

Centro de Ciências Tecnológicas

Curso: 130 Design (Noturno)

Currículo: 2016/2

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
1	ART.0265.00-4	História da Arte	4	0
<p>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.</p> <p>Objetivo: 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.</p>				
1	DES.0033.01-9	Desenho Aplicado ao Design I	2	2
<p>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.</p> <p>Objetivo: 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.</p>				
1	DES.0034.01-5	Representação Projetual do Design I	2	2
<p>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.</p> <p>Objetivo: 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.</p>				
1	DES.0035.00-3	Forma, Função e Composição	4	0
<p>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.</p> <p>Objetivo: 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.</p>				
1	DES.0036.01-8	Ateliê de Design I	2	2
<p>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.</p> <p>Objetivo: 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.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
1	PDE.0006.00-7	Educação Física - Prática Desportiva I	0	2
Ementa: O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol. Objetivo: Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora. O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço e voleibol.				
2	DES.0033.02-7	Desenho Aplicado ao Design II	2	2
Ementa: Desenho projetivo de objetos de Design. Perspectivas paralelas com instrumentos. Perspectivas cônicas com instrumentos. Vistas técnicas de artefatos de Design. Perspectivas explodidas de objetos de Design. Conjuntos de montagem. Pranchas para apresentação técnica de projetos de Design. Objetivo: Conhecer os conceitos básicos, definições e formas de representação utilizados no desenho técnico de objetos. Representar graficamente por meio da geometria plana e espacial, formas do mundo real e imaginário, resolvendo os problemas mais comuns do traçado das formas geométricas planas. - Reconhecer a geometria aplicada em produtos de design e utilizar os conhecimentos adquiridos em projetos simulados. Desenvolver representações gráficas e técnicas de sistemas de montagem de artefatos de design.				
2	DES.0034.02-3	Representação Projetual do Design II	2	2
Ementa: Técnicas ilustrativas para representação projetual de artefatos de Design. Desenho de apresentação de produtos. Estudo das estruturas formais e suas representações em design: espaço, forma, conteúdo, figura e fundo, movimento, orientações e direções espaciais. Técnicas de representação gráfica de produtos. Desenho dos componentes e das funções dos objetos. Representação gráfica a cores. Aspectos cromáticos da superfície dos objetos de design. Materiais expressivos: lápis de cor, giz pastel seco, tinta guache. Objetivo: Utilizar corretamente o desenho projetivo como instrumento útil ao processo criativo, buscando desenvolver o raciocínio espacial, geométrico e técnico através dos principais sistemas e métodos de projeção e de representação de sistemas e artefatos. Capacitar o aluno no desenvolvimento das suas aptidões na prática do desenho criando sua linguagem própria enquanto designer. Proporcionar ao aluno meios e conceitos para a utilização do desenho como linguagem veiculadora de um discurso gráfico. Representar através de desenho a mão livre, a forma, as proporções, a estrutura funcional e as inter-relações de objetos e sistemas; Treinar e dominar os materiais expressivos na elaboração dos renderings.				
2	DES.0036.02-6	Ateliê de Design II	2	2
Ementa: Expressão tridimensional em Design. Modelagem tridimensional de objetos e artefatos de baixa complexidade. Materiais expressivos utilizados na confecção de artefatos tridimensionais: papel, massa para modelar, colagem, outros. Plástica e criatividade no desenvolvimento de modelos tridimensionais. Objetivo: Desenvolver a capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação. Introduzir o aluno nas práticas de laboratório favorecendo a experimentação de materiais básicos na produção de mockups, modelos, protótipos e projetos 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.				
2	DES.0037.00-6	História do Design	4	0
Ementa: A Revolução Industrial. A Bauhaus e seu desenvolvimento. Definição e conceitos de design. A passagem da manufatura à industrialização. Movimentos de Artes e Ofícios. Art-Nouveau e a reação ao ecletismo. Arte Déco. A Bauhaus. Funcionalismo e racionalismo. Le Corbusier e a estética modernista. Escola Superior da Forma de Ulm. Design contemporâneo. História do Design Brasileiro. Objetivo: Fornecer visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade. Promover a reflexão sobre a história do Design mundial e nacional. Conduzir estudo sobre as origens o funcionamento das escolas Bauhaus e HfG Ulm. Fornecer referências para que o aluno amplie sua cultura visual e abrangências da profissão. Formar indivíduos capazes de analisar criticamente e produzir um design contemporâneo. Esclarecer os conceitos estéticos das produções artísticas nos séculos XIX e XX, sobretudo a reprodução técnica, indicando uma situação contemporânea da cultura dos objetos, ampliando a busca por referências.				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
2	DES.0038.00-2	Metodologia do Projeto de Design	4	0
Ementa: Metodologias de projeto de Design. O método de projeto: da oportunidade até a apresentação. Planejamento e desenvolvimento de artefatos e sistemas. Levantamento e análise de dados, diretrizes de projeto, restrições. Briefing. Técnicas de criatividade. Técnicas de análises de similares. Detalhamento técnico de artefatos e sistemas. Relatório técnico e memorial descritivo. Memória do projeto. Principais metodologias e autores.				
Objetivo: Conhecer e aplicar princípios metodológicos, técnicas e ferramentas no desenvolvimento de projetos de design. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados; - Desenvolver a capacidade de raciocínio metodológico do aluno, buscando a valorização das potencialidades e habilidades no manejo das informações no processo projetual de artefatos e sistemas, desenvolvendo a capacidade na elaboração de métodos de trabalhos que auxilie no desenvolvimento de projeto de produtos em equipe e individual.				
2	PDE.0003.00-8	Educação Física - Prática Desportiva II	0	2
Ementa: Objetivo: Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora. O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.				
Objetivo:				
3	DES.0032.01-2	Computação Gráfica Aplicada ao Design I	0	4
Ementa: Recursos de informática para o desenvolvimento de sistemas gráficos. Softwares para tratamento de imagem, vetorização e diagramação de sistemas gráficos impressos e digitais. Tipos, modelos de impressoras, equipamentos de captação de imagem e principais hardwares de informática voltados ao desenvolvimento de sistemas gráficos. Design digital. Web Design. Sistemas cromáticos de reprodução. Imagem bitmap e vetorial.				
Objetivo: Desenvolver habilidades para operar os diversos recursos disponíveis em meio digital para os processos de design e para a comunicação da informação. Instrumentalizar o aluno para o tratamento digital da informação, por meio da produção de imagens, vetores, gráficos e multimídias.				
3	DES.0036.03-4	Ateliê de Design III: Produto	2	2
Ementa: Projeto de artefato ou sistema de baixa complexidade. Relações entre o objeto e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de baixa complexidade por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;				
3	DES.0036.04-2	Ateliê de Design III: Gráfico	2	2
Ementa: Projeto de artefato ou sistema gráfico de baixa complexidade. Relações entre o artefato e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de baixa complexidade por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.				
3	DES.0039.00-9	Sistema de Identidade Visual	2	2
Ementa: Conceitos de Marca, Logotipo, Sinal gráfico, Assinatura visual e Identidade visual; Conceitos, ferramentas e processos na definição de Identidade Visual; Tipografia; Aplicações visuais dos desdobramentos da marca; Estratégia de implementação da Identidade Visual; Aplicação dos conceitos de Identidade Visual nas corporações; Estudos de caso.				
Objetivo: Introduzir os estudantes no campo de conhecimentos dos sistemas de identidade visual, abordando aspectos teóricos e práticos; Aplicar metodologia projetual no desenvolvimento de marca gráfica; Apresentar fundamentos de branding; Compreender a utilização dos conceitos de design no desenvolvimento sistêmico de marca e de estratégias de identidade quando do gerenciamento de uma marca.				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
3	DES.0040.00-7	Rendering	2	2
Ementa: A representação gráfica para projetos de design. Ilustração profissional do Design. Desenho rápido: sketches. Desenho ilustrativo: rendering. Materiais expressivos: caneta esferográfica, grafite, giz pastel seco, caneta marcadora, lápis de cor, guache, outros). Representação gráfica de texturas e materiais em produtos. Composição gráfica de cenas, pranchas, apresentação de layout de produto a partir de técnicas ilustrativas manuais. Rendering automotivo.				
Objetivo: Desenvolver a linguagem gráfica, por meio da produção do conhecimento dos fundamentos, técnicas e temáticas. Elaborar croquis e sketches, gestuais, expressivos e com clareza nas informações representadas. - Por meio de exercícios práticos, explorar a criatividade abordando inúmeras possibilidades de representação gráfica de projetos de design.				
3	DES.0041.00-3	Modelos e Protótipos	2	2
Ementa: Planejamento, projeto e desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipos. Princípios de escala dos modelos. Relações entre o objeto e o usuário. Raciocínio e percepção espacial. Operações de corte, montagem, moldagem, colagem e acabamento. PVC, madeira e materiais complementares e/ou similares. Memorial descritivo de projeto.				
Objetivo: Fornecer ao aluno os subsídios teórico-práticos para a confecção de modelos físicos e protótipos; Aprimorar e ampliar os procedimentos e recursos técnicos de oficina para a execução de vários tipos de representações tridimensionais, adequados a determinadas etapas de um projeto de Design; Compreender as diversas técnicas e materiais utilizados na concepção e desenvolvimento de modelos e protótipos; Adquirir a capacidade de conceber e expressar plástica e tridimensionalmente à forma proposta no Design. Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da sua configuração inicial, validação da forma até a sua apresentação física.				
3	DES.0042.00-0	Tipografia	2	2
Ementa: O alfabeto e o desenvolvimento da escrita. História da tipografia. Caracteres e fontes tipográficas. Mídia e suportes gráficos. A tipografia e o design gráfico na era digital. Desenvolvimento de projeto tipográfico autoral. Aspectos formais, funcionais e técnicos. Experimentação tipográfica. Softwares para o desenvolvimento da Tipografia.				
Objetivo: Desenvolver habilidades para a aplicação e adequação de fontes em projetos de design, além da concepção e, execução de um projeto tipográfico. Ampliar o conhecimento técnico e teórico sobre tipografia onde os métodos que serão abordados auxiliam o desenvolvimento gráfico em projetos de Design Gráfico. Por meio de exercícios práticos, explorar a criatividade abordando inúmeras possibilidades dentro da criação gráfica voltada para a tipografia. Desenvolver projeto tipográfico.				
4	DES.0025.00-8	Aplicação de Novos Materiais do Produto	4	0
Ementa: Pesquisar sobre materiais voltados para concepção e produção de produtos de consumo. Pesquisas em novas matérias primas aplicadas aos produtos industriais, nanotecnologia, materiais com memórias, materiais e fibras sintéticas e naturais.				
Objetivo: Desenvolver no aluno a capacidade de pesquisa a novas tecnologias e materiais. Aprofundar estudos em cada elemento conhecendo suas características para aplicação.				
4	DES.0032.02-0	Computação Gráfica Aplicada ao Design II	0	4
Ementa: Recursos de informática para o desenvolvimento de artefatos e produtos. Linguagem CAD. Desenho técnico computadorizado. Plotagem. Modelagem tridimensional informatizada. Conceitos de prototipagem rápida: softwares e hardwares.				
Objetivo: Desenvolver habilidades para operar os diversos recursos disponíveis em meio digital para os processos de desenvolvimento de produtos. Instrumentalizar o aluno para a prática da representação gráfica e técnica digital por meio da linguagem CAD.				
4	DES.0036.05-0	Ateliê de Design IV: Produto	2	2
Ementa: Projeto de artefato ou sistema de média complexidade. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Pranchas de apresentação de projetos.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
4	DES.0036.06-9	Ateliê de Design IV: Gráfico	2	2
Ementa: Projeto de artefato ou sistema de média complexidade. Relações entre o artefato e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Pranchas de apresentação de projetos.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;				
4	DES.0043.00-6	Design e Usabilidade	2	2
Ementa: Conceitos e princípios da ergonomia. Aplicação da ergonomia no design gráfico e de produto. Critérios fisiológicos, biomecânicos, antropométricos, informacionais e ambientais. A adequação da tecnologia aos limites e capacidades do usuário. Estudo e análise das interfaces humana X tecnologia. Princípios físicos e cognitivos da ergonomia. Projeto Ergonômico.				
Objetivo: Analisar e compreender as relações entre as interfaces humano X tecnologia, bem como os princípios físicos, cognitivos e sociais da ergonomia aplicados ao design. Compreender os conceitos e princípios da ergonomia, bem como os aspectos fisiológicos, biomecânicos e antropométricos aplicados ao design. Conhecer os critérios para o design de postos de trabalho e de dispositivos manuais, bem como o projeto informacional e ambiental.				
4	DES.0044.00-2	Materiais e Processos Gráficos	4	0
Ementa: Design gráfico e os sistemas de reprodução da imagem sobre suportes flexíveis: rotativo, plano, offset, flexográfico, digital, outros. Processos de impressão: histórico e aplicações na indústria gráfica. Técnicas retrospectivas. Sistemas cromáticos CMYK, RGB, Cores Especiais. Tintas. Suportes para impressão: características e aproveitamento. Acabamentos: cortes, vincos, dobras, vernizes, relevos. Aprisionamentos do material impresso. Etapas da produção de um impresso. Pré-impressão. Preparação e fechamento de arquivos para impressão. Softwares e tecnologias voltados à produção gráfica. Projeto gráfico.				
Objetivo: Apresentar os princípios da reprodução da imagem gráfica, vislumbrando a atuação do designer neste campo expressivo. Identificar as necessidades técnicas e tecnológicas de produção e visualização em diferentes suportes e ambientes. Analisar e compreender as especificações técnicas de aplicação de conteúdos gráficos em ambientes audiovisuais, tanto na produção quanto na pós-produção. Estimular os alunos para que possam gerir seus conhecimentos de forma empreendedora e crítica, incluindo a expressão autoral.				
4	EDU.0504.00-5	Universidade, Ciência e Pesquisa	4	0
Ementa: A função da Universidade como instituição de produção e socialização do conhecimento. O sentido da ciência no mundo contemporâneo. O espírito científico e a atividade de pesquisa. Experiências da pesquisa na FURB: linhas e grupos de pesquisa. A contribuição científica da FURB para o desenvolvimento regional.				
Objetivo: A disciplina objetiva desenvolver a formação do espírito científico no graduando da FURB, estimulando a reflexão crítica que conduza à atitude de sujeito ativo no processo de construção do conhecimento.				
5	COM.0090.00-6	Fotografia Digital	2	2
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 e de produtos. Iluminação natural e artificial, estúdio fotográfico. A fotografia como linguagem visual. Ferramentas e técnicas para o tratamento digital da fotografia. Projeto experimental em fotografia digital.				
Objetivo: Conhecer a linguagem e elementos da fotografia e processos fotográficos digitais. Compreender as possibilidades de aplicação da fotografia digital junto ao Design Gráfico e de Produtos.				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
5	DES.0036.07-7	Ateliê de Design V: Produto	2	2
Ementa: Projeto de artefato ou sistema de média complexidade. Design e território. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. - Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.				
5	DES.0036.08-5	Ateliê de Design V: Gráfico	2	2
Ementa: Projeto de artefato ou sistema gráfico de média complexidade. Design e território. Relações entre o artefato e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design Gráfico relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.				
5	DES.0045.00-9	Design e Sustentabilidade	4	0
Ementa: Conceituação de Sustentabilidade. Sustentabilidade Econômica, Social e Ambiental de um artefato de Design. Métodos de reaproveitamento, redução, reciclagem, e outros. Análise de impactos ambientais de um produto. Estratégias projetuais para o desenvolvimento de artefatos sustentáveis. Produtos comunitários, remanufatura e economia de serviços. Design vernacular. Projetos de design aplicando os conceitos compreendidos na disciplina.				
Objetivo: Contribuir para a reflexão sobre a importância do papel do Designer frente às questões de sustentabilidade. Estimular o desenvolvimento de artefatos e sistemas levando em consideração a sustentabilidade.				
5	DES.0046.00-5	Design em Movimento	4	0
Ementa: Introdução ao design de animação. Abordagem geral da história da animação, do vídeo e do cinema. Conceitos de animação 2D (desenho animado, recortes, e outras técnicas bidimensionais). Conceitos de animação 3D (modelagem de personagens analógica e digital). Stop motion. Experimentação das linguagens e técnicas por meio de projeto experimental. Infografia animada. Design de Informação. O design instrucional e sua interface com o campo da animação.				
Objetivo: Compreender a história e desenvolvimento das imagens animadas e audiovisuais. Conhecer e praticar técnicas direcionadas ao desenvolvimento de imagens animadas e audiovisuais. Conhecer as tecnologias disponíveis ao desenvolvimento de projetos de Design que compreendam as imagens animadas e audiovisuais.				
5	EPR.0039.02-9	Manufatura de Materiais e Produtos II	4	0
Ementa: Processos mecânicos de conformação (forjamento, trefilagem, injeção, extrusão, estampagem etc.) Máquinas-ferramenta (torno, extrusora, injetora, prensas). Processos de união e soldas. Exemplos de outros materiais e seus processos de transformação.				
Objetivo: Introduzir os conceitos relacionados às principais técnicas industriais de transformação de matérias-primas em produtos intermediários, acabados ou semiacabados.				
5	SOC.0174.00-6	Desafios Sociais Contemporâneos	4	0
Ementa: Caracterização da sociedade contemporânea. Implicações na vida cotidiana e nas atividades profissionais. Aspectos desafiadores de algumas problemáticas sociais contemporâneas: sustentabilidade ambiental, relações inter-étnicas, relações de gênero, implicações sócio-ocupacionais das políticas sociais e econômicas, relação globalização-localização, violência urbana.				
Objetivo: Identificar os traços característicos da sociedade contemporânea e seus desafios a fim de analisar as condições sociais da futura atuação profissional e os aspectos desafiadores para essa atuação, avaliando os possíveis impactos em termos de reprodução e/ou transformação social.				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
6	COM.0045.00-0	Comunicação e Sociedade	4	0
Ementa: A comunicação como configuradora da contemporaneidade. A natureza social do fenômeno comunicacional. A comunicação social e a indústria cultural. A mídia e as representações sociais. A complexidade dos sistemas de comunicação no mundo contemporâneo. O papel dos meios de comunicação na sociedade e sua dimensão política.				
Objetivo: Identificar as implicações da comunicação e sua interação com a política na sociedade atual, a fim de compreender e utilizar a comunicação como um instrumento de expressão, de interação, de construção do conhecimento e de exercício de cidadania.				
6	DES.0036.09-3	Ateliê de Design VI: Produto	2	2
Ementa: Artefato ou sistema de alta complexidade. Design e território. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.				
6	DES.0036.10-7	Ateliê de Design VI: Gráfico	2	2
Ementa: Artefato ou sistema de alta complexidade. Design e território. Relações entre o objeto e o usuário. Ergonomia. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Representação gráfica para projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis.				
Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato ou sistema de média complexidade, sobretudo relacionado aos espaços da cidade e aos territórios por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.				
6	DES.0047.00-1	Projeto Empreendedor de Base Tecnológica	4	0
Ementa: Conceitos fundamentais de empreendedor e empreendedorismo. Empreendedorismo no Brasil e seus reflexos regionais. Características empreendedoras. Design e mercado de trabalho, princípios fundamentais de planos de negócios. Projeto Integrador.				
Objetivo: Desenvolver a capacidade empreendedora dos acadêmicos e professores; - Articular os diversos conteúdos do curso de Design por meio de trabalhos multidisciplinares envolvendo acadêmicos e professores; - Construir um projeto empreendedor com base na sustentabilidade (sócio-econômico-ambiental) por meio da visão de curto e longo prazo.				
6	DES.0048.00-8	Tendências Contemporâneas do Design	4	0
Ementa: Novas perspectivas e tendências para o Design Contemporâneo. O Design no contexto da Internet. Novas expressões em Design. Maneiras de criação e desenvolvimento em Design sob a óptica de metodologias contemporâneas. Inovação em Design. Tendências de consumo e de estilo. A tecnologia como influenciadora de tendências e estéticas. Compreensão do mercado, suas influências e variáveis.				
Objetivo: Abordar questões relacionadas ao Design Contemporâneo e às novas tecnologias. Conhecer novas metodologias e processos de trabalhos no contexto contemporâneo. Compreender novas perspectivas do Design frente às possibilidades oferecidas pela Internet.				
6	DES.0056.00-0	Design de Superfície	2	2
Ementa: Design gráfico e de superfície. Softwares destinados para a produção de superfícies. Design de superfície aplicado ao Design automotivo: Color & Trim e Shape Design. Estudo e reprodução de texturas. Estudo dos processos empregados em design de superfície. Identificação de padrões e aplicações diversas em: design automotivo, interiores, tecidos, mobiliário, entre outros. Projeto de Design de superfície.				
Objetivo: Capacitar os alunos de maneira criativa aos conhecimentos básicos, práticos e teóricos, sobre o Design de Superfície. Compreender o universo do Design de Superfície, sobretudo em suas aplicações em design automotivo, mobiliário, cerâmica, tapeçaria, azulejaria, vidro e papel. Entender a evolução do Design de Superfície e das técnicas de estamparia.				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
6	LET.0160.00-7	Linguagem Científica	4	0
Ementa: Prática de análise da linguagem científica. Linguagem, estrutura e características para a produção de textos acadêmicos: resumo, resenha e artigo científico. Tópicos gramaticais necessários ao uso da norma padrão. Objetivo: Identificar as características da linguagem científica em diferentes tipos de trabalhos acadêmicos, a fim de compreender e interpretar a prática científica nos diversos meios de divulgação, fazendo com que os educandos tenham condições de ler, compreender, analisar, sintetizar, avaliar e produzir textos científicos.				
6	SOC.0175.00-2	Dilemas Éticos e Cidadania	4	0
Ementa: Dilemas éticos na vida cotidiana: ação (meios e fins) e responsabilidade. O individualismo e seus conflitos. O valor da vida - (humanos e não humanos). Justiça, felicidade e cidadania. Implicações éticas dos estilos de vida e das escolhas profissionais. Objetivo: Identificar as características da linguagem científica em diferentes tipos de trabalhos acadêmicos, a fim de compreender e interpretar a prática científica nos diversos meios de divulgação, fazendo com que os educandos tenham condições de ler, compreender, analisar, sintetizar, avaliar e produzir textos científicos.				
7	DES.0049.00-4	Estágio Supervisionado em Design	4	8
Ementa: Realização de estágio curricular supervisionado, atuando na área Design. Experiência prática junto ao meio profissional e entrega de relatório final de estágio. Participação no desenvolvimento de projetos em empresas, indústrias, fundações, escritórios e outras instituições, acompanhados por orientadores do curso conforme normas específicas. Objetivo: Demonstrar vivência profissional em ambiente de desenvolvimento de projetos em design, proporcionando o início da construção da prática necessária ao mercado de trabalho.				
7	DES.0050.00-2	Design Thinking	4	0
Ementa: O que é Design Thinking. Métodos de projeto ligados ao Design Thinking. O Design Thinking no contexto Empresarial, Autônomo e Projetual. Vertentes e aplicações contemporâneas do Design Thinking. Aplicação do Design Thinking em Projetos. Estudos de caso. Objetivo: Perceber o design-thinking como ferramenta para geração de inovação e identidade. Entender a integração entre o planejamento de produtos, sistemas e serviços com as estratégias de posicionamento e sobrevivência no mercado. Promover reflexões e análises sobre design estratégico permeando os vários níveis do processo conceitual do design.				
7	DES.0051.00-9	Pesquisa em Design	4	0
Ementa: Projeto de pesquisa para desenvolvimento de artefato ou sistema de Design. Metodologias de Pesquisa. Metodologias de Projeto. Trabalho Acadêmico: Normas ABNT. Normas do TCC de Design FURB. Normas de apresentação do TCC de Design FURB. Objetivo: Desenvolver a capacidade de fundamentação teórica para a elaboração de projetos técnicocientíficos. Desenvolver pré-projeto de pesquisa que resulte num Trabalho de Conclusão de Curso. Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto; Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.				
8	DES.0052.00-5	Trabalho de Conclusão de Curso em Design	4	8
Ementa: Desenvolvimento do projeto iniciado na disciplina Pesquisa em Design. Normas de apresentação de TCC do Design FURB. Objetivo: Demonstrar por meio do desenvolvimento de um projeto, o conhecimento técnico, científico, artístico e reflexivo adquirido durante o curso, correspondentes às disciplinas cursadas e à postura profissional.				
8	DES.0053.00-1	Desenvolvimento do Produto de Moda	2	2
Ementa: Artefato de média complexidade. Produto de moda. Relações entre o objeto e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Desenvolvimento de croquis. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou protótipo. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão regional, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis. Ficha técnica. Planejamento de divulgação do produto. Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto. Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um artefato de média complexidade, sobretudo relacionado produto de moda por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;.				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
8	DES.0054.00-8	Gestão do Design	4	0
Ementa: O design no ambiente corporativo: o mundo dos negócios. Gestão do Design: conceitos e níveis. Design como mediador: Marketing e Engenharia – Diretoria e Acionistas. Estratégia centradas no design: design e inovação. Ferramentas de pesquisa e metodologia em design. O Briefing. O designer como autônomo. O designer como empreendedor. Objetivo: Definir e conceituar a gestão do design, bem como os principais aspectos da área. Apresentar e discutir situações relacionadas à atuação do design no universo empresarial. Promover a discussão e a reflexão sobre a gestão de design, colaborando com a construção do conhecimento da área.				
8	DES.0055.00-4	Design de Interiores	2	2
Ementa: Artefato de média complexidade. Ambiente. Relações entre o objeto e o usuário. Planejamento, projeto e desenvolvimento. Metodologia de projeto. Desenvolvimento de sketches. Aspectos ergonômicos. Desenvolvimento de modelos experimentais, mockups ou maquetes. Memorial descritivo. Problemas espaciais, formais e estéticos do Design relacionado à dimensão do ambiente, associando o projeto aos sistemas produtivos disponíveis. Desenho técnico. Objetivo: Desenvolver a visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do(s) produto(s). Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de um projeto de média complexidade, sobretudo relacionado a ambientes interiores e exteriores por meio de uma metodologia de projeto. Propiciar a compreensão do domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.				
8	DIR.0508.00-8	Legislação, Normas e Ética Profissional	4	0
Ementa: Ética e Direito. Autoria e Registros de trabalho. Patentes. Regulamentações para Internet. Regulamentação Internacional. Aspectos legais e éticos do profissional de Design perante a Sociedade, Mercado Profissional, Estado e seus órgãos normativos nacionais e internacionais. Direito do Consumidor: regulamentação. Controle de publicidade: publicidade enganosa e publicidade abusiva. Responsabilidade civil: dano material e dano moral. Proteção contratual. Direito Autoral e Propriedade Industrial. Registro de Desenho Industrial. INPI. Objetivo: Promover aos alunos o contato com normas jurídicas e técnicas, princípios legais, procedimentos e jurisprudências e sua aplicabilidade na vida prática do profissional de Design. Formar profissionais de Design aptos ao exercício profissional com ética e visão da importância do design para o desenvolvimento da economia local e nacional.				
8	LET.0162.00-0	Libras	4	0
Ementa: A Surdez: Conceitos básicos, causas e prevenções. A evolução da história do surdo. A estrutura lingüística da Libras: aspectos estruturais da Libras; LIBRAS: Aplicabilidade e vivência. Objetivo: Compreender as características do deficiente auditivo e o processo de comunicação através da Libras com vistas a favorecer a aprendizagem do deficiente auditivo.				



Assinado digitalmente por
MARILEIA SCHUBERT:
02019028930
Razão: Eu revisei este
documento
Localização: DRA
Data: 2022-02-04 15:46:21

Marileia Schubert
Chefe da Divisão de Registros Acadêmicos
Fundação Universidade Regional de Blumenau

Este documento foi emitido eletronicamente.

Caso haja dúvidas sobre sua autenticidade, contate a Divisão de Registros Acadêmicos no telefone (47) 3321-0290, ou no e-mail dra@furb.br.

Assinatura eletrônica autorizada conforme previsto na Portaria FURB N° 164/2020