

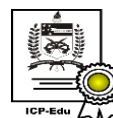
PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR7105	Desenho de Observação

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
54	03	02	01

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
---	EGR5034 ou EGR5120	Design

Ementa	Desenvolvimento da expressão gráfica e da gramática visual. Ferramentas do desenho, materiais e técnicas. Representação visual através do uso de modelos. Percepção e composição de estruturas formais. Estudos de perspectiva, luz e sombra.
Objetivos da disciplina	Propiciar o desenvolvimento das técnicas e procedimentos básicos do desenho de observação. Capacitar ao estudante a realização de estudos aplicativos.
Conteúdo Programático	Linguagem do desenho. Uso dos materiais e equipamentos. Técnicas e procedimentos básicos. Estudos de perspectiva cônica, luz e sombra. Estudo de composição. Temas: natureza-morta, figura humana, paisagem. Desenhos a lápis, nanquim e lápis aquarela. <ul style="list-style-type: none"> Etapa final: Desenhos temáticos e formas de apresentação.
Bibliografia	ART OF SKETCHING. Mercedes Gaspar, Gabriel Roig, Óscar Sanchis. New York: Sterling Publishing Co., 2007. Charles Landseer: desenhos e aquarelas de Portugal e do Brasil, 1825-1826. Leslie Bethell (Org.) Tradução Cláudio Marcondes. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2010. FUNDAMENTOS DO DESENHO ARTÍSTICO. Textos de Gabriel Roig. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009. SZUNYOGHY, András. Desenho: a grande escola. Tradução de Isabel Remelgado. /Potsdam: H.F. Ullmann, 2011. WONG, Wucius. Princípios da forma e desenho. Tradução Alvamar Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



Documento assinado digitalmente

Gabriel Joanol Dysarsz

Data: 27/01/2022 17:57:48-0300

CPF: 085.921.509-14

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84

PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR7107	História da Arte

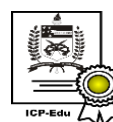
H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
54	3	0	3

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
---	EGR5035 ou EGR5100	Design

Ementa	Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.
Objetivos da disciplina	Compreender a arte em diferentes contextos sociais, históricos e culturais e sua relação com o design.
Conteúdo Programático	<p>Apresentação da disciplina aos alunos: bibliografia, programa, avaliação; O que é arte: conceitos. Fruição da arte. Design: arte pura e aplicada; Pré- história: as origens, o naturalismo na arte ou registro rupestre; Arte egípcia: regras estilísticas de representação, as cores e seus códigos, a função das imagens; Arte grega e romana: cânones de beleza, representação do divino, a pintura como narrativa; Arte na idade média: arte e religião, objetividade gráfica e funções das imagens. Românico e Gótico Renascimento: inspiração clássica; a perspectiva. Arte e conhecimento. <i>"Imitar com inovação"</i>; Barroco: valorização das cores, luz, sombras e movimento. Proporção e harmonia. Naturalismo; Neoclassicismo: Febre romana. Tradição para inovação. Temas: histórico grego/romano e mitológico. Desenhos linhas e não com as cores; Realismo: Expressa as realidades do mundo em transformação. Abordagem do cotidiano, trabalho, vida no tempo presente e real; Impressionismo: Captura o imediato: efeitos fugazes. O mutável na paisagem. A luz em diferentes momentos do dia. Abandono das técnicas e temas tradicionais. Temas: paisagens de Paris, vida ao ar livre; o presente; atividades de lazer: teatros, cafés, bailes. Pos impressionismo: Para além do visual. Artistas exploram o vocabulário pessoal: fontes emocionais da pintura e sistema de expressão. Luz, cor, pinceladas e espaço são tratados como veículos de expressão pessoal. Fauvismo, Futurismo e cubismo: A cor. Forma e linha: novas dimensões. Cubismo analítico x Cubismo sintético. Negação do passado; Dinamismo, fim dos museus; Figuras em movimento, tecnologia, velocidade; Construtivismo Russo: Ideologias de vanguarda e o design. Forma abstrata, tipografia, fotografia. Dadaísmo; Bauhaus: Piet Mondrian e De Stijl. Primórdios Bauhaus Princípios ideológicos e pedagógicos da Bauhaus. Bauhaus Expressionista x Bauhaus Funcionalista. Surrealismo: André Breton lança o Manifesto dos Surrealistas- 1924- Rejeição a idéias ou imagens suscetíveis a razão. Inspiração no subconsciente humano: <i>"atividade paranóico-crítica"</i>. Expressionismo abstrato: Novo centro cultural para a arte: Nova York. Action painting. O círculo de Arte. Abstração pictórica. Op art: Op Art e a percepção visual. Ilusão de movimento.</p>

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84

	<p>Pop art: Vanguarda e kitsch. Pop design</p> <p>Pós modernismo: Pluralismo: técnicas, meios e conteúdos nas artes visuais.</p>
Bibliografia	<p>Básica:</p> <p>GOMBRICH, E.H. A história da arte. RJ: LTC, 2008;</p> <p>PROENÇA, Graça. História da Arte. SP: Ática, 2009;</p> <p>STRICKLAND, Carol. Arte comentada: da pré-história ao Pós-moderno. RJ: Ediouro, 2004</p> <p>Complementar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- ARANHA, Carmen Sylvia G. Exercícios do olhar: conhecimento e visualidade, SP: Editora UNESP; RJ: FUNARTE, 2008; 2- ARGAN, Giulio Carlo. A arte moderna na Europa, SP: Companhia das Letras, 2010; 3- BARDI, P. M. História da Arte brasileira: pintura, escultura, arquitetura e outras artes, SP: Melhoramentos, 1975 4- CAMARGOS, Márcia. Paulicéia: Semana de 22: entre vaías e aplausos. SP: BOITEMPO, 2002 5- CARR-GOMM, Sarah. Dicionário de símbolos na arte: guia ilustrado da pintura e da escultura ocidentais. Bauru, SP: EDUSC, 2004. (Coleção Plural) 6- GARCEZ, Lucilla. Explicando a arte brasileira. RJ: Ediouro, 2006; 7- GOMES FILHO, João. Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma. SP: Escrituras Editora, 2009; 8- JANSON, H.W. Historia geral da arte. S.P: Martins Fontes, 2007 (volumes 1,2,3) 9- LICHTENSTEIN, Jaqueline (org.). A pintura: a teologia da imagem e o estatuto da pintura, vol. 2, SP: Ed. 34, 2004; 10- LIESER, Wolf. Arte digital. Globales Editoriales, Lisboa-Portugal, 2009; 11- PRETTE, Maria Carla, Para entender a arte: história, linguagem, época, estilo. SP: Globo, 2008; 12- THEML, Neyde (org.) Linguagens e formas de poder na antiguidade, RJ: FAPERJ: Mauad, 2002; 13- WOLFFLIN, Heinrich. Conceitos fundamentais da história da arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. São Paulo: Martins Fontes, 2000. (Coleção a);



Documento assinado digitalmente

Gabriel Joanol Dysarsz

Data: 27/01/2022 17:58:53-0300

CPF: 085.921.509-14

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

PROGRAMA DE ENSINO¹

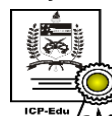
Código	Disciplina
EGR7109	Teoria da Cor

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
54	3	2	1

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
---	EGR5110	Design

Ementa	Cor e percepção visual. Processos fisiológicos. Princípios básicos da física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento. Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE, características e usos. A cor em <i>displays</i> . Cor de processo e cor especial. O uso da cor no design. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.
Objetivos da disciplina	<p>Geral: Identificar as especificidades conceituais e técnicas da cor constituída a partir dos meios gráficos e digitais, tendo em vista as aplicações no campo do Design.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar os meios gráficos tradicionais e computacionais como ferramentas para construção de estruturas cromáticas; - Sistematizar estratégias de harmonização cromática através de exemplos visuais e exercícios; - Identificar as especificidades dos modelos cromáticos RGB, CMYK, HSB, NCS e suas aplicações; - Propor soluções cromáticas para imagens e/ou estruturas espaciais paradigmáticas; - Conhecer enfoques metodológicos que orientam o emprego da cor no âmbito do projeto, enfatizando aspectos conceituais, comunicacionais e operacionais; - Ampliar a capacidade expressiva a partir do emprego dos códigos cromáticos;
Conteúdo Programático	<p>a) Fundamentos da teoria da cor.</p> <p>b) Cor e percepção visual. Fisiologia da visão;</p> <p>c) Física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento;</p> <p>d) Classificação das cores;</p> <p>e) Métrica da cor. Espaço cromático;</p> <p>f) Esquemas compositivos. Escalas de harmonias e contrastes.</p> <p>g) Sistemas cromáticos. Modelos básicos: RGB, CMYK e HSB, LAB, NCS. Características e usos;</p> <p>h) Cor e legibilidade;</p> <p>i) A cor em <i>displays</i>: a cor impressa x cor projetada;</p> <p>j) A cor na produção gráfica: seleção de cores e cor especial</p> <p>k) Psicodinâmica das cores em comunicação;</p> <p>h) A cor no processo de Design gráfico, Design de animação e Design de Produto.</p>
Bibliografia	<p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Cor. Porto Alegre: Bookman, 2009.</p> <p>BARROS, Lílian Ried Miller. A cor no processo criativo. Um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: SENAC, 2006</p> <p>FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. São Paulo: Edgard Blücher, 2006, 5.ed.</p> <p>FRASER, Tom, BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo: Ed. SENAC, 2007.</p> <p>GONÇALVES, Berenice, PEREIRA, Alice. Fundamentos da cor. Florianópolis: editora da UFSC, 2008.</p> <p>GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação. São Paulo: AnnaBlume, 2000.</p> <p>GUIMARÃES, Luciano. As cores na mídia. São Paulo: AnnaBlume, 2003.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac&Naify, 2008.</p> <p>PEDROSA, Israel. O universo da cor. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2003.</p>

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84



Documento assinado digitalmente
Gabriel Joanol Dysarsz
Data: 27/01/2022 17:59:27-0300
CPF: 085.921.509-14
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

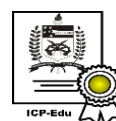
PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR7113	Semiótica

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
54	03	03	00

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
---	EGR5101	Design

Ementa	Introdução à Teoria da Comunicação aplicada ao Design. Introdução a semiologia, definição de termos, considerações históricas, divisão dos signos, textos narrativos, objeto-signo, signo-imagem. Teoria dos signos de Peirce, significado e aplicação, dimensões: sintática, semântica e pragmática. As triconomias e as tríades dos signos.
Objetivos da disciplina	<p>Apresentar um panorama geral dos estudos em Semiótica e sua aplicação na produção de conhecimento e interpretação de sistemas significantes, especialmente os sistemas gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar as principais correntes de estudos semióticos e semiológicos. Desenvolver estudos teóricos, visando a aplicação de conceitos e o desenvolvimento de processos interpretativos. Propor a classificação e interpretação de sistemas de signos, de acordo com a teoria estudada.
Conteúdo Programático	<p>Revisão geral sobre a composição das linguagens, os modos de codificação e o processo de comunicação.</p> <ul style="list-style-type: none"> Apresentação das teorias semióticas desenvolvidas nos séculos XX e XXI. A Semiótica Discursiva Greimasiana. Aplicação da Teoria Greimasiana na interpretação de objetos significantes. A Teoria Semiótica Peirceana. Aplicação da Teoria Peirceana na interpretação de objetos significantes A Teoria Semiótica de Charles Morris..
Bibliografia	<ul style="list-style-type: none"> MORRIS, C. Fundamentos da Teoria dos Signos. São Paulo: EDUSP, 1978. PEIRCE, Charles S. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1977. PIETROFORTE, A. Semiótica Visual. São Paulo: Contexto, 2004. RAMALHO, S. Imagem também se lê. São Paulo: Rosari, 2009. SANTAELLA, L. Semiótica aplicada. São Paulo: Cengage Learning, 2002.



Documento assinado digitalmente
Gabriel Joao L. Dysarsz
Data: 27/01/2022 18:00:09-0300
CPF: 085.921.509-14
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84

PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR7188	Fotografia Digital

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
72	4	1	3

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
Módulo introdutório	EGR5051	Design

Ementa	Aspectos históricos, técnicos e estéticos da Fotografia, de seu surgimento à fotografia digital. Fotografia e linguagem: poética, imagem e significação. Usos e funções da fotografia. Fotografia e Design. A câmera fotográfica: elementos componentes ajustes e utilização: ISO, diafragma, obturador e distância focal. Prática fotográfica: fotografia ambiental. Iluminação natural e artificial, estúdio fotográfico.
Objetivos da disciplina	Apresentar aspectos gerais da fotografia, quer no contexto histórico, técnico e conceitual com vistas à compreensão, análise e aplicação do conhecimento, por parte dos estudantes, no ambiente acadêmico e, mais tarde, na sua vida profissional. A- Estimular o conhecimento e o desenvolvimento de habilidades e competências em relação aos domínios: cognitivo, afetivo e psicomotor em fotografia; B- Valorização e uso de métodos e estratégias que favoreçam a iniciativa, percepção de contexto, capacidade de análise e crítica, desenvolvimento criativo, fluência e habilidades para a realização de atividades em fotografia.
Conteúdo Programático	A- Aspectos técnicos e estéticos da fotografia. B- Destaques relevantes da História e da poética fotográfica. C- Produção fotográfica: aspectos conceituais e técnicos. D- Concepções, conceitos e desenvolvimento temático em fotografia.
Bibliografia	ALVARENGA, André Luis de. A arte da Fotografia Digital. Rio de Janeiro; Editora Ciência Moderna, 2005. AUMONT, Jacques. <i>A imagem</i> . Campinas, Papirus, 1993. CAMARGO, Isaac A. Reflexões sobre o pensamento fotográfico. Londrina, EDUEL, 1999. DUBOIS, Philippe. <i>O ato fotográfico</i> . Campinas, Papirus, 1994 FLUSSER, Vilém. <i>Filosofia da caixa preta</i> . São Paulo, HUCITEC, 1985. GERSHEIN, Helmut y Alisson. <i>História gráfica de la fotografia</i> . Barcelona, Omega, 1966. MACHADO, Arlindo. <i>A ilusão especular</i> . São Paulo, Brasiliense, 1979. OLIVEIRA, Ana Cláudia Mei Alves de (org.). <i>Semiótica Plástica</i> .

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução N° 03/CEPE/84

	São Paulo, Hacker, 2004. SCHAEFFER, Jean-Marie. A imagem precária. Campinas, Papirus, 1996.
--	--



Documento assinado digitalmente

Gabriel Joanol Dysarsz

Data: 27/01/2022 18:00:49-0300

CPF: 085.921.509-14

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR7240	Projeto 17 – Animação 2D I

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
72	4	1	3

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
Módulo introdutório	EGR5303 EGR7120	Design

Ementa	Projeto interdisciplinar; Animação 2D – personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação 2D – Conceito e prática. Universo da animação 2D – comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.
Objetivos da disciplina	Habilitar o aluno a criar e desenvolver uma animação em grupo ou individual de um curta metragem em 2D.
Conteúdo Programático	O desenvolvimento prático do processo de desenho animado. Conhecimento dos softwares específicos para a criação de animações.
Bibliografia	<p>Arnheim, Rudolf. <i>Arte e Percepção Visual. Uma Psicologia da Visão Criadora.</i> São Paulo: Nova Versão, 2002.</p> <p>The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998.</p> <p>MAESTRI, George. <i>Animação Digital de Personagens.</i> São Paulo: Ed.</p> <p>MAESTRI, George. <i>Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques.</i> New Riders, 2001</p> <p>Katz, Steven D. <i>Film Directing – Shot by Shot – Visualizing from Concept to Screen.</i> Studio City, EUA: Michael Wise Production, 1991.</p> <p>Malkiewicz, Kris. <i>Film Lighting.</i> New York: Fireside, 1992.</p> <p>McCarthy, Robert E. <i>Secret of Hollywood Special Effects.</i> Burlington, EUA: Focal Press, 1992.</p> <p>Miller, Ron. <i>Special Effects – An Introduction to Movie Magic.</i> Minneapolis, EUA: Twenty-first Century Books, 2006.</p> <p>Miranda, Carlos. <i>Cinema de Animação. Arte Nova/Arte Livre.</i> Editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, 1971.</p> <p>Moreno, Antonio. <i>A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.</i> Editora Arte Nova S.A. Em convênio com a Embrafilme. Rio de Janeiro, 1978.</p> <p>Vaz, Mark Cotta, Duingnan, Patricia. <i>Industrial Light + Magic: Into Digital Reaim.</i> New York: Del Rey Book – Ballantine Books, 1996.</p> <p>Vaz, Mark Cotta. Et. al. <i>The Invisible Art – The Legends of Movie Matte Painting.</i> San Francisco: Cronicle Books LLC, 2004.</p> <p>Williams, Richard. <i>The Animator's Survival Kit.</i> Faber and Faber Ibc. An affliet of Farrar, Straus and Giroux LLC, New York. 1998.</p> <p>Quark do Brasil Ltda, 1996.</p> <p>World of the Child - http://www.lib.udel.edu/ud/spec/exhibits/child/index.htm</p> <p>Dez ilustradores - http://www.interney.net/blogs/quindaste/2008/08/22/10ilustradores/</p>



Documento assinado digitalmente
Gabriel Joanol Dysarsz
Data: 27/01/2022 18:01:27-0300
CPF: 085.921.509-14
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84

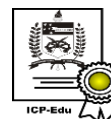
PROGRAMA DE ENSINO¹

Código	Disciplina
EGR7250	Modelagem 3D 1

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
72	4	1	3

Pré-requisito	Equivalência	Ofertada ao(s) Curso(s)
Módulo introdutório	EGR7126 ou EGR5316	Design

Ementa	Modelagem 3D – Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação; materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering.
Objetivos da disciplina	Capacitar o aluno na modelagem tridimensional Desenvolver capacidade de abstração tridimensional e reconstrução num espaço virtual
Conteúdo Programático	<ul style="list-style-type: none"> • Princípios da modelagem de peças em 3D; • Modelagem do corpo do personagem; • Modelagem das mãos; • Modelagem da cabeça; • Modificadores e efeitos; • Iluminação;materiais e textura; • Articulação; Animação e Rendering.
Bibliografia	<p>LAYBOURNE, Kit. The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press, 1998.</p> <p>MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. São Paulo: Ed.Quark do Brasil Ltda, 1996.</p> <p>MAESTRI, George. Digital Character Animation 2. Volume II: Advanced Techniques. New Riders, 2001</p> <p>WINDER, Catherine et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press, 2001.</p>



Documento assinado digitalmente

Gabriel Joanol Dysarsz

Data: 27/01/2022 18:03:16-0300

CPF: 085.921.509-14

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

¹ Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução N° 03/CEPE/84