Casac Naify, 2006.

COMPLEMENTAR

1. SALTZ, Ina. Design e tipografia: 100 fundamentos do design com tipos. SP: Editora Blucher, 2010.
2. LUPTON, Ellen. Tipos na tela. SP: Gustavo Gilli, 2015.
3. HESS, Jay; PASZTOREK, Simone. Design gráfico para moda. SP: Rosari, 2010.
4. TONDREAU, Beth. Criar grids: 100 fundamentos de layout. SP: Editora Blucher, 2009.
5. DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. Curso de Design Gráfico: Princípios e práticas. SP: Gustavo Gilli, 2014.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE128A - Produção e Tratamento da Imagem

Período : 2

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina, para alunos do 2º período de Design, estuda as técnicas para a captação de imagens digitais estáticas (fotografia) abrangendo o uso dos recursos da câmera fotográfica e utilização de seus recursos técnicos, composição e princípios de iluminação em estúdio. A disciplina também abrange os recursos de edição e manipulação e formatos de arquivos de imagens digitais. Ao completá-la o estudante estará apto a produzir imagens com qualidade de estúdio, tratamento profissional e montagens em ambiente digital.

TEMAS DE ESTUDO

1. Breve História da Fotografia (Fotografia Alternativa) 2. A câmera fotográfica e seus recursos. 2.1 Focalização e Fotometragem. 2.2 Obturador, velocidade de obturação e seus efeitos. 2.3 Diafragma, Profundidade de Campo e seus efeitos. 2.4 Sistemas de sensibilidade. 2.5 Balanço de branco. 2.6 Objetivas fotográficas. 2.7 Histograma. 3. Introdução ao estudo da Composição para criação de imagens. 4. Estudo da Luz e seus tipos. 4.1 Luz e sombra. 4.2 Reflexão especular, difusa, zona de transição, sombra própria e sombra projetada. 4.3 Iluminação contínua, instantânea e natural. 5. Tratamento de imagens digitais 5.1 Tipos de imagens digitais. - Imagens vetoriais, imagens de mapa de bits. 5.2 Espaço de cores e resolução. 5.3 Profundidade de cores e histograma. 5.4 Compressão versus qualidade da imagem. Tipos de arquivos digitais. Imagem HDR. 5.5 Softwares utilizados para manipulação de imagens. 5.6 Tratamentos básicos em imagens. 6. Manipulação de imagens digitais 6.1 Montagem digital. Recorte e colagem, intervenção digital em imagens

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. LANGFORD, Michael John. Fotografia. 3. ed. ; Rio de Janeiro: Ediouro, 2001
2. Tarnoczy JR, Ernesto. A Arte da Composição. São Paulo: Editora Photos, 2008
3. KELBY, Scott. Fotografia Digital na Prática (v1, v2 e v3). São Paulo: Editora Pearson Education do Brasil. 2008

COMPLEMENTAR

1. Grey, Christopher. Iluminação em Estúdio. Santa Catarina: Editora Photos. 2010, ISBN 978-85- 62626-13-5
2. HOPPE, Altair. Adobe photoshop : para fotógrafos, designers e operadores digitais. Itajaí: Editora Photos, 2004. ISBN 85-984-2001-8
3. HOPPE, Altair. Adobe photoshop : para fotógrafos, designers e operadores digitais. Itajaí: Editora Photos, 2004. ISBN 85-984-2001-8
4. Langford, M.J. Fotografia Básica. Santa Catarina: Editora Photos. 2009 ISBN: 978-85-77802-76-0
5. Grey, Christopher. Iluminação em Estúdio. Santa Catarina: Editora Photos. 2010, ISBN 978-85-62626-13-5
6. COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. SENAC, 2005
7. MONFORTE, Luiz Guimarães. Fotografia pensante. São Paulo: Ed. SENAC, 1997.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE129A - Produção Seriada

Período : 2

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina do 2o período do curso de Design estuda as evoluções econômicas e sociais da produção e do consumo na relação de serviços, comunicação, informação e produtos com as escalas de produção, abrangência e alcance de usuários e consumidores. Estuda também a escalabilidade de projetos de design, o desenvolvimento de soluções exclusivas, universais e soluções estandarizadas de produção e consumo de massa. Ao seu final, o estudante é capaz de perceber que o design se propõe de várias maneiras quando visto pela ótica da escala de abrangência, alcance e produção.

TEMAS DE ESTUDO

1. Produção e consumo pré e pós revolução Industrial; 2. Produção e consumo no século 20: Crescimento do consumo, Expansão de crédito e propaganda, Consumo pós-guerra, Consumo individualista, O consumismo; 3. Produção em massa, edições limitadas e artesanato; 4. Relações entre custo, preço e tiragem; 5. Escalabilidade da produção de bens e serviços; 6. Escalabilidade de alcance de informações; 7. Novos paradigmas de consumo pelo design: exclusividade, universalidade e experiência do usuário; 8. Dilemas éticos de produção, consumo e trabalho: Economia globalizada versus Economia local; 9. Tendências de produção e consumo;

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. ANDERSON, Chris. A Cauda Longa. Do Mercado de Massa para o Mercado de Nicho, 1a. edição. São Paulo: Elsevier Campus, 2006.
2. ANDERSON, Chris. Free: O Futuro é grátis, 1a. edição. São Paulo: Actual, 2009.
3. ANDERSON, Chris. Makers: A Nova Revolução Industrial, 1a. edição. São Paulo: Elsevier, 2012.

COMPLEMENTAR

1. HARARI, Yuval Noah. Sapiens: Uma Breve História da Humanidade. 25a edição. Porto Alegre. L&PM, 2017.
2. HARARI, Yuval Noah. Homo Deus: Uma Breve História do Amanhã. 1a edição. São Paulo. Companhia das Letras, 2016.
3. HOBBSAWM, ERIC J. A Era dos Extremos. O Breve século XX. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE130A - Projeto de Design I

Período : 2

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina do 2o período do curso de Design, realiza o desenvolvimento de um projeto de design, utilizando de técnicas e de processos metodológicas. Ao final, o estudante será capaz de concretizar um projeto de design, elegendo e aplicando as técnicas e linguagens mais adequadas ao contexto estudado.

TEMAS DE ESTUDO

1. Aplicação da metodologia de projeto de Design e suas estruturas metodológicas a partir de um cenário. 2. Leitura, compreensão e decupagem de um Briefing. 3. Pesquisa em Design (Jornada do usuário, Brainstorming, Mapa Mental, Painel Semântico e de Referências e outras ferramentas) direcionado pelo cenário proposto e no diagnóstico de necessidades/oportunidades projetuais. 4. Conceituação a partir da análise e critérios levantados pela pesquisa de cenário. 5. Geração e seleção de alternativas e validação a partir dos critérios do conceito e proposta de valor. 6. Layout e criação de peças que atendam os parâmetros da proposta de valor. 7. Desenvolvimento de modelos (físicos e virtuais). 8. Apresentação e defesa de projetos 9. validação do projeto final e adequação

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. PENHA, Anderson e Coutinho, André. Design Estratégico. Direções Criativas Para Um Mundo em Transformação. São Paulo: Alta Books, 2017.
2. KALBASH, Jim. Mapeamento de Experiências. Um Guia Para Criar Valor por Meio de Jornadas, Blueprints e Diagramas. São Paulo: Alta Books, 2017.
3. KAHANE, Adams. Planejamento de Cenários Transformadores. São Paulo: SENAC, 2010.

COMPLEMENTAR

1. KOTHLER, Philip. ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING. São Paulo: Prentice Hall, 2000.
2. CAPODAGLI, Bill e JACKSON, Lynn NOS BASTIDORES DA PIXEL. São Paulo: Editora Saraiva, 2010



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE139A - Técnicas de Criatividade e Processos da Inovação

Período : 2

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina, destinada aos estudantes do 2º período do curso de Design, aborda fundamentos, dimensões, técnicas e processos de criatividade e inovação, conforme as dinâmicas de cultura e mercado contemporâneos. Ao final o estudante será capaz de identificar a articulação da criatividade e inovação no universo do design, correlacionando tendências, público e mercado, adequados a oportunidades projetuais.

TEMAS DE ESTUDO

1 Criatividade: Conceito, fundamentos e dimensões, técnicas de estímulo 2 Inovação: conceito, dimensões, tipos e processos 3 Criatividade, Inovação e Mercado

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. STARCK, Philippe. Philippe Stark. Köln: Taschen, 2005.
2. Löbach, Bernd. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. 1ª. Ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2001.
3. BURDEK, Bernhard E. História, Teoria e Prática do Design de Produtos. 1ª Ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2006.

COMPLEMENTAR

1. STARCK, Philippe. Philippe Stark. Köln: Taschen, 1996.
2. KELLEY, Tom e LITTMAN, Jonathan. A Arte da Inovação. 1ª. ed. São Paulo: Futura, 2001.
3. STRUNCK, Gilberto Luiz Teixeira Leite. Viver de design. 3. ed.; Rio de Janeiro: 2AB, 2001.
4. FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. Design do século XX. Köln: Taschen, 2001.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : EFL101A - Ética

Período : 2

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina, dirigida a acadêmicos/as de todos cursos da universidade, tem por referência a análise ética dos desafios contemporâneos, a partir de modelos e princípios da ação humana. Nela, os/as estudantes refletem sobre os direitos humanos, a diversidade e o meio ambiente para, ao final, posicionarem-se criticamente, demonstrando a ação responsável, frente às exigências éticas da contemporaneidade.

TEMAS DE ESTUDO

Grupos de Conhecimento (GC) e Temas de Estudo (TE) GC 3.1 Conceitos, modelos e princípios da ação humana (1º grupo de conhecimentos) TE 3.1.1 Fundamentos éticos, valores e dilemas morais; TE 3.1.2 Modelos éticos e os desafios da contemporaneidade. GC 3.2 Ética da responsabilidade, direitos humanos e diversidade (2º grupo de conhecimentos) TE 3.2.1 Responsabilidade na ação mediada pela tecnologia ambiental e educação ambiental; TE 3.2.2 Educação em direitos humanos e diversidade.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. JONAS, Hans. O Princípio Responsabilidade: ensaio de uma ética para a civilização tecnológica. Trad. de Marijane Lisboa; Luiz Barros Montez. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora da PUC-Rio, 2006. p. 2
2. AGOSTINHO. O livre-arbítrio. São Paulo: Paulus, 1995. Livro I
3. ARISTÓTELES. Ética a Nicômaco. São Paulo: Abril Cultural, 1973. Livro I: Cap. 1(p.17 e 18) e 13(p.32-33) e Livro II: Cap. 1 a 9(p. 35-47)

COMPLEMENTAR

1. VAZ, H C. L. Escritos de filosofia II: ética e cultura. São Paulo: Loyola, 1993.
2. E-book:
3. - PAPA FRANCISCO. Laudato Si.
http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_enciclica-laudato-si.html
4. SGANZERLA, A; FALABRETTI, E; BOCCA, F. (Org.). Ética em movimento: contribuições dos grandes mestres da Filosofia. São Paulo: Paulus: 2009.
5. - VÁZQUEZ, A. S. Ética. Disponível em <https://mega.nz/#F!1dAg1QYJ!UhOZrgwCE-Jrd0MtveM2nw>
6. AGULAR, Odílio Alves. Direitos Humanos como direito a ter direito em Hannah Arendt. IN AGUIAR, O.A.; PINHEIRO, C. M.; FRANKLIN,
7. KANT, I. Fundamentação da metafísica dos costumes. Tradução de Paulo Quintela. Rio de Janeiro: Edições 70, 2005.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE114A - Design, Cultura e Sociedade

Período : 3

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina do 3º período do curso de Design, estuda as questões sociais e culturais na prática do Design. Ao finalizar a disciplina o aluno possuirá repertório mínimo para utilizar ferramentas para melhor compreensão de cenários sociais, desenhar diagramas que costumam dados sistêmicos a nível microscópico e macroscópico.

TEMAS DE ESTUDO

- 1- Estudos das sociedades complexas.
 - 1.1 - indivíduo e sociedade.
 - 1.2 - Análise das instituições sociais.
 - 1.3 - Tecnologias e conectividade.
 - 1.4 - Análise do pensamento ideológico e suas influências.
 - 1.5 - Consumo e produção.
 - 1.6 - Relação design e cultura.
- 2 - Desenho de cenários complexos.
 - 2.1 - grafos e mapas mentais.
 - 2.2 - Redes e malhas.
 - 2.3 - Desenho esquemático de cenários a níveis macro e microscópicos.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. LATOUR, Bruno. Reagregando o Social. Uma Introdução à Teoria do Ator-Rede. 2012 Editora: Edufba Edusc.
2. CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
3. LONERGAN, Bernard. Insight: Um estudo do conhecimento humano. É Realizações. 2010.

COMPLEMENTAR

1. BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Zahar. 2001.
2. BOURDIEU, Pierre. A economia das trocas simbólicas. Trad. por Sergio Miceli et al. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.
3. CANCLINI, Nestor García. Culturas Híbridas. São Paulo, EDUSP, 3ª ed., 2000. CANDAU, V.
4. DOUGLAS, Mary. Como as instituições pensam. EDUSP. São Paulo.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE116A - Ergonomia e Design

Período : 3

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

A disciplina, do 3º período do curso de Design, estuda os Fatores Humanos no Design. O estudante analisa as características humanas e suas interações com produtos, serviços e interfaces, identificando aspectos de conforto, saúde e segurança dos usuários, por meio de técnicas de análise, desenvolvimento e avaliação de Design Centrado no Usuário, Usabilidade, Ergonomia física, cognitiva e organizacional, elaborando pareceres ergonômicos.

TEMAS DE ESTUDO

TE1: Origem da Ergonomia. TE2: Conceito de Ergonomia e áreas correlatas. TE3: Ergonomia Física, Cognitiva e Organizacional. TE4: Princípios ergonômicos TE5: Metodologia de Design Centrado no Usuário. TE6: Técnicas e ferramentas de Design Centrado no Usuário.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz e FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec, 2007.
2. IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo: Edgar Blücher, 2005.
3. FILHO, João Gomes. Ergonomia do Objeto: sistema técnico de leitura ergonômica. Escrituras, 2010.

COMPLEMENTAR

1. NORMAN, Donald A. O Design do dia-a-dia. Rocco, 2006.
2. MORAES, Anamaria; MONTALVÃO, Claudia. Ergonomia: conceitos e aplicações. 2AB, 2000.
3. MONTALVÃO, Claudia. Design, ergonomia e emoção. Mauad, 2008.
4. LIDWELL, William; HOLDEN, Kristina; BUTLER, Jill. Princípios Universais do Design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do Design. Book
5. ABRAHÃO, Júlia; SZNELWAR, Laerte Idal; SILVINO, Alexandre; SARMET, Maurício; PINHO, Diana. Introdução à Ergonomia: da Prática à Teoria. Blucher, 2009.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE119A - História do Design

Período : 3

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

A disciplina é ofertada para estudantes do 3º semestre do curso de Design. Ao longo do semestre os estudantes refletem sobre a atuação do designer. Os movimentos estéticos do design e suas manifestações no mundo, no Brasil e no Paraná. Conhece os movimentos contemporâneos do design. E é capaz de desenvolver a consciência analítica e crítica dos problemas relacionados ao design. O design na atualidade e sua relação com a sociedade.

TEMAS DE ESTUDO

TE1: - Componentes históricos que impulsionaram o surgimento do design industrial. TE2: - Os movimentos ligados ao design no século XX. TE3 - O design contemporâneo. TE4 - O surgimento do design no Brasil e no Paraná. TE5 - A influência dos meios digitais no design. TE6 - Designers que fizeram história no mundo, no Brasil e no Paraná. TE7 - O surgimento de novas atividades do design TE8 - Design e atuação profissional - Uma breve introdução

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. filosofia do design)
2. MIZANZUK, Ivan; PORTUGAL, Daniel B.; BECCARI, Marcos. Existe design?: indagações filosóficas em três vozes. Teresópolis: 2AB, 2013. 127 p. (Série
3. CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed. São Paulo: E. Blücher, 2008. xiii, 273 p.
4. SOUZA, Pedro Luiz. Notas para uma história do design, Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

COMPLEMENTAR

1. PEVSNER, Nikolaus. Pioneiros do desenho moderno. Rio de Janeiro: Ulisséia.
2. SEMBACH, Klaus-Jurgen. Arte nova. Köln: Taschen, 1993
3. SPARKE, Penny. A century of design. London: Barron, 1998
4. MELO, Chico Homem de. O design gráfico brasileiro - Anos 60. São Paulo: Cosacnaify, 2007
5. FLUSSER, Vilém. O Mundo codificado - por uma filosofia do design e da comunicação, trad. Rafael Cardoso, São Paulo: Cosac Naify, 2007.
6. TAMBINI, Michael. O design do século. São Paulo: Ática, 1999
7. BORSEN-HOLTMANN, Nina. Italian design. Kölln: Taschen, 1994
8. DROSTE, Magdalena. Bauhaus. Berlin: Taschen, 1994



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE121A - Introdução a Semiótica

Período : 3

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina, prevista no 3º período do curso de Design, estuda os fundamentos da semiótica e suas relações com as diversas formas do design. Ao final o estudante será capaz de aplicar conceitos de semiótica, no intuito de ampliar seu repertório e comunicar de forma mais precisa conceitos e ideias definidos na prática do design.

TEMAS DE ESTUDO

1. Relação entre Semiótica e Design 2. Origens e Correntes da Semiótica 3. Semiótica Peirceana 3.1 Categorias do Pensamento 3.2 Signo 3.3 Relação Triádica 3.4 Classificação dos signos 4. Linguagens verbal, não-verbal e sincrética 5. Abstração conceitual no design

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. NIEMEYER, Lucy. Elementos de Semiótica Aplicados ao Design. 2AB, 2007.
2. SANTAELLA, Lucia. Semiótica Aplicada. Thomson/Cengage Learning, 2002.
3. PEIRCE, Charles S. Semiótica. 4.ed. Perspectiva, 2010.

COMPLEMENTAR

1. ECO, Umberto. Tratado Geral da Semiótica. 5.ed. Perspectiva, 2017
2. SANTAELLA, Lucia. O que é Semiótica. Brasiliense, 2017.
3. MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. M. Books, 2005.
4. HÉNAULT, Anne. História Concisa da Semiótica. Parábola Ed., 2009.
5. MERREL, Floyd. A Semiótica de Charles S. Peirce Hoje. Editora UNIJUI, 2012.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE122A - Materiais e Técnicas para Protótipos

Período : 3

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina do 3º período do curso de Design, estuda o processo de validação de conceitos, testes e experimentos com o objeto de estudo do design. Ao final da disciplina o estudante será capaz de representar seus conceitos de diversas formas e em diversos materiais.

TEMAS DE ESTUDO

1. Conceito, histórico e mercado da prototipagem e validação 2. Materiais básicos para modelos, mock-ups e protótipos 3. Corte de papel e MDF(manual) 4. Manuseio de Isopor e poliuretano (manual) 5. Cortes por equipamentos digitais (corte a laser de diversos materiais) 6. Acabamento superficial em diversos materiais 7. Fundição de resinas 8. Utilização para impressão 3D

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. FERRANTE, Maurizio. Seleção de materiais. São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 1996.
2. NACCA, Regina Mazzonato. Maquetes & miniaturas. São Paulo, SP: Giz Editorial, 2006.
3. NENNEWITZ, Ingo. Manual de tecnologia da madeira. São Paulo: Blucher, 2008.

COMPLEMENTAR

1. VOLPATO, Neri. Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.
2. ALVES, William Pereira. Blender 2.63: modelagem e animação. 1. ed. São Paulo: Erica,
3. ANDALÓ, Flávio. Modelagem e animação 2D e 3D para jogos. São Paulo Erica 2015 1 recurso online ISBN 9788536519425.
4. JOSÉ, Marcel Fialho. Projetos gráficos fundamentos 2D e 3D. São Paulo Erica 2015 1 recurso online ISBN 9788536519517.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE131A - Projeto de Design II

Período : 3

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina, prevista no 3º período do curso de Design, realiza o desenvolvimento de um projeto de design, utilizando de técnicas e de processos metodológicas, com ênfase na etapa de Síntese e Abstração Conceitual. Ao final, o estudante será capaz de concretizar um projeto de design de acordo com as definições conceituais, aplicando técnicas de síntese e abstração e utilizando a linguagens mais adequadas ao contexto estudado.

TEMAS DE ESTUDO

SÍNTESE 1. Imersão no tema e Planejamento em Pesquisa: público alvo e tendência. 2. Mapa mental e personas: possibilidades de atuação no projeto. 3. Estruturação da pesquisa: questionários e abordagens. 4. Posicionamento do projeto: dna conceitual. ABSTRAÇÃO 5. Tabela de signos: significados analógicos (cores, formas, texto, materiais) / Painéis conceituais: posicionamento. 6. Análise de produção projetual: apresentação e ajuste de ideias. 7. Geração de ideias para o projeto: painéis referenciais e alternativas. 8. Alternativas projetuais: análise e refinamento. 9. Planejamento de produção: finalização e prototipagem. CONCRETIZAÇÃO 10. Formas de execução: lab. de informática, maquetaria e demais laboratórios. 11. Painéis de apresentação: digitais e prancha descritiva impressa. 12. Produção de protótipo 13. Apresentação do projeto

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009.
2. SUDJIC, Deyan. A linguagem das coisas. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.
3. BONSIPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.

COMPLEMENTAR

1. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem as coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
2. LINDSTROM, Martin. Brand Sense: segredos sensoriais por trás das coisas que compramos. Porto Alegre: Bookman, 2012.
3. GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistemas de leitura visual da forma. 7.ed. São Paulo: Escrituras, 2004.
4. NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
5. CAMEIRA, Sandra Ribeiro. Branding Design: A estratégia na criação de identidades de marca. São Paulo: SENAC, 2016.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ETO102A - Teologia e Sociedade

Período : 3

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina do 4º período do curso de Design, estuda a nível introdutório o pensamento antropológico, sua maneira de abordar questões sociais complexas e ferramenta de coleta e análise de dados (etnografia). Esta disciplina relaciona-se com as demais pois está diretamente relacionada com a compreensão e desenho de cenários. Ao final da disciplina o estudante possuirá as ferramentas necessárias para coleta e análise de dados a nível microscópico e qualitativo com olhar inovador.

TEMAS DE ESTUDO

1. Introdução ao pensamento antropológico, história e trabalho de campo. 2. Estranhamento como fundamento do olhar antropológico. 3. Trabalho de campo, etnografia. 4. Articulação de teoria e prática na análise antropológica. 5. Antropologia da cidade. 6. Cultura material e construção de distinção. 7. Vida social das coisas. 8. Antropologia e design.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. CASTRO, Celso. Textos Básicos de Antropologia. Rio de Janeiro: Zahar. 2016.
2. LAPLANTINE, François. Aprender Antropologia. Brasiliense. 2009.
3. SANTOS, Rafael José dos. Antropologia para quem não vai ser antropólogo. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2005.

COMPLEMENTAR

1. BOURDIEU, Pierre. A Distinção: Crítica social do julgamento. São Paulo: EDUSP. 2011.
2. APPADURAI, Arjun. A vida social das coisas: As mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: EDUFF. 2008.
3. VELHO, Gilberto. Um antropólogo na cidade. Rio de Janeiro: Zahar.
4. ANASTASSAKIS, Zoy. Design e antropologia: desafios em busca de um diálogo promissor. P&DDesign. 2012.2.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE106A - Antropologia Cultural

Período : 4

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina do 4º período do curso de Design, estuda a nível introdutório o pensamento antropológico, sua maneira de abordar questões sociais complexas e ferramenta de coleta e análise de dados (etnografia). Esta disciplina relaciona-se com as demais pois está diretamente relacionada com a compreensão e desenho de cenários. Ao final da disciplina o estudante possuirá as ferramentas necessárias para coleta e análise de dados a nível microscópico e qualitativo com olhar inovador.

TEMAS DE ESTUDO

1. Introdução ao pensamento antropológico, história e trabalho de campo. 2. Estranhamento como fundamento do olhar antropológico. 3. Trabalho de campo, etnografia. 4. Articulação de teoria e prática na análise antropológica. 5. Antropologia da cidade. 6. Cultura material e construção de distinção. 7. Vida social das coisas. 8. Antropologia e design.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. CASTRO, Celso. Textos Básicos de Antropologia. Rio de Janeiro: Zahar. 2016.
2. LAPLANTINE, François. Aprender Antropologia. Brasiliense. 2009.
3. SANTOS, Rafael José dos. Antropologia para quem não vai ser antropólogo. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2005.

COMPLEMENTAR

1. BOURDIEU, Pierre. A Distinção: Crítica social do julgamento. São Paulo: EDUSP. 2011.
2. APPADURAI, Arjun. A vida social das coisas: As mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: EDUFF. 2008.
3. VELHO, Gilberto. Um antropólogo na cidade. Rio de Janeiro: Zahar.
4. ANASTASSAKIS, Zoy. Design e antropologia: desafios em busca de um diálogo promissor. P&D Design. 2012.2.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE120A - Imagem em Movimento

Período : 4

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

A disciplina tem como enfoque a relação da imagem voltada diversas mídias, plataformas e para a produção audiovisual digital. Os alunos produzem vídeos e animações onde por meio da linguagem consigam trabalhar a expressividade e a técnica audiovisual, seja ela feita com quaisquer aparatos técnicos (smartphones, GoPro, câmeras DSRL de fotos e vídeos, câmeras de cinema e TV). Ao final do curso os estudantes serão capazes de compreender teórica e tecnicamente a relação da imagem como um processo aplicado ao design e a construção projetual, descobrindo um novo meio de capturar e apresentar os conceitos desenvolvidos em seus projetos.

TEMAS DE ESTUDO

1. Processo de produção da imagem e da relação por princípios teóricos. 2. Processos teóricos de dinâmica e ritmo. 3. Construções da linguagem audiovisual por meio da teoria de montagem. 4. Desenvolvimentos da imagem sua percepção - Narrativas lineares e Não lineares. 5. Linguagem da TV, do Cinema e das Animações: Diferenciações da imagem em movimento.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. WILLIAMS, Raymond. Televisão. Tecnologia e Forma Cultural. Minas Gerais: PUC Minas, 2016.
2. MACHADO, Arlindo. A Televisão Levada a Sério. 5ª edição, São Paulo: SENAC, 2000.
3. AUMONT, Jacques. A imagem. 7ª edição, São Paulo: Papirus Editora, 2002.

COMPLEMENTAR

1. KULESHOV, Lev. Kuleshov on film - Writings by Lev Kuleshov. EUA: University of California Press, 1974.
2. KRASNER, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Focal Press, 2008.
3. PUDOVKIN, V. Argumento e montagem no cinema. São Paulo: Iris, 1950.
4. LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo; SENAC, 2005.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE132A - Projeto de Design III

Período : 4

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

A disciplina de Projeto de Design III, como todas as disciplinas do eixo de projeto tem por objetivo estabelecer um cenário que possibilite aos estudantes colocarem em prática todos os conceitos, métodos e ferramentas para realizar o diagnóstico de necessidades, validação de oportunidades, estruturação de proposta de valor e finalização de uma solução de design para problemas de média complexidade. Neste período o foco para a delimitação do cenário proposto são critérios que pressuponham conhecimentos de gestão e administração de projetos de design.

TEMAS DE ESTUDO

1. Aplicação da metodologia de projeto de Design a partir de um cenário, considerando problemas de média complexidade e que tenham como parâmetros os conceitos de gestão e administração de soluções de design. 2. Estruturação, compreensão e decupagem de um Briefing. 3. Pesquisa em Design (Jornada do usuário, Brainstorming, Mapa Mental, Painel Semântico e de Referências e outras ferramentas) direcionado pelo cenário proposto e no diagnóstico de necessidades/oportunidades projetuais. 4. Conceituação a partir da análise e critérios levantados pela pesquisa de cenário. 5. Geração e seleção de alternativas e validação a partir dos critérios do conceito, análise de contexto e proposta de valor. 6. Layout e criação de peças que atendam os parâmetros da proposta de valor. 7. Desenvolvimento de modelos (físicos e virtuais). 8. Apresentação e defesa de projetos. 9. validação do projeto final e adequação.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. PENHA, Anderson e Coutinho, André. Design Estratégico. Direções Criativas Para Um Mundo em Transformação. São Paulo: Alta Books, 2017.
2. KALBASH, Jim. Mapeamento de Experiências. Um Guia Para Criar Valor por Meio de Jornadas, Blueprintse Diagramas. São Paulo: Alta Books, 2017.
3. KAHANE, Adams. Planejamento de Cenários Transformadores. São Paulo: SENAC, 2010

COMPLEMENTAR

1. KOTHLER, Philip. ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING. São Paulo: Prentice Hall, 2000
2. CAPODAGLI, Bill e JACKSON, Lynn NOS BASTIDORES DA PIXAR. São Paulo: Editora Saraiva, 2010



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE110A - Construção de Cenários de Tendências

Período : 5

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

A disciplina de Cenários e Tendências, realiza o aprofundamento e o domínio da capacidade de, a partir do levantamento e análise de tendências comportamentais e tecnológicas, desenvolver cenários futuros que indiquem novos comportamentos e valores que definirão os parâmetros e as diretrizes para a elaboração de propostas de valor mais alinhadas aos novos anseios da sociedade.

TEMAS DE ESTUDO

1. Compreender e identificar tendências conceito, métodos e processos de conceituação, pesquisa e levantamento de tendências
2. Proceder pesquisa de tendências a partir do levantamento de novos comportamentos e novas tecnologias em diferentes públicos alvo
3. Analisar as tendências correlacionando seus impactos as diversas áreas de negócio e os diferentes públicos alvo
4. Métodos de elaboração de cenários a partir de tendências
5. Entender e praticar a construção de cenários.
6. Elencar necessidades/oportunidades a partir de cenários.
7. Validar e sintetizar as necessidades via correlação com os diversos público alvos.
8. Validar e sintetizar as necessidades via correlação com as diversas áreas de atuação.
9. Construir argumentação e defesa conceitual a partir das conexões geradas nos cenários elaborados.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. KAHANE , Planejamento de Cenários Transformadores. São Paulo: SENAC, 2010.
2. DeMassi , Domenco (2013) O Futuro Chegou Modelos de Vida para uma sociedade desorientada. 1ª Edição. Casa da Palavra
3. Yuval , Noah Harari (2018) 21 lições para o século 21. 01a Edição. Companhia das letras

COMPLEMENTAR

1. Yuval Noah Harari (2011) Sapiens Uma Breve História da Humanidade. 29a Edição. Editora Harper
2. PENHA , Anderson e Coutinho, André. Design Estratégico. Direções Criativas Para Um Mundo em Transformação. São Paulo: Alta Books, 2017.
3. DeMassi , Domenco (2006) Futuro do Trabalho Fadiga e ócio na Sociedade Pós Industrial. 06a Edição. José Olympio



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE117A - Marketing Aplicado ao Design

Período : 5

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Nesta disciplina, ao longo do semestre, o estudante compreende os conceitos fundamentais de marketing, analisa o macro e micro ambiente, pesquisa sobre o comportamento do consumidor e a utilização do meios digitais em composto e planejamento de Marketing. Ao final é capaz aplicar o Mix Marketing criando projetos com valor agregado e foco nas necessidades do consumidor atual e, sobretudo, percepção em relação aos benefícios do produto e da marca.

TEMAS DE ESTUDO

1. Fundamentos do Marketing
 - 1.1 Histórico e evolução do marketing contemporâneo
 - 1.2 As perspectivas da administração de marketing.
2. Análise de macro e micro ambiente
 - 2.1 Ambiente de negócios e de marketing
 - 2.2 Análise de SWOT
 - 2.3 Mercados consumidores e organizacionais.
3. Planejamento mercadológico.
 - 3.1 Segmentação de mercado e posicionamento.
 - 3.2 Pesquisa mercadológica.
4. Noções de comportamento de consumo
 - 4.1 Conceitos de: valor, custo, necessidades, desejos, satisfação, trocas, transações e relacionamentos.
 - 4.2 O processo e decisão de compra;
 - 4.3 Características do comprador;
 - 4.4 Determinantes comportamentais;
 - 4.5 Motivação do Consumidor;
 - 4.6 Personalidade e análise psicográfica;
 - 4.7 Determinantes Ambientais;
5. Composto Mercadológico - Mix Marketing – 4P's
 - 5.1 Produto/Serviço
 - 5.2 Preço
 - 5.3 Praça
 - 5.4 Promoção
6. Planejamento de marketing
 - 6.1 O processo de planejamento de marketing
 - 6.2 Utilização de meios digitais no planejamento de marketing



BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. HOOLEY, Graham J.; PIERCY, Nigel F.; NICOULAUD, Brigitte. Estratégia de marketing e posicionamento competitivo. São Paulo: Pearson, 2011.
2. KOTLER, Philip. Marketing para o século XXI: como criar, conquistar e dominar mercados. São Paulo: Edipro, 2009
3. KOTLER, P.; KELLER, K. L. Administração de Marketing. São Paulo: Pearson Books, 2013

COMPLEMENTAR

1. LOVELOCK, Christopher H.; WIRTZ, Jochen; HEMZO, Miguel Angelo. Marketing de serviços: pessoas, tecnologia e estratégia. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
2. KOTLER, Philip; ARMSTRONG, Gary. Princípios de marketing. 12. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007
3. KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 4.0. Rio de Janeiro: Sextante. 2017.
4. LAS CASAS, Alexandre Luzzi. Administração de marketing: conceitos, planejamento e aplicações à realidade brasileira. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2006
5. LONGO, Walter. Marketing e Comunicação na Era Pós Digital. São Paulo: HSM Editora, 2015.
6. GABRIEL, Martha. Marketing na Era Digital. São Paulo: Novatec, 2010.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE140A - Comunicação e Design

Período : 5

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

Esta disciplina do quinto período do curso de design, aborda os conceitos de comunicação, suas vertentes históricas e teorias, bem como os meios de comunicação, e sua relação com o design. Ao final, o estudante estará apto a validar e defender um projeto de design adotando estratégias comunicacionais e de desenvolver um plano de comunicação aplicado ao design.

TEMAS DE ESTUDO

1. Conceitos de comunicação (meios de comunicação e mídias)
Processos de comunicação
Informação, mensagem, repertório e audiência
Fatores determinantes para efetividade da comunicação (código e mensagem)
Tipos de comunicação (verbal e não verbal)
2. Teorias da comunicação (escola americana, escola alemã, escola francesa, escola canadense, novas teorias)
3. Comunicação e novas mídias
4. Estruturas de comunicação (organizacional, mercadológica, institucional, interna, administrativa)
5. Planos de comunicação

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. PENA, Felipe. 1000 perguntas sobre teoria da comunicação. Rio de Janeiro: LTC, 2012 ix
2. LUPETTI, Marcélia. Planejamento de comunicação. 4. ed. São Paulo: Futura, 2003.
3. MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos. 4. ed., rev. e atual. Petrópolis: Vozes, 2013

COMPLEMENTAR

1. MAIGRET, Eric. Sociologia da comunicação e das mídias. São Paulo: SENAC São Paulo, c2010
2. MORAES, Dênis de. Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2005
3. OGDEN, James R. Comunicação integrada de marketing: modelo prático para um plano criativo e inovador. São Paulo: Prentice Hall, 2002
4. MORAIS, Felipe. Planejamento estratégico digital: a importância de planejar a comunicação da marca no ambiente digital. Rio de Janeiro: Brasport, 2009



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ELE100A - Leitura e Escrita Acadêmica

Período : 5

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Esta disciplina tem como referência as práticas de leitura, escrita e análise dos usos da língua na esfera acadêmica, introduzindo os elementos próprios da linguagem científica. Nela, os estudantes aprendem técnicas de leitura acadêmica, procedimentos de análise e interpretação de textos multimodais de base expositivo-argumentativa, bem como os processos para escrita de resumos e de textos expositivo-argumentativos. Esses recursos são empregados nas práticas de pesquisa realizadas no âmbito universitário. Ao final da disciplina, o acadêmico é capaz de interpretar e escrever de modo autêntico textos que circulam no meio científico.

TEMAS DE ESTUDO

1. Técnicas de leitura acadêmica: 1.1 Técnicas de antecipação de leitura. 1.2. Procedimentos de leitura analítica. 1.3 Técnicas de processamento de texto. 1.4 Estruturação de textos prévios. 2. O gênero resumo e seus subgêneros: 2.1 Leitura intertextual de resumos e seus subgêneros. 2.2 Conceitos, estrutura composicional, função e estilo. 3. Procedimentos para a leitura e escrita de resumos: 3.1 Técnicas de parafraseamento e reformulação textual. 3.2 Citação direta e indireta. 3.3 Modos de introdução do discurso alheio. 3.4 Correlação verbal. 4. Escrita de resumo acadêmico. 4.1 Planejamento de resumo acadêmico. 4.2 Escrita e autoavaliação do resumo acadêmico. 4.3 Análise linguística e reescrita. 5. Interpretação de textos multimodais: gráfico, infográfico, tabela, quadro, etc. 5.1 Procedimentos de leitura intertextual 6. Procedimentos de argumentação. 6.1 Interpretação de textos de base argumentativa ou expositiva. 6.2 Técnicas argumentativas. 6.3 Elementos coesivos e operadores argumentativos. 7. Escrita de texto expositivo-argumentativo. 7.1 Planejamento de texto expositivo-argumentativo. 7.2 Escrita e autoavaliação do texto expositivo-argumentativo. 7.3 Análise linguística e reescrita.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. MOTTA, Ruth; HENDGES, Graciela H. Produção textual na universidade. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.
2. LOUSADA, Eliane G; MACHADO, Anna R; TARDELLI, Lília S. A. Resumo. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.
3. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ. Biblioteca Central. Guia de normalização para trabalhos acadêmicos. Curitiba, 2011. Disponível em: < <https://pucpr.blackboard.com/webapps/portal/execute/tab>

COMPLEMENTAR

1. FARACO, Carlos A; TEZZA, Cristovão. Oficina de texto. Curitiba: Editora Vozes, 2014.
2. KOCK, Ingedore V; ELIAS, Vanda M. Ler e escrever. São Paulo: Contexto, 2016
3. FIORIN, José L. Argumentação. São Paulo: Contexto, 2015.
4. ADLER, Mortimer I.; Van DOREN. Como ler um livro. Rio de Janeiro: Guanabara, 1990. 2. FIORIN,
5. MEDEIROS, João Bosco. Redação científica: a prática de fichamentos, resumos, resenhas. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1996.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE113A - Design Thinking

Período : 6

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

A disciplina do 6º período de Design, estuda conceitos do pensamento e metodologia de Design e sua evolução a aplicações em outras áreas do conhecimento, estuda abordagens ferramentas e aplicações do pensamento de Design. Ao final o estudante é capaz de aplicar o pensamento de Design a diferentes contextos e práticas profissionais.

TEMAS DE ESTUDO

1. Origem e evolução do pensamento de Design.
2. Design estratégico e o design thinking.
3. O pensamento do design e o processo de inovação.
4. Problemas complexos e as abordagens de solução do design thinking.
5. Processos e ferramentas do design thinking.
6. Aplicação do pensamento do design nos negócios, no estado e no terceiro setor

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. HSUAN-AN, TAI. Design: conceitos e métodos. Blucher, 2017.
2. BROWN, TIM. Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Alta Books, 2017.
3. STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, JAKOB. Isto é Design Thinking de Serviços: Fundamentos, Ferramentas, Casos. Bookman, 2014.

COMPLEMENTAR

1. PHILIPS, Peter. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.
2. 5. VIANNA E SILVA, Maurício José; VIANNA E SILVA FILHO, Ysmar; ADLER, Isabel Krumholz; LUCENA, Brenda de Figueiredo; RUSSO, Beatriz. Design thinking:
3. NORMAN, Donald A. Design Emocional. Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia, 1a. edição. São Paulo: Rocco, 2008.
4. inovação em negócios. MJV Press, 2012. (Disponível em: <https://www.livrodesignthinking.com.br/>)
5. AMBROSE, G.; HARRIS, P. Design Thinking. Porto Alegre: Bookman, 2011. 2.
6. LUPTON, Ellen. Intuição, ação, criação. São Paulo: G. Gili, 2013.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE137A - Psicologia Cognitiva

Período : 6

Carga Horária : 30 horas

Número de créditos : 2

EMENTA

A disciplina trabalha teorias de processos cognitivos, comportamento humano, percepção, e aprendizado a fim de entender como as pessoas se relacionam e o que determina suas ações e decisões, para auxiliar no entendimento do público-alvo de um projeto e no desenvolvimento de estratégias de soluções de Design que gerem boas relações com as pessoas.

TEMAS DE ESTUDO

1. Processos cognitivos.
2. Percepção.
3. Aprendizado.
4. Comportamento humano (físico, emocional, linguístico).
5. Estados mentais internos (crenças, motivações e afins).

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. 3. OLIVEIRA, Alcy. Memória: cognição e comportamento. Pearson, 2007.
2. 2. STERNBERG, Robert J.; STERNBERG, Karin. Psicologia cognitiva. São Paulo, Cengage Learning, 2016. (Minha Biblioteca).
3. 1. EYSENCK, Michale W; KEANE, Mark T. Manual de psicologia cognitiva. Porto Alagre, Editora Artmed, 2017. (Minha Biblioteca).

COMPLEMENTAR

1. 4. NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Editora Rocco, 2008. (Biblioteca central)
2. 3. YOUNG, Indi. Mental Models: Aligning Design Strategy with Human Behavior. Rosenfeld Media, 2008.
3. 1. CAMARA, Suzana Aparecida dos Santos. Psicologia da aprendizagem. Pearson, 2015. (Biblioteca virtual)
4. 5. ESCORSIN, Ana Paula. Psicologia e desenvolvimento humano. Editora Intersaberes, 2016. (Biblioteca Virtual)



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE196A - Fashion Business

Período : 8

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Nesta disciplina ao longo do semestre o estudante se capacita para atuar na gestão da cadeia têxtil relacionada aos negócios da moda, estuda sobre estratégias mercadológicas inovadoras para posicionar com sucesso uma marca, uma coleção ou mesmo um produto único nos mercados de moda. Analisa as principais perspectivas nos negócios de moda e aprende sobre estratégias de posicionamento de marca, desenvolvimento de produtos, comunicação e branding, análise da concorrência, ciclo de moda, compra e capacidade de vendas, orçamento, finanças além de gestão de operações de varejo. Ao final é capaz de desenvolver plano de negócios de moda com capacidade reflexiva e a visão estratégica necessária aos contextos contemporâneos de complexidade, instabilidade e globalidade.

TEMAS DE ESTUDO

Temas de Estudo:

Cadeia Têxtil e de Confeção

Mercado e Produção de Moda

Pesquisa em Negócios da Moda

Gestão Estratégica das Marcas de Moda

Fashion Buyer e Ciclo de Moda

Gestão de Varejo de Moda: Precificação, Estoque, Compras e Atendimento

Posicionamento e Plano de Negócios de Moda

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. CRANE, Diana. A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2009.
2. JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. [3. ed.]. São Paulo: Cosac Naify, 2011
3. CIETTA, Enrico. A economia da moda: porque hoje um bom modelo de negócios vale mais do que uma boa coleção. 1. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017

COMPLEMENTAR

1. GROSE, Virginia. Merchandising de moda. São Paulo: Gustavo Gili, c2013.
2. MOORE, Gwyneth. Promoção de moda. São Paulo: G. Gili, 2013.
3. BESSANT, R.; TIDD, J. Inovação e empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009.
4. PIATO, Éderson Luiz; PAULA, Verônica Angélica Freitas de; SILVA, Andréa Lago da. Gestão de marcas próprias:



- novas dimensões para a indústria, atacado e varejo. São Paulo: Atlas, c2010
5. SHAW, David; KOUMBIS, Dimitri. A compra profissional de moda: da previsão das tendências a venda na loja. São Paulo: G. Gili, 201
 6. CALDAS, Dario. Observatório de Sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE204A - Coolhunting

Período : 8

Carga Horária : 60 horas

Número de créditos : 4

EMENTA

Nesta disciplina o estudante se capacita na área Coolhunting e Pesquisa de Tendências. Ele compreende o processo de coolhunting e os termos específicos da área, conhece os tipos de tendências e seus ciclos de vida. Aplica diferentes metodologias de pesquisa e compreende cenários, identificando novos valores, comportamentos ou hábitos. Ao final, ele é capaz de estruturar um trend report, estabelecendo conexões entre campos de conhecimento diversos, revelando aspectos socioculturais e mapeando acontecimentos futuros para prever as mudanças sociais, de produtos ou de comportamentos

TEMAS DE ESTUDO

Tendências: da teoria à pesquisa (metodologias de percepção e pesquisa na área, ferramentas e processos práticos de observação e análise).

Tipos de tendências (micro, macro, paradigmas do futuro).

Ciclo de vida de uma tendência (como surgem, curva de inovação).

Ciclo de propagação: trendsetters, influencers, early adopters.

Coolhunting (o que é cool, conceituações e distinções, tendências e não tendências, metodologia).

Trend reports (WGSN, Use Fashion, Peclers, Promostyl, entre outros).

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. GLADWELL, Malcolm. O Ponto da Virada. Rio de Janeiro: Ed. Sextante, 2009.
2. CALDAS, Dario. Observatório de Sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.
3. RNER, Guillaume. Sociologia das Tendências. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2015.

COMPLEMENTAR

1. RASQUILHA, Luís. Viagem ao Futuro. Ed. Actual, 2015.
2. MAIOLI, Fah. Manual de Coolhunting Métodos e Práticas. Ed. Vidrâguas, 2013.
3. SANTOS, Janiene. Sobre Tendências e o Espírito do Tempo. São Paulo: Ed. Estação das Letras, 2013.
4. RASQUILHA, Luís. Coolhunting e pesquisa de tendências. Ed. Grupo Almedina, 2019.
5. HOMPSON, Derek. Hit Makers: como nascem as tendências. Ed. Harper Collins, 2018.

