

Identificação

Ano/semestre : 2020/1 Turma : DES.0036.01.001-1
Nome da Disciplina : Ateliê de Design I
Centro : Centro de Ciências Tecnológicas
Departamento : Departamento de Engenharia de Produção e Design

Carga Horária

Créditos

Teóricos : 02 Práticos : 02 Total : 04

Carga Horária Semestral

Teórica : 36,0 Prática : 36,0 Total : 72,0

Cursos

130 - Design (Noturno)

Currículo: 2016/2 Fase(s): 1/A 2/A

Objetivo do Curso

O objetivo geral do Curso de Design da FURB é o de formar um profissional denominado Bacharel em Design, habilitado a atuar nas áreas de projetos de artefatos e sistemas - físicos, visuais, gráficos, digitais, informacionais, multidimensionais -, industrializados ou não, vinculados à sociedade e ao ambiente, à arquitetura e ao território, de acordo com os perfis vocacionais estipulados neste PPC: Design de Produto e Design Gráfico.

Objetivo Geral da Disciplina

Desenvolver a capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação. Desenvolver a capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual; Introduzir o aluno nas práticas de laboratório favorecendo a experimentação de materiais básicos na produção de peças gráficas bidimensionais e sensoriais por meio de exercícios práticos e da experimentação. Apresentar a metodologia de trabalho do Design, estimulando a criatividade e induzindo o aluno na pesquisa de novas formas e na geração de alternativas.

Ementa

Introdução ao Design. Elementos fundamentais do Design. Forma bidimensional em Design. Processo da criação em Design. Elementos de linguagem: sintáticos, semânticos e pragmáticos. Projeto, cor e imagem: cor luz, cor pigmento e cor pixel. Elementos fixos e móveis da sintaxe sensorial. Expressões visuais e sensoriais. Procedimentos compositivos relacionados à forma e ao espaço bidimensional. Figura, espaço e forma. Linguagem visual e comunicação gráfica. Meios de expressão. Materiais e técnicas de expressão gráfica.

Professor(es)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Dados Complementares do(a) Professor(a)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos é Doutor em Design pelo Programa de Pós Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP/Bauru. Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da FAAC/UNESP em Bauru/SP. Possui Graduação em Desenho Industrial pela UNESP/Bauru. Atua nas áreas de Design de Produto e Design Gráfico com ênfase em projeto gráfico, produção gráfica, representação gráfica, artes visuais, desenho, informática, arquitetura, plástica, meios de expressão e design de moda. Na docência, tem experiência nas disciplinas Desenho Técnico, Auto Cad 2D e 3D, Desenho de Observação, Desenho Técnico Expressivo, Desenho e Ilustração Digital de Moda, Criação de Acessórios, Informática Aplicada ao Design e à Publicidade, Representação Tridimensional, Meios de Expressão e Projetos de Produto em Design em cursos de graduação em Arquitetura, Publicidade, Design e Design de Moda de Universidades pública e privadas de Bauru. Atualmente é Professor Efetivo do curso de graduação em Design da FURB em Blumenau/SC.

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
Teoria da cor: Cor Luz (RGB); Cor Pigmento (CMYK); Cores de processo (CMY); Círculo	- Conhecer os diferentes espaços cromáticos (cor luz e cor pigmento);	- Por meio de aula expositiva e exercício coletivo.	- Observação e Quiz

Professor(es) (...)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
Cromático.		- Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.	
Teoria da cor: Círculo Cromático; Harmonias Cromáticas, Complementaridade.	- Construir o círculo cromático a partir das cores primárias (CMY), observando as porcentagens de cada uma delas, resultando em cores secundárias e terciárias. - Despertar a sensibilidade visual para as cores e suas combinações.	- Exercício prático de pintura utilizando tinta a base de água. - Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.	- Círculo Cromático avaliado por meio dos critérios de acabamento, refinamento e fidelidade das cores; - Dinâmica de grupo articulou o conhecimento lógico com o assunto teórico da disciplina.
Técnicas de pintura e muralismo: stencil	- Conhecer a relação histórica das técnicas de pintura muralista com o Design; - Conhecer exemplos contemporâneos, especialmente a técnica de stencil; - Desenvolver exercício prático acerca da teoria apresentada.	- Aula expositiva e dialogada com a apresentação de slides; - Visualização de exemplos; - Exercício prático individual; - Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às	- Exercício prático no formato A3 compreendendo as técnicas e teorias apresentadas nas unidades anteriores; - Observação da relação Teoria X Prática; - Acabamento; - Criatividade; - Adequação à proposta;

Professor(es) (...)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
		<p>dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.</p>	
Técnicas de pintura e muralismo: fita	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer a relação histórica das técnicas de pintura muralista com o Design; - Conhecer exemplos contemporâneos, especialmente a técnica de fita e máscara; - Desenvolver exercício prático acerca da teoria apresentada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula expositiva e dialogada com a apresentação de slides; - Visualização de exemplos; - Exercício prático coletivo; - Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. <p>Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observação da prática em grupo; - Fidelidade às técnicas apresentadas;
Técnicas de pintura e muralismo: Carimbo	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer a relação histórica das técnicas de pintura muralista com o Design; - Conhecer exemplos contemporâneos, especialmente a técnica de carimbo; - Desenvolver exercício prático acerca da teoria apresentada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aula expositiva e dialogada com a apresentação de slides; - Visualização de exemplos; - Exercício prático individual; - Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. <p>Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observação da prática versus a teoria apresentada; - Fidelidade às técnicas apresentadas;

Professor(es) (...)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
		<p>mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.</p>	
Muralismo: aplicação das técnicas em grandes dimensões.	- Aplicar os conceitos compreendidos nas unidades anteriores.	<p>- Uma atividade prática com ampliação em grandes formatos.</p> <p>- Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais.</p> <p>Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.</p>	- Análise dos resultados que englobam: composição plástica, coerência visual e habilidades técnicas concernentes com as teorias compreendidas na 1ª fase do curso de Design.

Procedimentos de Avaliação

Todos os trabalhos serão avaliados com peso de 70% (Tn) + um Trabalho Final com peso 30%.

Tn= 70%

Tf= 30%

Observação

Materiais permanentes (sempre trazer):

Pasta A3, Bloco de Canson A3, algumas folhas de sulfite A4, Grafites HB, 2B, 4B e 6B, Lapiseira 0,5 (a mesma de Desenho Aplicado ao Design), Borracha Plástica, Fita crepe, Estilete.

Materiais eventuais:

Lápis de Cor Aquarelável (mínimo 24 cores), Kit Tinta Guache TGA, Pinceis Macios, Paninho, Godê.

Professor(es) (...)**Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)****Documentos Recomendados****Básico**

- BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. Ed. Senac, São Paulo. 336 p, il.
- FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O essencial da cor no design**. São Paulo : Senac, 2012. 256 p. : , il.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Ellen Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 247 p, il.

Complementar

- MOLES, Abraham A. **Teoria da informação e percepção estética**. 2. ed. Rio de Janeiro : Tempo brasileiro, 1978. 308 p, il. (Biblioteca Tempo Universitário, 14).
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo : Martins Fontes, 2008. 378 p, il. (Coleção A).
- WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.

Identificação

Ano/semestre : 2020/1 Turma : DES.0033.01.001-0
Nome da Disciplina : Desenho Aplicado ao Design I
Centro : Centro de Ciências Tecnológicas
Departamento : Departamento de Engenharia de Produção e Design

Carga Horária

Créditos

Teóricos : 02 Práticos : 02 Total : 04

Carga Horária Semestral

Teórica : 36,0 Prática : 36,0 Total : 72,0

Cursos

130 - Design (Noturno)

Currículo: 2016/2 Fase(s): 1/A 2/A

Objetivo do Curso

O objetivo geral do Curso de Design da FURB é o de formar um profissional denominado Bacharel em Design, habilitado a atuar nas áreas de projetos de artefatos e sistemas - físicos, visuais, gráficos, digitais, informacionais, multidimensionais -, industrializados ou não, vinculados à sociedade e ao ambiente, à arquitetura e ao território, de acordo com os perfis vocacionais estipulados neste PPC: Design de Produto e Design Gráfico.

Objetivo Geral da Disciplina

Conhecer os conceitos básicos, definições e formas de representação utilizados no desenho de objetos. Representar graficamente por meio da geometria plana, formas do mundo real e imaginário, resolvendo os problemas mais comuns do traçado das formas geométricas planas. Reconhecer a geometria plana aplicada em produtos de design e utilizar os conhecimentos adquiridos em projetos simulados.

Ementa

Desenho projetivo a mão livre. Desenho estrutural de objetos de Design. Construção de formas geométricas básicas. Construção de malhas e pavimentação do plano. Caligrafia Técnica. Construção de caracteres tipográficos. Vistas ortogonais de artefatos de Design. Normas técnicas para representação gráfica do Design.

Professor(es)

Stella Maris Martins Cruz Castelo de Souza Nemetz (Mestrado em Engenharia Ambiental)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
1. NORMAS TÉCNICAS	- Conhecer e aplicar as normas que regem a apresentação de desenhos técnicos.	- Aula expositiva dialogada, com utilização de recursos multimídia.	A aprendizagem da unidade será avaliada pela observância às normas na elaboração de todos os trabalhos desenvolvidos no transcorrer do semestre.
2. DESENVOLVIMENTO DO TRAÇO 2.1 Linhas 2.2 Caligrafia técnica	- Desenvolver o traço à mão livre mediante a utilização dos instrumentos; - Desenvolver a escrita à mão livre.	- Aula expositiva dialogada, com utilização de recursos multimídia; - Execução de exercícios; - Assessoramento individual.	Entrega do portfólio A4 com a apresentação dos exercícios desenvolvidos na unidade 2 (AVALIAÇÃO 1). Serão avaliados: - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final;

Professor(es) (...)

Stella Maris Martins Cruz Castelo de Souza Nemetz (Mestrado em Engenharia Ambiental)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
			- Pontualidade na entrega.
3. DESENHO GEOMÉTRICO 3.1 Construção de formas geométricas básicas	- Conhecer as técnicas aplicadas para resolução de problemas da geometria utilizadas para representação de objetos, através do manuseio de ferramentas de desenho (retas paralelas e perpendiculares, ângulos, triângulos, quadriláteros, polígonos regulares, circunferências e concordância).	- Aulas expositivas dialogadas; - Resolução de exercícios da Geometria; - Criação de processos bidimensionais; - Atividades mediadas por tecnologias disponibilizadas pela FURB, como AVA3, Microsoft Office 365 (Teams, OneDrive, SharePoint, etc); - Assessoramento em grupo e individual.	A avaliação desta unidade será por meio da apresentação do portfólio A4 com os exercícios desenvolvidos na unidade 3 (AVALIAÇÃO 2). Serão avaliados: - Processo e evolução do trabalho; - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.
4. CARACTERES TIPOGRÁFICOS	- Aplicar as técnicas da geometria plana no processo de construção de caracteres tipográficos, explorando o desenho das extremidades dos traços dos caracteres (serifas, esporas, travessa, bojo, etc).	- Aulas expositivas dialogadas; - Resolução de exercícios; - Atividades presenciais e/ou mediadas por tecnologias disponibilizadas pela FURB, como AVA3, Microsoft Office 365 (Teams, OneDrive, SharePoint, etc); - Assessoramento individual.	A avaliação desta unidade será por meio de um trabalho (AVALIAÇÃO 3) desenvolvido em aula. Serão avaliados: - Processo e evolução do trabalho; - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.
5. CONSTRUÇÃO DE MALHAS E PAVIMENTAÇÃO DO PLANO	- Aplicar o conteúdo da geometria plana para a construção de Malhas e Pavimentação do Plano.	- Aulas expositivas dialogadas, com utilização de recursos multimídia; - Resolução de exercícios; - Assessoramento individual.	A avaliação desta unidade será por meio de um trabalho (AVALIAÇÃO 4) desenvolvido em aula. Serão avaliados: - Processo e evolução do trabalho; - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.
6. PROJEÇÕES 6.1 Vistas ortogonais 6.2 Desenho estrutural de objetos de design	- Conhecer o método utilizado na Geometria Descritiva para representação bidimensional de objetos tridimensionais; - Desenvolver o raciocínio espacial; - Aplicar a representação de vistas ortogonais em objetos de design.	- Aulas expositivas dialogadas, com utilização de recursos multimídia; - Resolução de exercícios individuais; - Assessoramento individual.	A avaliação desta unidade será por meio de um trabalho (AVALIAÇÃO 5). Serão avaliados: - Processo e evolução do trabalho;

Professor(es) (...)

Stella Maris Martins Cruz Castelo de Souza Nemetz (Mestrado em Engenharia Ambiental)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
			- Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.

Procedimentos de Avaliação

AVALIAÇÃO 1: Entrega Portfólio Exercícios Unidade 2 - Peso 5%
 AVALIAÇÃO 2: Entrega Portfólio Exercícios Unidade 3 - Peso 20%
 AVALIAÇÃO 3: Trabalho 1 - Peso 25%
 AVALIAÇÃO 4: Trabalho 2 - Peso 25%
 AVALIAÇÃO 5: Trabalho 3 - Peso 25%

Observação

Materiais:

- Folhas soltas de papel sulfite branco, tamanho A4 (aproximadamente 40 folhas);
- Lapiseira 0,5 ou 0,7 com grafite HB ou 2B;
- Escalímetro nº 1;
- Jogo de esquadros de acrílico (45° e 30°/60°);
- Compasso de precisão;
- Borracha branca macia;
- Lápis de cor ou canetinha - 3 cores (hidrocor fina);
- Fita adesiva;
- Pasta tipo portfólio para organização do material.

OBSERVAÇÕES:

- A aprovação do aluno está vinculada à participação em todas as avaliações;
- Frequência mínima obrigatória de 75% (conforme regulamento da universidade);
- As presenças serão registradas no Diário Eletrônico. É de responsabilidade do acadêmico(a) acompanhar o registro de presenças pelo AVA;
- A entrega dos trabalhos ocorrerá somente no horário da aula, com data antecipadamente estipulada. Será tolerada uma semana de atraso na entrega dos trabalhos, entretanto haverá redução de 25% na nota;
- Não serão aplicados trabalhos ou avaliações de recuperação de notas. A composição da média refere-se ao desempenho acadêmico ao longo do semestre (processo) incluindo assiduidade, execução dos exercícios propostos, avaliações e cumprimento dos prazos estipulados para o desenvolvimento das atividades;
- Todas as atividades serão desenvolvidas à mão com a utilização de instrumentos de precisão de desenho.

Documentos Recomendados

Básico

- MONTENEGRO, Gildo A. **Inteligência visual e 3-D**: compreendendo conceitos básicos da geometria espacial. São Paulo : E. Blucher, 2005. x, 85 p, il.

Professor(es) (...)

Stella Maris Martins Cruz Castelo de Souza Nemetz (Mestrado em Engenharia Ambiental)

Documentos Recomendados (...)

Básico (...)

- RAND, Paul. **Pensamentos sobre design**. 1. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015. 95 p., il.
- SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. **Manual básico de desenho técnico**. 8. ed. Florianópolis : Ed. UFSC, 2013. 204 p, il.

Complementar

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte E percepcao visual**: uma psicologia da visao criadora, nova versao. 13. ed. Sao Paulo : Pioneira, 2000. 503p, il. (Biblioteca Pioneira de arte, arquitetura e urbanismo).
- BARBOSA, Ruy Madsen; SOUSA, Davi de. **Descobrimos a geometria fractal para a sala de aula**. Belo Horizonte : Autêntica, 2002. 142p, il. , 1 CD-ROM. (Tendências em educação matemática, 6). Acompanha 1 CD-ROM do software Nfract.
- BIEMBENGUT, Maria Salett; HEIN, Nelson; SILVA, Viviane Clotilde da. **Ornamentos x criatividade**: uma alternativa para ensinar geometria plana. Blumenau : Ed. da FURB, 1996. 110 p, il.
- COUTO, Jose F. **Manual de desenho de letras**. Rio de Janeiro : Ediouro, [1992]. 172p, 21cm.
- JANUÁRIO, Antônio Jaime. **Desenho geométrico**. 3. ed. Florianópolis : Ed. UFSC, 2010. 310 p, il. (Didática).
- MONTENEGRO, Gildo A. **A invenção do projeto: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual**. Sao Paulo : E. Blucher, c1987. 131 p, il.
- RIBEIRO, Milton. **Planejamento visual gráfico**. 7. ed. rev. e atual. Brasilia : L.G.E, 1998. 498 p, il.
- TAI HSUAN-AN. **Desenho e organizacao bi e tridimensional da forma**. Goiania : UCG, 1997. 199p, il.

Eletrônico

- <http://clubes.obmep.org.br/blog/sala-de-atividades-pavimentacao-sala-1/> Pavimentação, caleidoscópios, caleidociclos, Escher e, até, ... matemática!!!
- <http://passeiomatematico.blogspot.com.br/2010/10/pavimentacoes.html> Passeio matemático - Pavimentações
- <https://bigdreamagencia.com.br/tipografia/> Tipografia: o desenho das letras também transmite uma mensagem
- https://ggili.com.br/media/catalog/product/9/7/9788584521296_inside.pdf Design de letreiros, do esboço à arte final

Guido Paulo Kaestner Neto (Mestrado em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade)

Dados Complementares do(a) Professor(a)

No Facebook comunidade para troca de informações sobre design.

<https://www.facebook.com/groups/1833329496939973/about/>

PE Oficinas de Expressão e Representação

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
NORMAS TÉCNICAS	- Conhecer e aplicar as normas que regem a apresentação de desenhos técnicos.	- Aula expositiva dialogada, com utilização de recursos multimídia.	A aprendizagem da unidade será avaliada pela observância às normas na elaboração de todos os trabalhos desenvolvidos no transcorrer do

Professor(es) (...)

Guido Paulo Kaestner Neto (Mestrado em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
			semestre.
DESENVOLVIMENTO DO TRAÇO - Linhas - Caligrafia técnica	- Desenvolver o traço à mão livre mediante a utilização dos instrumentos; - Desenvolver a escrita à mão livre.	- Aula expositiva dialogada, com utilização de recursos multimídia; - Execução de exercícios; - Assessoramento individual.	Entrega do portfólio A4 com a apresentação dos exercícios desenvolvidos na unidade 2 (AVALIAÇÃO 1) onde serão avaliados: - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final (limpeza e organização); - Pontualidade na entrega.
DESENHO GEOMÉTRICO - Construção de formas geométricas básicas.	- Conhecer as técnicas aplicadas para resolução de problemas da geometria utilizadas para representação de objetos, através do manuseio de ferramentas de desenho (paralelas e perpendiculares, ângulos, triângulos, quadriláteros, polígonos regulares, circunferências e concordância).	- Aulas expositivas dialogadas, com utilização de recursos multimídia; - Resolução de exercícios da Geometria; - Criação de processos bidimensionais; - Assessoramento individual.	A avaliação desta unidade será por meio da apresentação do portfólio A4 com os exercícios desenvolvidos na unidade 3 (AVALIAÇÃO 2) onde serão avaliados: - Processo e evolução do trabalho; - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.
CARACTERES TIPOGRÁFICOS	- Aplicar as técnicas da geometria plana no processo de construção de caracteres tipográficos, explorando o desenho das extremidades dos traços dos caracteres (serifas, esporas, travessa, bojo, etc).	- Aulas expositivas dialogadas, com utilização de recursos multimídia; - Resolução de exercícios; - Assessoramento individual.	A avaliação desta unidade será por meio de um trabalho (AVALIAÇÃO 3), desenvolvido em aula onde serão avaliados: - Processo e evolução do trabalho; - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.
CONSTRUÇÃO DE MALHAS E PAVIMENTAÇÃO DO PLANO	- Aplicar o conteúdo da geometria plana para a construção de Malhas e Pavimentação do Plano.	- Aulas expositivas dialogadas, com utilização de recursos multimídia; - Resolução de exercícios; - Assessoramento individual.	A avaliação desta unidade será por meio de um trabalho (AVALIAÇÃO 4), desenvolvido em aula onde serão avaliados: - Processo e evolução do trabalho; - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.
PROJEÇÕES - Vistas ortogonais - Desenho estrutural de objetos de design	- Conhecer o método utilizado na Geometria Descritiva para representação bidimensional de objetos tridimensionais;	- Aulas expositivas dialogadas, com utilização de recursos multimídia; - Resolução de exercícios individuais;	A avaliação desta unidade será por meio de um trabalho (AVALIAÇÃO 5) onde serão avaliados:

Professor(es) (...)

Guido Paulo Kaestner Neto (Mestrado em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver o raciocínio espacial; - Aplicar a representação de vistas ortogonais em objetos de design. 	<ul style="list-style-type: none"> - Assessoramento individual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Processo e evolução do trabalho; - Aplicação dos recursos apresentados; - Apresentação final; - Pontualidade na entrega.

Procedimentos de Avaliação

Avaliação 1 - Portfolio parte 1 - peso 10%

Avaliação 2 - Portfolio parte 2 - peso 15%

Avaliação 3 - Trabalho 1 - peso 15%

Avaliação 4 - Trabalho 2 - peso 15%

Avaliação 5 - Trabalho 3 - peso 45%

Observação

- A aprovação do aluno está vinculada à participação em todas as avaliações;
- Frequência mínima obrigatória de 75% (conforme regulamento da universidade);
- As presenças serão registradas no Diário Eletrônico. É de responsabilidade do acadêmico(a) acompanhar o registro de presenças pelo AVA;
- A entrega dos trabalhos ocorrerá somente no horário da aula, com data antecipadamente estipulada. Será tolerada uma semana de atraso na entrega dos trabalhos, mas haverá redução de 25% pontos na nota de cada trabalho entregue;
- Não serão aplicados trabalhos ou avaliações de recuperação de notas. A composição da média refere-se ao desempenho acadêmico ao longo do semestre (processo) incluindo assiduidade, execução dos exercícios propostos, avaliações e cumprimento dos prazos estipulados para o desenvolvimento das atividades;
- Todas as atividades serão desenvolvidas à mão com a utilização de instrumentos de precisão de desenho.

MATERIAIS

- Folhas soltas de papel sulfite branco; Tamanho A4 (aproximadamente 40 folhas);
- Lapiseira 0,5 ou 0,7 com grafite HB ou 2B;
- Escalímetro N°1;
- Jogo de esquadros de acrílico (45° e 30°/60°);
- Compasso de precisão;
- Borracha branca macia;
- Lápis de cor ou canetinha; 3 cores (hidrocor fina);
- Fita adesiva;

Professor(es) (...)

Guido Paulo Kaestner Neto (Mestrado em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade)

- Pasta tipo portfólio para organização do material.

Documentos Recomendados

Básico

- BARBOSA, Ruy Madsen; SOUSA, Davi de. **Descobrimos a geometria fractal para a sala de aula**. Belo Horizonte : Autêntica, 2002. 142p, il. , 1 CD-ROM. (Tendências em educação matemática, 6). Acompanha 1 CD-ROM do software Nfract.
- JANUÁRIO, Antônio Jaime. **Desenho geométrico**. 3. ed. Florianópolis : Ed. UFSC, 2010. 310 p, il. (Didática).
- SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. **Manual básico de desenho técnico**. 8. ed. Florianópolis : Ed. UFSC, 2013. 204 p, il.

Complementar

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte E percepção visual**: uma psicologia da visão criadora, nova versão. 13. ed. São Paulo : Pioneira, 2000. 503p, il. (Biblioteca Pioneira de arte, arquitetura e urbanismo).
- BIEMBENGUT, Maria Salett; HEIN, Nelson; SILVA, Viviane Clotilde da. **Ornamentos x criatividade**: uma alternativa para ensinar geometria plana. Blumenau : Ed. da FURB, 1996. 110 p, il.
- MONTENEGRO, Gildo A. **A invenção do projeto: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual**. São Paulo : E. Blucher, c1987. 131 p, il.
- MONTENEGRO, Gildo A. **Inteligência visual e 3-D**: compreendendo conceitos básicos da geometria espacial. São Paulo : E. Blucher, 2005. x, 85 p, il.
- RIBEIRO, Milton. **Planejamento visual gráfico**. 7. ed. rev. e atual. Brasília : L.G.E, 1998. 498 p, il.
- TAI HSUAN-AN. **Desenho e organização bi e tridimensional da forma**. Goiânia : UCG, 1997. 199p, il.
- WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.

Eletrônico

- <http://bons tutoriais.com.br/> Alguns autores de blogs dizem que tudo começou por acaso ou era só um diário... bem, no caso do Bons Tutoriais, é possível dizer as duas coisas. Victor Brito é o fundador do portal e inseriu um vídeo no YouTube para ensinar um amigo a criar um álbum digital. Meses depois, a publicação já tinha mais de 20.000 visualizações e deu origem ao blog.
- Desde 2008, o Bons Tutoriais oferece uma pitada de criatividade, inspirações, campanhas publicitárias, editoração e muito mais. Além de disponibilizar conteúdo voltado para o mundo do design, a página também conta com vários cursos grátis para os amantes da arte.
- <https://br.pinterest.com/pinterestbr/> Catálogo de ideias. Tendências.
- <https://designculture.com.br/> Milhares de artigos sobre design, artes, cinema, tecnologia, marketing e freelancing, acompanhados por uma legião de visitantes e são mais 400 mil seguidores apenas no Facebook. Quer mais? O Design Culture já recebeu prêmios e certificados nacionais e internacionais nas categorias Blog e Mídia de Design.
- Esse é o tamanho do reconhecimento do trabalho de Iran Pontes e sua equipe, que transformaram o blog de design e fundado em 2012 e em uma plataforma completa, com cursos, seminários e muitas informações para profissionais e amantes da arte.
- <https://designersbrasil.com.br/> Com um nome perfeito para divulgar e valorizar a cultura nacional, o Designers Brasileiros foi criado por Dalmir Junior em 2011. A publicação começou no formato blog, mas desde 2015 funciona como um portal.

Professor(es) (...)**Guido Paulo Kaestner Neto (Mestrado em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade)****Documentos Recomendados (...)****Eletrônico (...)**

O Designers Brasileiros abre espaço para várias especialidades de design (automotivo, editorial, embalagens, games, gráficos e interiores) e já foi mencionado várias vezes na lista dos 100 maiores blogs do Brasil. A ideia de trazer mais interação e novidades ao público artístico brasileiro é apreciada por mais de 100 mil seguidores só no Facebook.

- <https://www.chiefofdesign.com.br/> ;Transformar ideias loucas e complexas em peças simples, atrativas, harmoniosas e funcionais. Essa é apenas uma das propostas de David Arty, mente criativa por trás do Chief of Design. O site apresenta um conteúdo rico e interessante sobre web design, front end e design gráfico.

A abordagem das publicações do Chief of Design é muito didática, por isso o material também é útil para os iniciantes nas carreiras de artes digitais. O portal tem ainda uma área dedicada ao freelancing, com artigos e vídeos para profissionais da modalidade e informações para quem pretende começar a trabalhar por conta própria.

- <https://www.designerd.com.br/> Fundado em 2009 por Guilherme Dantas, o portal é uma das referências brasileiras em conteúdo criativo. O objetivo inicial era apenas compartilhar conteúdo e mostrar para outras pessoas as páginas incríveis que estavam acumulando na barra de favoritos do autor. A ideia evoluiu e muito!

Com milhares de visitas mensais e uma comunidade de mais de 300 mil seguidores no Facebook, o Designerd tem como meta inspirar e ser a fonte de atualização de designers, fotógrafos, ilustradores e outros profissionais. Missão cumprida a cada nova publicação.

- <https://zupi.co/> Fundado em 2001, o Zupi é uma referência gigantesca na mídia especializada em criatividade. O portal, que possui 750 mil visitas por mês, é composto por uma equipe de São Paulo e um time de colaboradores de 25 países diferentes. A proposta da página é ;fomentar, incentivar e registrar a produção de trabalhos autorais, mostrando o que há de melhor em termos de arte, design, ideias e tendências no Brasil e no mundo;.

O Zupi oferece um conteúdo completo: são milhares de artigos sobre arquitetura, design, cinema, colecionismo, cultura pop, fotografia, moda, música, publicidade, tattoo; a lista de temas é extensa. O sucesso do portal foi tão grande que deu origem à Revista Zupi, que desde 2006 oferece uma fonte impressa de conhecimento para milhares de leitores.

- <http://www.assuntoscriativos.com.br/> O portal Assuntos Criativos foi criado em 2009 e reúne uma quantidade incrível de conteúdo para um público ávido por novidades sobre cinema, infográficos, ilustrações, comerciais, decoração e humor.

São mais de 270 mil visitantes por mês, interessados no material de informação e inspiração da página. Nas redes sociais, o Assuntos Criativos se destaca pela presença no Twitter, com mais de 50 mil seguidores.

Identificação

Ano/semestre : 2020/1 Turma : DES.0035.00.001-2
Nome da Disciplina : Forma, Função e Composição
Centro : Centro de Ciências Tecnológicas
Departamento : Departamento de Engenharia de Produção e Design

Carga Horária

Créditos

Teóricos : 04 Práticos : 00 Total : 04

Carga Horária Semestral

Teórica : 72,0 Prática : 0,0 Total : 72,0

Cursos

130 - Design (Noturno)

Currículo: 2016/2 Fase(s): 1/A 1/B 2/A 2/B

Objetivo do Curso

O objetivo geral do Curso de Design da FURB é o de formar um profissional denominado Bacharel em Design, habilitado a atuar nas áreas de projetos de artefatos e sistemas - físicos, visuais, gráficos, digitais, informacionais, multidimensionais -, industrializados ou não, vinculados à sociedade e ao ambiente, à arquitetura e ao território, de acordo com os perfis vocacionais estipulados neste PPC: Design de Produto e Design Gráfico.

Objetivo Geral da Disciplina

Construir uma visão geral a respeito da Percepção Visual. Conhecer a teoria da Gestalt e sua importância no cenário científico a cerca do fenômeno perceptivo visual e sua relação direta com o Design. Conhecer as teorias da percepção visual. Praticar a leitura visual de sistemas e artefatos. Aplicar o conhecimento adquirido no desenvolvimento de artefatos e sistemas de Design.

Ementa

Forma e função dos sistemas e artefatos de Design. Percepção sensorial no Design. Forma e composição de elementos bi e tridimensionais. Teoria da Gestalt. Artefatos e sistemas de design e os usuários. Artefatos e sistemas do Design do ponto de vista da sua função e da sua usabilidade. Design emocional. Valor simbólico, estético, cultural e funcional dos produtos de Design.

Professor(es)

Renato Valderramas (Mestrado em Design)

Dados Complementares do(a) Professor(a)

Mestre em Planejamento de Produto - PPG FAAC (UNESP-Bauru).

Membro dos grupos de pesquisa Designio, D-LEP e Inovação e Sustentabilidade (FURB - Blumenau), NUPECAM e Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP - Bauru).

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
1. Percepção e Linguagem 1.1 A percepção humana 1.2 Introdução à Teoria da gestalt e outras teorias da percepção 1.3 Introdução à Teoria geral dos signos (Semiótica) 1.4 Linguagem verbal e Linguagem não verbal	Entender o conceito de percepção e conhecer teorias que discutem esses conceitos. Compreender o conceito de linguagem verbal e não verbal.	Aulas expositivas dialogadas com o uso de recursos audiovisuais / multimídia. Leituras, Discussão de textos e observação de exemplos. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário	A Avaliação será realizada por meio de atividades individuais e coletivas e prova escrita, de ordem presencial ou virtual.

Professor(es) (...)

Renato Valderramas (Mestrado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
		em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020.	
2. Aspectos formais no Design 2.1 O Conceito geral de forma 2.2 Classificação das formas 2.3 A forma tridimensional	Observar as diversas variações e possibilidades formais e suas implicações para com o Design.	Aulas expositivas dialogadas com o uso de recursos audiovisuais / multimídia. Leituras, Discussão de textos e observação de exemplos. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020.	A Avaliação será realizada por meio de atividades individuais e coletivas e prova escrita, de ordem presencial ou virtual.
3. Aspectos funcionais no Design 3.1 Discussão sobre a definição de função 3.2 Caracterização dos tipos de função 3.3 O racional e o emocional no Design 3.4 Discussão sobre a relação entre forma e função	Entender a dimensão funcional e suas implicações para com o Design	Aulas expositivas dialogadas com o uso de recursos audiovisuais / multimídia. Leituras, Discussão de textos e observação de exemplos. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020.	A Avaliação será realizada por meio de atividades individuais e coletivas e prova escrita, de ordem presencial ou virtual.
4. Aspectos compositivos no Design 4.1 O conceito de composição no universo da arte e do design 4.2 A regra dos terços 4.3 O conceito de Grid e a dinâmica da composição no espaço bidimensional: ritmo	Conhecer e compreender os conceitos compositivos e suas implicações no design de produtos bi e tridimensionais.	Aulas expositivas dialogadas com o uso de recursos audiovisuais / multimídia. Leituras, Discussão de textos e observação de exemplos. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de	A Avaliação será realizada por meio de atividades individuais e coletivas e prova escrita, de ordem presencial ou virtual.

Professor(es) (...)

Renato Valderramas (Mestrado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
ordem e desordem 4.4 A composição no espaço tridimensional		mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020.	
5. A dinâmica da relação forma + função + composição	Compreender como a relação dos conceitos apresentados durante o semestre atua sobre o objeto e impacta um projeto de Design	Elaboração de trabalho a partir de temas previamente definidos. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020.	Apresentação de trabalho.

Procedimentos de Avaliação

Obedecidos os critérios de frequência e assiduidade, será atribuída uma nota a cada exercício propostos no transcorrer da disciplina, estando estes ligados à participação e ao desenvolvimento dos mesmos pelo aluno durante o período da aula.

A média final corresponderá à média das notas obtidas com atribuição de pesos específicos para cada item, conforme descrito.

1. Participação e desenvolvimento dos exercício propostos em aula: 20%
2. Avaliação teórica individual: 30%
3. Trabalho final da disciplina: 50%

Os critérios estabelecidos para avaliação são os seguintes:

- A. Cumprimento de prazos (20%)
- B. Desempenho: Clareza, Coerência, Criatividade, Profundidade e Apresentação dos projetos/trabalhos solicitados (80%)

Observação

É Incentivada a produção de artigos científicos e a participação em eventos ligados à área.
A frequência mínima obrigatória é de 75%.
Trabalhos entregues fora do prazo (item 3) implicarão em redução da nota em 25%.
Não serão aceitos trabalhos entregues após sete dias da data estabelecida.
A entrega dos exercícios práticos desenvolvidos em aula (item 1) não poderá ser realizada posteriormente.

Professor(es) (...)**Renato Valderramas (Mestrado em Design)**

A falta ou a não entrega de trabalhos ou atividades de cunho avaliativo implicam na perda do referido percentual.

Documentos Recomendados**Básico**

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. Editora Blucher, 2011. <i>E-book</i>. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521214380>. Acesso em 16 mar. 2020. Acesse aqui
- DENIS, Rafael Cardoso. **Design para um mundo complexo**. São Paulo : Cosac Naify, 2012. 262 p, il.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II**: como criar e produzir livros. São Paulo : Rosari, 2007. 256 p, il.
- SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada.2**. São Paulo : Cengage Learning, 2018. <i>E-book</i>. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522126989>. Acesso em: 27 jun. 2019. Acesse aqui

Complementar

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte E percepcao visual**: uma psicologia da visao criadora, nova versao.13. ed. Sao Paulo : Pioneira, 2000. 503p, il. (Biblioteca Pioneira de arte, arquitetura e urbanismo).
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. **Tríades do design**: um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função. 1. ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014. 90 p., il.
- FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **Leitura sem palavras**. 4. ed. São Paulo : Ática, 2002. 72p, il. (Princípios).
- GOMES FILHO, Joao. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma.2. ed. Sao Paulo : Escrituras Ed, 2000. 127p, il.
- HALL, Sean. **Isto significa isso. Isso significa aquilo**: guia de semiótica para iniciantes. São Paulo : Edições Rosari, 2008. 176 p, il.
- JARDÍ, Enric. **Pensar com imagens**. 1. ed. São Paulo: G. Gili, 2014. [127] p., il.
- LEBORG, Christian. **Gramática visual**. 1. ed. São Paulo: G. Gili, 2015. 95 p., il.
- MEGIDO, Victor Falasca (Org.). **A revolução do design**: conexões para o século XXI. 1. ed. São Paulo: Gente, 2016. 171 p., il.
- NORMAN, Donald A. **Design emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro : Rocco, 2008. 278 p, il.
- OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho e (Sandra Regina Ramalho e). **Imagem também se lê**. São Paulo : Rosari, 2005. 191 p, il. (TextosDesign).
- RAND, Paul. **Pensamentos sobre design**. 1. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015. 95 p., il.
- SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo : Cengage Learning, 2010. xvii, 186 p, il.
- SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro : Intrínseca, 2010. 223 p, il.
- WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**.2. ed. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.

Identificação

Ano/semestre : 2020/1 . Turma : ART.0265.00.001-0
Nome da Disciplina : História da Arte
Centro : Centro de Ciências da Educação, Artes e Letras
Departamento : Departamento de Artes

Carga Horária

Créditos

Teóricos : 04 Práticos : 00 Total : 04

Carga Horária Semestral

Teórica : 72,0 Prática : 0,0 Total : 72,0

Cursos

130 - Design (Noturno)

Currículo: 2016/2 Fase(s): 1/A 1/B 2/A 2/B

Objetivo do Curso

O objetivo geral do Curso de Design da FURB é o de formar um profissional denominado Bacharel em Design, habilitado a atuar nas áreas de projetos de artefatos e sistemas - físicos, visuais, gráficos, digitais, informacionais, multidimensionais -, industrializados ou não, vinculados à sociedade e ao ambiente, à arquitetura e ao território, de acordo com os perfis vocacionais estipulados neste PPC: Design de Produto e Design Gráfico.

Objetivo Geral da Disciplina

Fornecer visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade. Abordagem diacrônica dos fatos históricos, sociais, políticos e culturais dos períodos correspondentes aos Estilos ou Movimentos Artísticos mais marcantes para a História da Arte e para o Design; Reconhecimento das características dos Estilos ou Movimentos Artísticos, dos Artistas e de suas obras, no período considerado. A busca das possíveis raízes, ou as indagações sobre as origens do Design moderno e contemporâneo.

Ementa

Arte como expressão socioeconômica e cultural. Origem, evolução e expressão da forma artística. A história da Arte e os movimentos de vanguarda que influenciaram no Design. A arquitetura, a pintura e a escultura e sua relação com as teorias estéticas. Arte Brasileira.

Professor(es)

Lucinéia Sanches (Mestrado em Educação)

Dados Complementares do(a) Professor(a)

gmail para compartilhar material;

lacoecia@gmail.com

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
Arte como expressão socioeconômica e cultural. 1.1. Conceito de Arte e Cultura. 1.2. Arte como produto histórico e cultural.	Compreender a arte como manifestação histórica e cultural humana, que transcende seu tempo e marca histórica.	Leitura de textos; Aula expositiva e dialogada; leitura de imagens; Pesquisa em equipe; Seminário em equipe.	Pesquisa de Imagens e Leitura visual - trabalho em equipe. Critérios de avaliação: capacidade de síntese, compreensão do conteúdo abordado, coerência dos dados apresentados.

Professor(es) (...)

Lucinéia Sanches (Mestrado em Educação)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
		Observações: Durante o Decreto de Quarentena as atividades serão mediadas através do Ava3 e outros meios regulamentados pela FURB.	Avaliação -Critérios : Quatro tópicos de pesquisa - valor 2,5 cada tópico (Nota 10)
Origem, evolução e expressão da forma artística. 2.1. Pré-história 2.2. Arte nos primórdios da civilização: Egito, Mesopotâmia, Grécia, Roma, Idade Média. 2.3. Arte no apogeu: Renascimento, Barroco e Rococó.	Conhecer a história da arte, da Pré-história ao Rococó, seus movimentos artísticos, artistas e obras e suas contribuições e possibilidades para a contemporaneidade.	Aulas expositivas e Dialogadas; Leitura de textos e de imagem; Uso de vídeos de apoio e documentários. Trabalho produzido e compartilhado com a professora através do Google Docs e ou postado no conteúdo do AVA. Observações: Durante o Decreto de Quarentena as atividades serão mediadas através do Ava3 e outros meios regulamentados pela FURB.	Pesquisa textual e de imagem (trabalhos de estudo em horário de aula. As notas destes trabalhos serão lançadas no diário a partir da média aritmética de todas as notas). - Arte Rupestre. Trabalho de pesquisa individual com oito questões relacionando a arte rupestre com produtos de design: - sete questões com valor de um ponto para cada questão - uma resenha crítica com valor de três pontos. (Nota 10) - Arte Grega. -Trabalho em equipe: - resumos e relação da arte com a cultura atual. (Nota 10) - Arte Romana, Mesopotâmica e Egípcia (13, e 20 de maio - dia 20 aula somente para o trabalho em equipe). -Trabalho em equipe: - Aspectos da arte romana antiga herdados

Professor(es) (...)

Lucinéia Sanches (Mestrado em Educação)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
			dos Etruscos, Egito e relação com a cultura atual (heranças culturais). (Nota 10) Arte Renascentista, Barroca e Rococó (27 de maio, 03 e 10 de junho) . Portifólio de imagens e relação com a cultura atual. (Nota 10)
A história da Arte e os movimentos que influenciaram no Design. 3.1. Neoclássico, Romantismo, Realismo. 3.2. Impressionismo e Pós-Impressionismo. 3.3. Arte Moderna. 3.4. Arte Contemporânea.	Conhecer os movimentos artísticos, artistas e obras e suas contribuições para a contemporaneidade e suas possibilidades para o Design.	Aulas expositivas e dialogadas; leitura de textos e imagens; uso de vídeos.	Esta unidade não terá avaliação específica. (03 de junho) Serão desenvolvidos estudos em aula.
Arte Brasileira. 4.1. Primórdios: pré-história e arte indígena. 4.2. Barroco e Academicismo. 4.3. Arte Moderna e Contemporânea.	Conhecer os movimentos artísticos, artistas e obras e suas contribuições para a cultura brasileira. Gerar relações da arte brasileira com a arte européia evidenciando suas similaridades. pesquisar sobre artistas brasileiros contemporâneos e suas possibilidades criativas para o Design.	pesquisa em grupo; aula expositiva e dialogada; leitura de textos e imagens; uso de vídeos.	Projeto Design (10/17/24 de junho) (01 e 08 de junho) atividade: pesquisar e apresentar cinco projetos de design utilizando como referência obras de artistas contemporâneos brasileiros. Critérios: coerência da proposta, criatividade e autoralidade no desenvolvimento do projeto e produto final. (Nota 10)

Procedimentos de Avaliação

A nota final será obtida através da média aritmética.

Professor(es) (...)

Lucinéia Sanches (Mestrado em Educação)

Observação

Documentos Recomendados

Básico

- DORLING KINDERSLEY LIMITED. **Grandes pinturas**. São Paulo : Publifolha, 2012. 256 p, il.
- LITTLE, Stephen. **-Ismos, para entender a arte**. São Paulo : Globo, 2010. 159 p, il.
- PROENÇA, Graça. **História da arte**. 17. ed. São Paulo: Ática, 2012. 448 p., il.

Complementar

- ARGULLOL, Rafael. **História geral da arte**: o objeto artístico. [s.l.] : Del Prado, 1996. 83p, il. (Arquitetura, escultura, pintura, artes decorativas).
- FARIAS, Agnaldo. **Arte brasileira hoje**. 2. ed. São Paulo : PubliFolha, 2009. 121 p, il.
- FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**: os movimentos e as obras mais importantes de todos os tempos. Rio de Janeiro : Sextante, 2011. 576 p, il.
- FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. **Design do Século XX**. 1. ed. Koln: Taschen, c2005. 768 p., il.
- FLORES, Maria Bernadete Ramos; PIAZZA, Maria de Fátima Fontes. **História e arte**: movimentos artísticos e correntes intelectuais. Campinas : Mercado de Letras, 2011. 295 p, il.
- GOMBRICH, E. H. (Ernst Hans). **Os usos das imagens**: estudos sobre a função social da arte e da comunicação visual. Porto Alegre : Bookman, 2012. 304 p, il.
- JANSON, H. W. (Horst Woldemar). **História geral da arte**. 2. ed. São Paulo : Martins Fontes, 2001. 3v, il.
- MOREIRA, Roseli Kietzer. **Arte, estética e educação**: uma perspectiva tridimensional. 1. ed. Pará de Minas, MG: Virtual Books, 2018. 78 p.
- PECCININI, Daisy Valle Machado; FUNDAÇÃO ARMANDO ÁLVARES PENTEADO; MUSEU DE ARTE BRASILEIRA. **Objeto na arte**: Brasil anos 60. São Paulo : FAAP, 1978. 263 p, il.
- PROENÇA, Graça. **Descobrimos a história da arte**. 1. ed. São Paulo : Ática, 2008. 248 p, il. color.
- RUDEL, Jean; LEROY, Françoise. **Grandes datas da história da arte**. Mem Martins : Europa-América, 2009. 119 p.
- STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John. **Arte comentada**: da pré-história ao pós-moderno. 15. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2014. 206 p., il.
- TIRAPELI, Percival. **Arte indígena**: do pré-colonial à contemporaneidade. São Paulo : Companhia Ed. Nacional, 2006. 59 p, il. (Arte brasileira).
- TIRAPELI, Percival. **Arte moderna e contemporânea**: figuração, abstração e novos meios : Séculos 20 e 21. São Paulo : Companhia Ed. Nacional, 2006. 103 p, il. (Arte brasileira).

Identificação

Ano/semestre : 2020/1 Turma : DES.0034.01.001-4
Nome da Disciplina : Representação Projetual do Design I
Centro : Centro de Ciências Tecnológicas
Departamento : Departamento de Engenharia de Produção e Design

Carga Horária

Créditos

Teóricos : 02 Práticos : 02 Total : 04

Carga Horária Semestral

Teórica : 36,0 Prática : 36,0 Total : 72,0

Cursos

130 - Design (Noturno)

Currículo: 2016/2 Fase(s): 1/A 2/A

Objetivo do Curso

O objetivo geral do Curso de Design da FURB é o de formar um profissional denominado Bacharel em Design, habilitado a atuar nas áreas de projetos de artefatos e sistemas - físicos, visuais, gráficos, digitais, informacionais, multidimensionais -, industrializados ou não, vinculados à sociedade e ao ambiente, à arquitetura e ao território, de acordo com os perfis vocacionais estipulados neste PPC: Design de Produto e Design Gráfico.

Objetivo Geral da Disciplina

Desenvolver a capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual; Proporcionar ao aluno, meios e conceitos para a utilização do desenho como linguagem veiculadora de um discurso gráfico próprio do Design. Representar por meio de desenho a mão livre, a forma, as proporções, a estrutura funcional e as inter-relações de objetos e sistemas de Design; Treinar e dominar os materiais expressivos na elaboração dos renderings.

Ementa

Conhecimento dos recursos técnicos para a representação bidimensional da forma em Design. Estudos relativos à forma, volume e textura. Representação projetual de artefatos e objetos de Design. Representação de formas e sistemas construtivos. Composição a partir de sólidos para concepção de artefatos e produtos. Estilos de representação gráfica de Designers. Materiais expressivos: grafite, carvão, nanquim. Representação monocromática. Técnicas ilustrativas para preenchimento do plano: hachura, pontilhismo, contraste, textura.

Professor(es)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Dados Complementares do(a) Professor(a)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos é Doutor em Design pelo Programa de Pós Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP/Bauru. Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da FAAC/UNESP em Bauru/SP. Possui Graduação em Desenho Industrial pela UNESP/Bauru. Atua nas áreas de Design de Produto e Design Gráfico com ênfase em projeto gráfico, produção gráfica, representação gráfica, artes visuais, desenho, informática, arquitetura, plástica, meios de expressão e design de moda. Na docência, tem experiência nas disciplinas Desenho Técnico, Auto Cad 2D e 3D, Desenho de Observação, Desenho Técnico Expressivo, Desenho e Ilustração Digital de Moda, Criação de Acessórios, Informática Aplicada ao Design e à Publicidade, Representação Tridimensional, Meios de Expressão e Projetos de Produto em Design em cursos de graduação em Arquitetura, Publicidade, Design e Design de Moda de Universidades pública e privadas de Bauru. Atualmente é Professor Efetivo do curso de graduação em Design da FURB em Blumenau/SC.

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
Apresentação do Professor, Plano de Ensino e Programa da disciplina. Apresentação da lista de materiais e trabalhos	Proporcionar ao aluno uma visão geral acerca das atividades que serão desenvolvidas durante o semestre.	Aula expositiva por meio de recursos audiovisuais. Aula participativa por meio de indagações e	Observação e Quiz de perguntas e respostas.

Professor(es) (...)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
desenvolvidos durante o semestre.		questionamentos.	
O Desenho de Observação e a sua importância para o Design.	Demonstrar a importância do Desenho de Observação como recurso de representação gráfica para o Designer.	Aula expositiva por meio da apresentação de recursos multimídias. Prática por meio da aplicação dos conceitos compreendidos em exercícios de Desenho. Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.	Avaliação do resultado final do Desenho do aluno.
Desenho Preto e Branco: O grafite.	Apresentar a utilização do grafite como maneira de representação dos objetos observados no entorno.	- Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional. -Aula prática por meio da execução de atividades de desenho.	Além da observação na execução dos das atividades, os desenhos serão avaliados de acordo com o resultado e se os mesmos estão de acordo com os conceitos teóricos explanados na aula.
Desenho Preto e Branco: Luz e Sombra.	Compreender a maneira que a luz percorre as diversas superfícies de materiais.	- Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais.	Os desenhos serão avaliados de acordo com a qualidade do mesmo e da compreensão dos

Professor(es) (...)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
		Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional. -Aula prática por meio da execução de exercícios de desenho.	conceitos apresentados por parte do aluno.
Desenho Preto e Branco: Técnicas Aguadas.	Compreender a correta utilização dos materiais e técnicas da Ilustração a base de Água.	- Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC N° 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional. -Aulas práticas e experimentais a partir da experimentação de materiais e técnicas diversas.	Qualidade, acabamento, proporção e demais atributos do desenho.
Desenho Monocromático: Desenho a caneta esferográfica.	Conhecer e experimentar o material expressivo a fim de que estes passem a possíveis meios de representação para o futuro Designer.	- Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário	Qualidade, acabamento, proporção, luz e sombra e demais conceitos compreendidos nas aulas.

Professor(es) (...)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
		em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional. -Aula prática por meio da experimentação dos materiais.	
Desenho Estrutural: Formas básicas do desenho Estrutural.	Compreender como se dá a concepção do objeto no espaço a partir de estruturas formadas por formas geométricas básicas.	Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail institucional.	Exercícios realizados em sala e em casa que serão avaliados a partir da qualidade de execução, limpeza da prancha de desenho, proporção, escala.
Perspectivas básicas: paralelas e cônicas.	Compreender princípios iniciais acerca das perspectivas paralelas e cônicas.	- Aula expositiva e dialogada com a utilização de recursos audiovisuais. Durante os períodos relacionados às dificuldades apresentadas pelas limitações de mobilidade, as atividades da disciplina serão mediadas por tecnologia, no mesmo horário em que estavam previamente estipuladas, utilizando as ferramentas tecnológicas institucionais (AVA3, Teams, portal365), atendendo ao disposto na Resolução CEE/SC Nº 009, de 19 de março de 2020. Por isso a importância dos acadêmicos acompanharem as postagens e comunicações via e-mail	Proporção, qualidade na execução, correta utilização da luz e sombra.

Professor(es) (...)

Marko Alexandre Lisboa dos Santos (Doutorado em Design)

Unidades e Subunidades	Objetivos	Procedimentos Metodológicos	Instrumentos e Critérios de Avaliação
		institucional. -Aulas práticas com exercícios manuais (sem o auxílio de instrumentos)	

Procedimentos de Avaliação

Todos os trabalhos serão avaliados individualmente e somarão 60% da nota (Tn) + 2 provas de peso 20%.

Tn= 60%

P1= 20%

P2= 20%

Observação

Materiais permanentes (sempre trazer):

Pasta A3, Bloco de Canson A3, algumas folhas de sulfite A4, Grafites HB, 2B, 4B e 6B, Lapiseira 0,5 (a mesma de Desenho Aplicado ao Design), Borracha Plástica, Fita crepe, Estilete.

Materiais eventuais:

Nanquim Líquido (Acrilex), Caneta nanquim

Documentos Recomendados

Básico

- CASTILHO, Marcelo. **ABC do rendering**: o design de produtos e as técnicas de representação. Curitiba : Infolio, 2004. 144 p, il.
- CASTILHO, Marcelo. **ABC do rendering**: [o design de produtos e as técnicas de representação, passo-a-passo, galeria de imagens].2. ed. Curitiba : Infolio, 2006. 144 p, il.
- DERDYK, Edith. **O desenho da figura humana**. Sao Paulo : Scipione, 1990. 174p, il, 24cm. (Pensamento e acao no magisterio. Fundamentos para o magisterio).
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**.10. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro : Ediouro, 2005. 299 p, il. (Psicologia popular).
- MARTÍN ROIG, Gabriel; BRU, Marta. **Fundamentos do desenho artístico**: aula de desenho. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2007. 255 p, il.
- PENTEADO NETO, Onofre. **Desenho estrutural**.2. ed. São Paulo : Perspectiva, 1981. 323 p, il. (Fundação Biblioteca Patricia Bitdner).

Complementar

- CASTILHO, Marcelo. **ABC do rendering automotivo**. Curitiba : Infolio, 2006. 144 p, il.
- GOMES, Luiz Antonio Vidal dos Negreiros; MACHADO, Clarice Gonçalves da Silva. **Design**: experimentos em desenho : técnicas de representação gráfica apoiadas por princípios e movimentos de simetria úteis à criatividade na prática do design. Porto Alegre : Ed. UniRitter, 2006. 160 p, il. (Experiência acadêmica, 4).
- KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano: contribuição a análise dos elementos da pintura**. São Paulo : Martins Fontes, 1997. xxxvi, 206p, il. Tradução de: Punkt und linie zu flache, beitrage zur analyse der malerischen elemente.
- PARRAMÓN, José Maria. **Primeiros passos em desenho artístico**. Barcelona : Parramón, [198-]. 64 p, il. (Aprender Fazendo).
- TAI HSUAN-AN. **Desenho e organizacao bi e tridimensional da forma**. Goiania : UCG, 1997. 199p, il.
- WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**.2. ed. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010. 352 p, il.



Assinado digitalmente por
MARILEIA SCHUBERT:
02019028930

Razão: Eu revisei este
documento

Localização: DRA
Data: 2020-11-11 18:15:04