

Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	1º Semestre		1º periodo	
Disciplina:	ADE100A Metodologia do Projeto de Design				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	4	Número de Créditos:	4
				Total HA:	80

Ementa

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

Competências

- RA 1. Relacionar contextualmente o briefing do projeto de design com diagnósticos e pesquisas realizadas.
- RA 2. Caracterizar o contexto do problema proposto no briefing por meio de repertório conceitual criativo e inovador da área.
- RA 3. Conceituar o projeto de design com base em critérios obtidos por síntese e da abstração das informações coletadas.
- RA 4. Gerar propostas de solução de design para o briefing apresentado utilizando ferramentas de criatividade que representam o conceito definido.
- RA 5. Selecionar proposta e linguagem de solução ao briefing apresentado.
- RA 6. Prototipar a solução do projeto.
- RA 7. Apresentar a solução desenvolvida relacionada ao briefing apresentado em apresentação pública de defesa de projeto.
- RA 8. Validar a solução desenvolvida; analisando-o e retroalimentando-o.
- RA 9. Aplicar o processo metodológico para problemas de design.

Metodologia

Aprendizagem por projeto:

MET. RA 1. Avaliações Formativas:

- construção de briefing em formato de texto que abranja o problema de design com seu contexto, público alvo e objetivo.
- planejamento e emprego de técnicas de pesquisa de campo e de dados secundários para levantar informações sobre o contexto, problemática e público alvo do projeto de design.

MET. RA 2. Avaliação formativa

- representação por meio de painéis semânticos dos resultados obtidos pela pesquisa realizada na etapa anterior, abrangendo contexto, problemática e público alvo do projeto de design.

MET. RA 3, 4. Avaliações formativas:

- Construção e representação por meio de palavras chave e painéis semânticos, do conceito para o projeto de design tendo por base os dados levantados e a síntese realizada;

Avaliação somativa:

- Apresentação das etapas realizadas defendendo as soluções de conceituação de projeto tendo levado em consideração o diagnóstico do problema, a construção de seu contexto, levantamento de dados para subsidiar as soluções e a síntese e abstração dos dados levantados, culminando com a conceituação do projeto.

MET. RA 5, 6. Avaliações formativas:

- construção de painel semântico da proposta gráfica do projeto (painel de referências gráficas).
- criação e prototipação de propostas gráficas visuais que atendem aos requisitos apontados na etapa de conceituação do projeto da solução de design para o problema levantado e que estejam alinhadas com os painéis de referências visuais.

MET. RA 7. Avaliação somativa:

- apresentação de proposta de produto de design usando estratégias de forma coerente com a conceituação adotada



e os dados da problemática levantada, com qualidade e adequação de linguagem adotada para representar o conceito e completude na construção do protótipo.

MET. RA 8. Avaliação formativa:

- avalia o processo de aprendizagem dentro do processo de metodologia, realiza retroalimentação dos resultados com proposição de melhorias.

MET. RA 9. Avaliação formativa:

- compreende e aplica as etapas metodológicas com qualidade.

Avaliação Somativa

- sintetiza o conhecimento adquirido sobre metodologia de design em mapa mental.

Sistema de Avaliação

Conforme o disposto na Resolução n.º 04/2018 CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

FUENTES, Rodolfo. A Prática Do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa.

LUPTON, Ellen. Intuição, Ação, Criação Graphic Design Thinking

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos Do Design

Temas de Estudo

TE1: Metodologia de projeto de Design: conceito e estrutura.

TE2: Briefing: formatação e aplicações em Design.

TE3: Estratégias de pesquisa em Design: jornada do usuário, brainstorming, Mapa mental, Painei Semântico e de referências

TE4: Lógica de conceituação de projeto de design

TE5: Geração e seleção de alternativas de soluções de design: conceito, técnicas e aplicações no design

TE6: Modelos físicos e virtuais: estratégias de desenvolvimento

TE7: Técnicas de comunicação oral, gráfica e escrita de projetos de design

TE8: Técnicas de avaliação e validação de solução de projeto de design

Bibliografia Complementar

PHILIPS, Peter. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem as coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

MIGUEL, Paulo Augusto Cauchisk. Projeto do produto. Rio de Janeiro: Campus Elsiever, 2009.

PIRES, Dorotéia Baduy. Design de moda: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

SEIVE, Wright. Pesquisa e Design. Porto Alegre: Bookman, 2010.



Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	1º Semestre	1º periodo		
Disciplina:	ADE101A História da Arte				
Aulas Teóricas:	2	Aulas Práticas:	0	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

A disciplina é ofertada para estudantes do primeiro semestre do curso de Design. Ao longo do semestre os estudantes refletem sobre arte, a partir de pesquisa e atividades práticas, analisando suas manifestações desde a Antiguidade até Contemporaneidade e o surgimento do Design. O aluno constrói repertório com conceitos, movimentos e aspectos estéticos para a apreensão e a compreensão da cultura artística. Ao final é capaz de identificar os diferentes estilos e movimentos da Arte, relacionando-os com a cultura, a sociedade, os contextos históricos, políticos e econômicos de cada época.

Competências

- RA 1. Analisar os diferentes estilos e movimentos na História da Arte.
RA 2. Relacionar a arte e seus movimentos com a cultura, a sociedade os contextos históricos, políticos e econômicos de cada época
RA 3. Construir repertório com conceitos, movimentos e aspectos estéticos da arte que embasem seus projetos de design
RA 4. Aplicar seus conhecimentos sobre arte e seu contexto em processos criativos nos mais diversos projetos de design.

Metodologia

RA 1.
Aprendizagem por times (TBL)
Aprendizagem Híbrida. Flipped Classroom (Leitura e Vídeo);
Pré-aula: Leitura do livro: o que é arte, texto individual e texto em grupo conceito de arte. Questões sobre texto.
Aula: discussão e atividade Quebra-cabeças
Aulas expositivas (pequenas introduções);
Produção de texto individual e coletivo;
Debate em equipes o que é arte.

RA 2.
Aprendizagem Híbrida. Flipped Classroom (Leitura e Vídeo);
Pré-aula: Leitura do livro: o que é arte, texto individual e texto em grupo conceito de arte. Questões sobre texto.
Aula: Peer Instruction
Aprendizagem Híbrida. Flipped Classroom (Leitura e Vídeo);
Pré-aula: Leitura do texto/ou vídeo.
Anotações individuais
Resposta de Questões.
Aula: Wiki ou blog, texto colaborativo
Aprendizagem por projeto PjBL, Produção de glossário de arte
Aprendizagem Híbrida. Flipped Classroom (Leitura e Vídeo);
Pré-aula: Leitura do texto/ou vídeo.
Anotações individuais
Resposta de Questões.
Aula: TARI.

RA 3.
Aprendizagem por projeto - PjBL - Produção de glossário de arte. Desenvolvimento de jogo sobre os movimentos artísticos



Aprendizagem Híbrida, Flipped Classroom (Leitura e Vídeo);

Pré-aula: Leitura de texto. Questões sobre texto.

Aula: Mapa Mental.

RA 4.

Estudo de caso ou PBL com discussão e perguntas entre equipes

PJBL, Criação de um objeto de um objeto de Design a partir de releitura de uma obra ou movimento artístico

Sistema de Avaliação

Conforme o disposto na Resolução n.º 04/2018 CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

BATTISTONI FILHO, Duílio. Pequena história da arte. 18. ed. São Paulo: Papirus, 2009. 160 p. ISBN 85-308-0027-3.

Número de chamada: 709 B336p 2009

BAUMGART, Fritz Erwin. Breve história da arte. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 376 p. ISBN 978-85-336-2365-1 (broch.). Número de chamada: 709 B348b 2007

GOMBRICH, E. H. A história da arte. Rio de Janeiro: LTC, 1999. 688 p. ISBN 978-85-216-1185-1. Número de chamada: 709 G632h 1999

Temas de Estudo

1. As origens e conceito da arte: a evolução do pensamento artístico.
2. A arte na Antiguidade: do surgimento das civilizações ao império romano.
3. A arte na Idade Média: a influência da Igreja, do bizantino ao gótico.
4. O Renascimento: o retorno a arte clássica
5. A arte no Absolutismos: barroco e rococó
6. O movimento moderno: da ruptura com o clássico as vanguardas.
7. O movimento moderno: revolução industrial e o surgimento do design.
8. A arte contemporânea: do expressionismo abstrato a arte conceitual.
9. A arte contemporânea: o design contemporâneo e o momento pós-moderno.

Bibliografia Complementar

ARCHER, Michael. Arte contemporânea: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001. Número de chamada: 709.04 A672a 2001

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BRAGA, Marcos da Costa; DIAS, Dora Souza. História do design no Brasil II. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2014. 251 p. ISBN 978-85-391-0645-5 (broch.) Número de chamada: 745.20981 H673 2014

CHIPP, Hershell B. Teorias da Arte Moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1999. Número de chamada: 709.04 C541t 1996

PROENÇA, Graça. Descobrimos a história da arte. 1. ed. São Paulo: Ática, 2005. 248 p. ISBN 978-85-08-09921-4 (broch.) Número de chamada: 709 P964d 2005





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	1º Semestre	1º periodo		
Disciplina:	ADE102A Desenho Técnico				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	4	Número de Créditos:	4
				Total HA:	80

Ementa

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

Competências

- RA 1. 5.1.1. Aprender a usar os materiais básicos de desenho.
RA 2. 5.1.2. Identificação de técnicas adequadas para representação gráfica e estilos.
RA 3. 5.2.1. Representar graficamente: Sólidos geométricos, elementos da natureza incluindo figura humana e construção de cenários por meio de técnicas analógicas.
RA 4. 5.2.2. Desenvolver a representação gráfica individual.
RA 5. 5.3.1. Aplicar diferentes estilos de desenho nas representações gráficas manuais.
RA 6. 5.3.2. Utilizar representação por intermédio de croquis.
RA 7. 5.6.1. Desenvolver senso autocorreção dos desenhos a partir das noções de relação com formas geométricas básicas e feedback do professor.

Metodologia

RA 1 ao RA 5:

- Aulas expositivas de fundamentos teóricos;
- Estudos de caso sobre representações gráficas.
- Pasta de desenho individual.

RA 6:

- Estudos de casos;
- Aulas expositivas de construções de desenho;
- Sala de Aula Invertida;
- Pasta de desenho individual;
- Avaliação individual para cada estudante a partir dos trabalhos desenvolvidos.

Sistema de Avaliação

Conforme o disposto na Resolução n.º 04/2018 CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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

Temas de Estudo

- Representação plana e volumétrica: vistas técnicas e perspectivas;
- Perspectiva paralela e com ponto de fuga;
- Recursos gráficos do desenho à mão livre: linhas de construção, linhas de delimitação e linhas de superfície;
- Grafismos e hachuras para representação de claro e escuro;





5. Observação e representação de objetos: proporções, escalas e formas;
6. Associação de formas com estruturas geométricas simples.

Bibliografia Complementar

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





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	1º Semestre	1º periodo		
Disciplina:	ADE103A Pensamento Lógico				
Aulas Teóricas:	2	Aulas Práticas:	0	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

Esta disciplina do 1º período do curso de Design, estuda as linguagens lógicas na filosofia e na matemática e suas aplicações práticas. Ao finalizar a disciplina o aluno estará apto a articular discursos, analisar cenários, priorizar argumentos e estruturar hipóteses conceituais e inovadoras.

Competências

- RA 1. Utilizar os as ferramentas de construção da lógica.
- RA 2. Criar discursos orientados pela lógica.
- RA 3. Criar leque de possibilidades inovadoras a partir dos dados levantados e agrupados.

Metodologia

- a. Aulas expositivas de fundamentos teóricos;
- b. Estudos de caso.
- c. Pasta de exercícios individual.
- d. Sala de Aula Invertida.

Sistema de Avaliação

Conforme o disposto na Resolução n.º 04/2018 CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

- ARISTÓTELES. Órganon: categorias, da interpretação, analíticos anteriores, analíticos posteriores, tópicos, refutações sofística. Bauru: EDIPRO, 2010., 2010.
- CUNHA, Marisa Ortegoza da; Machado, Nilson José. Lógica e linguagem cotidiana : verdade, coerência, comunicação, argumentação. São Paulo, 2007.
- MORTARI, Cezar A. Introdução à lógica. Editora UNESP.

Temas de Estudo

1. Noções de Lógica Formal:
 - 1.1 Meios de convencimento: tipos de sofismas.
 - 1.2 Categorias: Noções de substância.
 - 1.3 Argumentação: Indutiva e dedutiva.
 - 1.4 Regras relativas a premissas e a termos.
 - 1.5 Silogismos.
2. Noções de Lógica Matemática ou Simbólica:
 - 2.1 Princípios e operações lógicas.
 - 2.2 Construção de tabelas-verdade.
 - 2.3 Critérios de validade.
3. Conexões.
 - 3.1 Cenários sistêmicos e suas correlações
 - 3.2 Estruturar sínteses por meio da interligação de dados
 - 3.3 Gerar hipóteses sustentadas por pensamentos inovadores





Bibliografia Complementar

- BISPO, CF. Introdução à lógica matemática. São Paulo, 2013.
DÍEZ MARTÍNEZ, A. Introducción a la filosofía de la lógica. [N.p.] : UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2013.
LUNGARZO, C. O que é lógica. São Paulo: Brasiliense, 1989, 1993., 1989. (Coleção primeiros passos: 215).
KONDER, L. O que é dialética. São Paulo: Brasiliense, 1983, 2008., 1983. (Coleção primeiros passos: 23).
VASCONCELLOS, Md. Pensamento sistêmico o novo paradigma da ciência. Campinas: Papirus 2013.

Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	1º Semestre	1º periodo		
Disciplina:	ADE104A Desenho de Observação e Representação da Imagem				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	4	Número de Créditos:	4
				Total HA:	80

Ementa

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

Competências

- RA 1. Aprender a usar os materiais básicos de desenho.
- RA 2. Identificação de técnicas adequadas para representação gráfica e estilos.
- RA 3. Representar graficamente: Sólidos geométricos, elementos da natureza incluindo figura humana e construção de cenários por meio de técnicas analógicas.
- RA 4. Desenvolver a representação gráfica individual.
- RA 5. Aplicar diferentes estilos de desenho nas representações gráficas manuais.
- RA 6. Utilizar representação por intermédio de croquis.
- RA 7. Desenvolver senso autocorreção dos desenhos a partir das noções de relação com formas geométricas básicas e feedback do professor.

Metodologia

MET. RA 1 a RA 6:

- a. Aulas expositivas de fundamentos teóricos;
- b. Estudos de caso sobre representações gráficas.
- c. Pasta de desenho individual.

MET. RA 7:

- a. Estudos de casos;
- b. Aulas expositivas de construções de desenho;
- c. Sala de Aula Invertida;
- d. Pasta de desenho individual;
- e. Avaliação individual para cada estudante a partir dos trabalhos desenvolvidos.

Sistema de Avaliação

Conforme o disposto na Resolução n.º 04/2018 CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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

Temas de Estudo

- Representação plana e volumétrica: vistas técnicas e perspectivas;
Perspectiva paralela e com ponto de fuga;
Recursos gráficos do desenho à mão livre: linhas de construção, linhas de delimitação e linhas de superfície;
Grafismos e hachuras para representação de claro e escuro;



Observação e representação de objetos: proporções, escalas e formas;
Associação de formas com estruturas geométricas simples.

Bibliografia Complementar

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



Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	1º Semestre	1º periodo		
Disciplina:	ADE105A Teoria da Cor				
Aulas Teóricas:	2	Aulas Práticas:	0	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

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

Competências

- RA 1. Construir repertório criativo e inovador por meio da análise e interpretação dos contextos conceituais, culturais e simbólicos da cor;
RA 2. Gerar alternativas cromáticas a partir das propostas temáticas, aplicando técnicas de obtenção e manipulação da cor;
RA 3. Elaborar argumento coerente com um raciocínio criativo e conceitual;
RA 4. Demonstrar senso cromático nas escolhas gráficas nas oportunidades projetuais propostas;
RA 5. Produzir composições gráficas por meio das técnicas manuais e ou digitais, demonstrando aplicação adequada dos fundamentos, conceitos e aspectos da cor;
RA 6. Articular alternativas visuais de combinações de cores a partir da análise e aplicação das dimensões da cor;
RA 7. Desenvolver representações gráficas com base nas combinações e harmonizações cromáticas;
RA 8. Desenvolver projeto cromático, demonstrando a articulação da temática, mídias, suportes e público de interesse;

Metodologia

MET. RA 1 a RA 2:

Aulas expositivas de fundamentos teóricos: aspectos da cor; introdução à análise dos elementos da linguagem visual e técnicas de obtenção da cor;
Estudos colaborativos de casos e situações que demonstram o uso da cor no cotidiano da sociedade contemporânea e respectiva aplicabilidade no design;
Práticas orientadas individualmente na manipulação e obtenção da cor;
Sketchbook individual;

MET. RA 3 a RA 4:

Aulas expositivas de fundamentos teóricos: simbologia das cores, as relações com as oportunidades projetuais no design e técnicas de manipulação das cores;
Práticas orientadas individualmente na composição e escolhas cromáticas;
Sketchbook individual;

MET. RA 5:

Aulas expositivas de fundamentos teóricos: dimensões, sistemas, harmonizações e combinações cromáticas;
Práticas orientadas em equipes na elaboração e concepção gráfica;
Aprendizagem Baseada em Projetos;
Sala de Aula Invertida: (abordagens contemporâneas);
Sketchbook individual;

MET. RA 6 a RA 7:

Aulas expositivas de fundamentos teóricos: temáticas, abordagens conceituais e gráficas, painéis criativos;
Estudos colaborativos de casos;
Aprendizagem Baseada em Projetos;
Blog (produção e alimentação de conteúdo sobre o uso e aplicabilidade da cor no design)



Sketchbook individual;

MET. RA 8:

Aulas expositivas de fundamentos teóricos: processos criativos aplicados à construção de projetos cromáticos;
Aprendizagem Baseada em Projetos;
Sala de aula invertida (pesquisa prévia e construção de conceito e abordagens gráficas)
Sketchbook individual;

Sistema de Avaliação

Conforme o disposto na Resolução n.º 04/2018 CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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

Temas de Estudo

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

Bibliografia Complementar

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





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	1º Semestre	1º periodo		
Disciplina:	EFL100A Filosofia				
Aulas Teóricas:	4	Aulas Práticas:	0	Número de Créditos:	4
				Total HA:	80

Ementa

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

Competências

RA 1: Problematicar diferentes visões de mundo a partir de métodos do processo do conhecer, considerando a concepção de universidade e de estudante.
RA 2: Identificar elementos antropológico-filosóficos da condição humana, a partir de diferentes visões de mundo.
RA 3: Planejar o percurso pessoal-acadêmico, diante de situações-problema pertinentes à sociedade contemporânea, visando construir novas possibilidades individuais e coletivas de ser no mundo, mediante a filosofia da ação.

Metodologia

Sistema de Avaliação

Conforme o disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

FERRY, Luc. Nossos devaneios. O êxito, o tédio e a inveja. In: FERRY, Luc. O que é uma vida bem-sucedida?: ensaios Rio de Janeiro: Difel, 2004. (Prefácio de Daniel Belavoine)
RUSSEL, Bertrand. O valor da filosofia. In: _____. Os problemas da filosofia. Florianópolis: 2005. p. 119-125.
MONTAIGNE, Michel. Os ensaios. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
Periódico:
KANT, I. Resposta à pergunta: o que é Esclarecimento?
file:///C:/Users/anors/Desktop/O%20que%20%C3%A9%20o%20esclarecimento.pdf

Temas de Estudo

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

Bibliografia Complementar

DESCARTES, René. O discurso do método. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
FREIRE, Paulo. Orientações em torno do ato de estudar. In: Ação cultural para a liberdade. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982. p. 9-12.
KUHN, Thomas. A estrutura das revoluções científicas. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.
ROUSSEAU, Jean-Jacques. Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens. São Paulo: Martins Fontes, 2005.





SPONVILLE, A.C. O conhecimento. In: _____. Apresentação da Filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 2002. p. 55-64.
E-book:
SARTRE, Jean-Paul. O existencialismo é um humanismo. Petrópolis: Vozes, 2010.
<https://mega.nz/#F!hew1UD5C!RXFjtn2DhrEbFi-8gVgqUg>



Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	ADE109A Composição				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	4	Número de Créditos:	4
				Total HA:	80

Ementa

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

Competências

COMPETÊNCIA DA DISCIPLINA (COMPETÊNCIA 05 DO CURSO)

Concretizar projetos sustentáveis na área de design, aplicando as diferentes linguagens com precisão, e revelando coerência com as etapas de concepção e planejamento de forma honesta, criativa e reflexiva.

Elemento de competência 5.1

Selecionar linguagens compatíveis com o planejamento projetual.

Elemento de competência 5.2

Empregar linguagens com precisão no desenvolvimento de sistemas, produtos e serviços previstos no planejamento projetual.

Elemento de competência 5.3

Elaborar alternativas viáveis para sistemas, produtos e serviços previstos no planejamento projetual.

Elemento de competência 5.6

Adequar alternativas validadas a partir do feedback.

Metodologia

Aula teórica (pdf disponibilizado no Blackboard) + atividade desenvolvida em sala (orientação e desenvolvimento) a partir de TDE com preparações (leitura, materiais, esboços) para a atividade

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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

Temas de Estudo

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

Bibliografia Complementar

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

Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	ADE112A Design e Sustentabilidade				
Aulas Teóricas:	2	Aulas Práticas:	0	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

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

Competências

5. Concretizar projetos sustentáveis na área de design, aplicando as diferentes linguagens com precisão, e revelando coerência com as etapas de concepção e planejamento de forma honesta, criativa e reflexiva.
6. Implementar, com eficiência e eficácia, soluções de design, gerenciando o processo produtivo, com ações de retroalimentação, a partir de diretrizes, métricas e indicadores, na busca dos resultados projetados, de forma resiliente, colaborativa e pró-ativa.

Metodologia

Aulas expositivas de fundamentos teóricos;
Videos informativos sobre sustentabilidade e desenvolvimento social - Aulas de campo em cenários indicadores de sustentabilidade;
Trabalho em grupo para validação de conhecimentos;
Mapas mentais de processos circulares;
Dinâmicas projetuais em sala de aula;
Exposição de cases;
Leituras individuais para debate em sala de aula;

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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

Temas de Estudo

1. Sustentabilidade e suas utopias;
2. Logística reversa e otimização e intensificação de uso de materiais;
3. Transição Ego to Eco e novos comportamento de consumo responsável;
4. Economia circular e conceito cradle to cradle;



5. Assembly for Design ou design para montagem e desmontagem;
6. Victor Papanek e o Design para o Mundo Real;
7. Transition Design;
8. Design para o desenvolvimento social e a sustentabilidade e PS+S ecoeficient

Bibliografia Complementar

BERLIM, Lilian. Moda e Sustentabilidade: Uma Reflexão Necessária. São Paulo: Estação das Letras e da Cores, 2012.

GWILT, Alisson. Moda Sustentável: um guia prático. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2015.

QUEIROZ, Leila. Utopia da sustentabilidade e transgressões no design. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2014.

SACHS, Ignacy. Caminhos para o desenvolvimento sustentável. Organização de Paula Yone Stroh. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	ADE127A Planificação Gráfica e uso da Tipografia				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	2	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

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

Competências

COMPETÊNCIA 05

Concretizar projetos sustentáveis na área de design, aplicando as diferentes linguagens com precisão, e revelando coerência com as etapas de concepção e planejamento de forma honesta, criativa e reflexiva.

- 5.1 - Selecionar linguagens compatíveis com o planejamento projetual.
- 5.2 - Empregar linguagens com precisão no desenvolvimento de sistemas, produtos e serviços previstos no planejamento projetual.
- 5.3 - Elaborar alternativas viáveis para sistemas, produtos e serviços previstos no planejamento projetual.
- 5.4 - Selecionar alternativas coerentes as etapas de concepção e planejamento.

COMPETÊNCIA 06

Implementar, com eficiência e eficácia, soluções de design, gerenciando o processo produtivo, com ações de retroalimentação, a partir de diretrizes, métricas e indicadores, na busca dos resultados projetados, de forma resiliente, colaborativa e pró-ativa.

- 6.5 - Documentar etapas de implementação de soluções de design.
- 6.6 - Apresentar etapas de implementação de soluções de design.

Metodologia

Aulas expositivas de fundamentos teórico com análises de casos relacionados.
Práticas orientadas para seleção de tipografia e composição adequadas de acordo com conceito do projeto.

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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

Temas de Estudo

- 1. Fundamentos da tipografia
 - 1.1 Breve histórico
 - 1.2 Tipografia no design
 - 1.3 Anatomia e classificação dos tipos
 - 1.4 Letras, palavras, parágrafo e página



PUCPR

Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Pró-Reitoria Acadêmica

Coordenadoria de Ensino - Núcleo de Cursos de Graduação e de Cursos Sequenciais

Conteúdo Programático

- 1.5 Como diferenciar, escolher e combinar tipos
- 2. Fundamentos da Diagramação
 - 2.1 Fundamentos da composição aplicados ao layout
 - 2.2 Relação dos elementos na composição
 - 2.3 Construindo grids
 - 2.4 Formatos e canais de comunicação visual

Bibliografia Complementar

DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. Curso de Design Gráfico: Princípios e práticas. SP: Gustavo Gilli, 2014.

HESS, Jay; PASZTOREK, Simone. Design gráfico para moda. SP: Rosari, 2010.

LUPTON, Ellen. Tipos na tela. SP: Gustavo Gilli, 2015.

SALTZ, Ina. Design e tipografia: 100 fundamentos do design com tipos. SP: Editora Blucher, 2010.

TONDREAU, Beth. Criar grids: 100 fundamentos de layout. SP: Editora Blucher, 2009.



Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	ADE128A Produção e Tratamento da Imagem				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	4	Número de Créditos:	4
				Total HA:	80

Ementa

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

Competências

Competência 5 - Linguagem

Elemento de competência 5.1-Selecionar linguagens compatíveis com o planejamento projetual.

Elemento de competência 5.2 - Empregar linguagens com precisão no desenvolvimento de sistemas produtos e serviços previstos no planejamento projetual.

Competência 6 - Implementação

Elemento de competência 6.2 Estabelecer diretrizes, métricas e indicadores coerentes com resultados projetados.

Elemento de competência 6.5- Documentar etapas de implementação de soluções de design.

Elemento de competência 6.6- Apresentar etapas de implementação de soluções de design.

Metodologia

Aula expositiva de fundamentos teóricos

Sala de aula Invertida

Aprendizagem baseada em Projetos

Design Thinking

Feedback dos colegas

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

KELBY, Scott. Fotografia Digital na Prática (v1, v2 e v3). São Paulo: Editora Pearson Education do Brasil, 2008

Tarnoczy JR, Ernesto. A Arte da Composição. São Paulo: Editora Photos, 2008

LANGFORD, Michael John. Fotografia. 3. ed. ; Rio de Janeiro: Ediouro, 2001

Temas de Estudo

1. Breve História da Fotografia (Fotografia Alternativa)
2. A câmera fotográfica e seus recursos.
 - 2.1 Focalização e Fotometragem.
 - 2.2 Obturador, velocidade de obturação e seus efeitos.
 - 2.3 Diafragma, Profundidade de Campo e seus efeitos.
 - 2.4 Sistemas de sensibilidade.
 - 2.5 Balanço de branco.
 - 2.6 Objetivas fotográficas.
 - 2.7 Histograma.



- 3. Introdução ao estudo da Composição para criação de imagens.
- 4. Estudo da Luz e seus tipos.
 - 4.1 Luz e sombra.
 - 4.2 Reflexão especular, difusa, zona de transição, sombra própria e sombra projetada.
 - 4.3 Iluminação contínua, instantânea e natural.
- 5. Tratamento de imagens digitais
 - 5.1 Tipos de imagens digitais. - Imagens vetoriais, imagens de mapa de bits.
 - 5.2 Espaço de cores e resolução.
 - 5.3 Profundidade de cores e histograma.
 - 5.4 Compressão versus qualidade da imagem. Tipos de arquivos digitais. Imagem HDR.
 - 5.5 Softwares utilizados para manipulação de imagens.
 - 5.6 Tratamentos básicos em imagens.
- 6. Manipulação de imagens digitais
 - 6.1 Montagem digital. Recorte e colagem, intervenção digital em imagens

Bibliografia Complementar

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





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	ADE129A Produção Seriada				
Aulas Teóricas:	2	Aulas Práticas:	0	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

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

Competências

DIAGNÓSTICO

- 1.1 - Sistematizar dados organizacionais, ambientais e socioculturais coletados a partir de referências científicas e mercadológicas.
- 1.2 - Analisar dados organizacionais, ambientais e socioculturais coletados.
- 1.3 - Identificar tendências comportamentais e tecnológicas.
- 1.4 - Correlacionar análise de dados, tendências identificadas e público-alvo definido.
- 1.8 - Demonstrar pró-atividade e senso crítico nas tomadas de decisão.

REPERTÓRIO

- 2.1 - Analisar, com visão holística, antropológica, sociocultural e ambiental, oportunidades/necessidades a partir de cenários validados.
- 2.4 - Buscar referências criativas e inovadoras para a validação de oportunidades.

ESTRATÉGIAS

- 4.1 - Analisar diferentes sistemas correlacionados a propostas de valor.

Metodologia

Aulas expositivas de fundamentos históricos e teóricos;
Sala de Aula invertida;
Instrução por pares;

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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

Temas de Estudo

1. Produção e consumo pré e pós revolução Industrial;
2. Produção e consumo no século 20: Crescimento do consumo, Expansão de crédito e propaganda, Consumo pós-guerra, Consumo individualista, O consumismo;
3. Produção em massa, edições limitadas e artesanato;
4. Relações entre custo, preço e tiragem;





PUCPR

Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Pró-Reitoria Acadêmica

Coordenadoria de Ensino - Núcleo de Cursos de Graduação e de Cursos Sequenciais

Conteúdo Programático

5. Escalabilidade da produção de bens e serviços;
6. Escalabilidade de alcance de informações;
7. Novos paradigmas de consumo pelo design: exclusividade, universalidade e experiência do usuário;
8. Dilemas éticos de produção, consumo e trabalho: Economia globalizada versus Economia local;
9. Tendências de produção e consumo;

Bibliografia Complementar

HARARI, Yuval Noah. Sapiens: Uma Breve História da Humanidade. 25a edição. Porto Alegre. L&PM, 2017.

HARARI, Yuval Noah. Homo Deus: Uma Breve História do Amanhã. 1a edição. São Paulo. Companhia das Letras, 2016.

HOBSBAWM, ERIC J. A Era dos Extremos. O Breve século XX. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	ADE130A Projeto de Design I				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	4	Número de Créditos:	4
				Total HA:	80

Ementa

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

Competências

COMPETÊNCIA 01

Diagnosticar oportunidades/ necessidades passíveis de resolução por projetos de design para diferentes públicos-alvo, a partir de referências científicas e mercadológicas, relacionando cenários socioculturais, ambientais e organizacionais com tendências comportamentais e tecnológicas, revelando pró-atividade e senso crítico.

COMPETÊNCIA 02

Construir argumentações consistentes para oportunidades/necessidades diagnosticadas e passíveis de resposta por meio de projetos de design, integrando repertório de conceitos criativos e inovadores com visão holística, antropológica, sociocultural e ambiental, com uso de ferramentas tecnológicas, de forma empática e imparcial.

COMPETÊNCIA 03

Elaborar propostas de valor para projetos de design numa perspectiva sistêmica e legal, a partir de parâmetros e critérios abstraídos de informações coletadas de oportunidades projetuais, de forma crítica, autônoma e autoral.

COMPETÊNCIA 05

Concretizar projetos sustentáveis na área de design, aplicando as diferentes linguagens com precisão, e revelando coerência com as etapas de concepção e planejamento de forma honesta, criativa e reflexiva.

Metodologia

Aulas expositivas de fundamentos teóricos;
Vídeos sobre o contexto proposto
Aulas expositivas de conceituação das fases metodológicas e técnicas; - exposição de exemplos projetuais
Aprendizagem por projeto
Aulas expositivas de fundamentos históricos e teóricos;
Sala de Aula invertida;

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

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





PUCPR

Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Pró-Reitoria Acadêmica

Coordenadoria de Ensino - Núcleo de Cursos de Graduação e de Cursos Sequenciais

Conteúdo Programático

Temas de Estudo

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

Bibliografia Complementar

KOTHLER, Philip. ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING. São Paulo: Prentice Hall, 2000.

CAPODAGLI, Bill e JACKSON, Lynn NOS BASTIDORES DA PIXEL. São Paulo: Editora Saraiva, 2010





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	ADE139A Técnicas de Criatividade e Processos da Inovação				
Aulas Teóricas:	0	Aulas Práticas:	2	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

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

Competências

COMPETÊNCIA 01

Diagnosticar oportunidades/ necessidades passíveis de resolução por projetos de design para diferentes públicos-alvo, a partir de referências científicas e mercadológicas, relacionando cenários socioculturais, ambientais e organizacionais com tendências comportamentais e tecnológicas, revelando pró-atividade e senso crítico.

COMPETÊNCIA 02

Construir argumentações consistentes para oportunidades/necessidades diagnosticadas e passíveis de resposta por meio de projetos de design, integrando repertório de conceitos criativos e inovadores com visão holística, antropológica, sociocultural e ambiental, com uso de ferramentas tecnológicas, de forma empática e imparcial.

COMPETÊNCIA 03

Elaborar propostas de valor para projetos de design numa perspectiva sistêmica e legal, a partir de parâmetros e critérios abstraídos de informações coletadas de oportunidades projetuais, de forma crítica, autônoma e autoral.

Metodologia

Aulas expositivas de fundamentos teóricos;

Vídeos sobre o contexto proposto

Aulas expositivas de conceituação das fases metodológicas e técnicas; - exposição de exemplos projetuais

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

BURDEK, Bernhard E. História, Teoria e Prática do Design de Produtos. 1ª Ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2006.

Löbach, Bernd. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. 1ª. Ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2001.

STARCK, Philippe. Philippe Stark. Köln: Taschen, 2005.

Temas de Estudo

1 Criatividade: Conceito, fundamentos e dimensões, técnicas de estímulo

2 Inovação: conceito, dimensões, tipos e processos

3 Criatividade, Inovação e Mercado





Bibliografia Complementar

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





Câmpus:	PUCPR - Câmpus Curitiba				
Escola:	Escola de Arquitetura e Design				
Curso:	2271 - Design (Diurno)				
Ano:	2021	2º Semestre	2º periodo		
Disciplina:	EFL101A Ética				
Aulas Teóricas:	2	Aulas Práticas:	0	Número de Créditos:	2
				Total HA:	40

Ementa

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

Competências

RA 1: Analisar os desafios da crise contemporânea à luz dos fundamentos e modelos éticos, refletindo sobre a ação mediada da tecnologia e as relações humanas e ambientais.

RA 2: Construir ações interventivas que expressem novas possibilidades individuais e coletivas de ser no mundo, reconhecendo a dignidade e os direitos humanos.

Metodologia

Aulas expositivas de fundamentos teóricos;
Vídeos sobre o contexto proposto
Dinâmicas de classe / equipes ou individuais

Sistema de Avaliação

Conforme disposto na Resolução n.º 04/2018 - CONSUN, que regulamenta o sistema de avaliação das matrizes curriculares organizadas por competências.

Bibliografia Básica

ARISTÓTELES. Ética a Nicômaco. São Paulo: Abril Cultural, 1973. Livro I: Cap. 1(p.17 e 18) e 13(p.32-33) e Livro II: Cap. 1 a 9(p. 35-47)

AGOSTINHO. O livre-arbítrio. São Paulo: Paulus, 1995. Livro I

JONAS, Hans. O Princípio Responsabilidade: ensaio de uma ética para a civilização tecnológica. Trad. de Marijane Lisboa; Luiz Barros Montez. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora da PUC-Rio, 2006. p. 27-61.

Temas de Estudo

Grupos de Conhecimento (GC) e Temas de Estudo (TE)

GC 3.1 Conceitos, modelos e princípios da ação humana (1º grupo de conhecimentos)

TE 3.1.1 Fundamentos éticos, valores e dilemas morais;

TE 3.1.2 Modelos éticos e os desafios da contemporaneidade.

GC 3.2 Ética da responsabilidade, direitos humanos e diversidade (2º grupo de conhecimentos)

TE 3.2.1 Responsabilidade na ação mediada pela tecnologia ambiental e educação ambiental;

TE 3.2.2 Educação em direitos humanos e diversidade.

Bibliografia Complementar

AGUIAR, Odílio Alves. Direitos Humanos como "direito a ter direito" em Hannah Arendt. IN AGUIAR, O.A.; PINHEIRO, C. M.; FRANKLIN,

KANT, I. Fundamentação da metafísica dos costumes. Tradução de Paulo Quintela. Rio de Janeiro: Edições 70, 2005.

SGANZERLA, A; FALABRETTI, E; BOCCA, F. (Org.). Ética em movimento: contribuições dos grandes mestres da



PUCPR

Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Pró-Reitoria Acadêmica

Coordenadoria de Ensino - Núcleo de Cursos de Graduação e de Cursos Seqüenciais

Conteúdo Programático

Filosofia. São Paulo: Paulus: 2009.

VAZ, H C. L. Escritos de filosofia II: ética e cultura. São Paulo: Loyola, 1993.

E-book:

- PAPA FRANCISCO. Laudato Si. http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_enciclica-laudato-si.html

- VÁZQUEZ. A. S. Ética. Disponível em <https://mega.nz/#F!1dAg1QYJ!UhOZrgwCE~Jrd0MtveM2rw>



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE166A - Web Design

Período : 8

Ano/Semestre : 2023/1

Carga Horária : 60 horas

EMENTA

Esta disciplina, voltada para alunos de design, estuda os processos de tradução de imagem para código com o intuito de desenvolver uma interface digital. Ao final, o estudante será capaz de estruturar de maneira semântica e otimizada uma interface toda a multiplicidade de interfaces digitais.

OBJETIVO / COMPETÊNCIA

Capacitar o estudante para a compreensão e criação de interfaces digitais específicas para ambiente web. O estudante será capaz de conceber, elaborar e desenvolver uma interface web para projetos de design a partir do conhecimento em códigos e desenho de interfaces, templates e gerenciadores de conteúdo.

TEMAS DE ESTUDO

- Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML5)
- Estilos em cascata (CSS3)
- Design Responsivo
- Gerenciadores de Conteúdo (CMS)
- Servidor e hospedagem

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Interpretar códigos de estruturação de interfaces digitais;
Traduzir de imagens para códigos um desenho de uma interface;
Criar projetos de interfaces digitais a partir de templates;
Estruturar projetos de design com a utilização de gerenciadores de conteúdo

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- A. AULA 1 . Apresentação da disciplina.
- B. AULA 2 - Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML5) : Softwares de edição de texto de código e WYSIWYG.
- C. AULA 3 - Introdução ao HTML
- D. AULA 4 - Introdução as TAGs
- E. AULA 5 - Exercício de estruturação de arquivo HTML (CURRICULO)
- F. AULA 6 Estilos em cascata (CSS3) : Introdução ao CSS
- G. AULA 7 - Exercício de estilização com CSS Básico (EUREKA)
- H. AULA 8 - Diferença entre HTML e CSS (ESCRITA) DIVs
- I. AULA 9 - Exercício de estilização com CSS Básico (MARCUS - notícias)
- J. AULA 10 - Conceito de esqueleto de telas (wireframe) Integração HTML e CSS
- K. AULA 11 Estruturação de layout (WireFrames) : Exercício para replicação de layout simples, para código (SITE 5 pag, texto, img...) TEMA LIVRE site em dupla em que o outro escolhe o tema
- L. AULA 12 Servidor e hospedagem Gerenciadores de Conteúdo (CMS) : Apresentação técnica do mercado de hospedagem de sites



Pontifícia Universidade Católica Do Paraná
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho - CEP: 80215901
Curitiba - Paraná - Brasil - (41) 3271-1555 - <http://www.pucpr.br/>

- M. AULA13 - Exercício de utilização de CMS (escolha livre plataforma) - Briefing CLIENTE REAL
- N. AULA 14 Design Responsivo : Introdução ao conceito de multi-telas
- O. AULA 15 - Exercício e utilização dos medias queries
- P. AULA 16 - Projeto de estruturação de site para desktop e mobile
- Q. AULA 17 Design Responsivo : Continuação e entrega do Projeto de estruturação de site para desktop e mobile
- R. AULA 18 Design Responsivo : Continuação e entrega do Projeto de estruturação de site para desktop e mobile
- S. AULA 19 Orientação individual
- T. AULA 20 Orientação individual
- U. AULA 21 Orientação individual
- V. AULA 22 Trabalho individual desenvolvendo o projeto fora da universidade
- X. AULA 23 Feedback e devolutiva do semestre

BIBLIOGRAFIA

COMPLEMENTAR

1. FÁBIO FLATSCHART. HTML 5 - Embarque Imediato. Editora Brasport 256 ISBN 9788574525778.
2. MILETTO, Evandro Manara. Desenvolvimento de software ii introdução ao desenvolvimento web com html, css, javascript e php. Porto Alegre Bookman 2014 1 recurso online ISBN 9788582601969.
3. GRANNELL, Craig. O guia essencial de web design com CSS e HTML. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009. xxi, 619 p. ISBN 978-85-7393-796-1.
4. HOGAN, Brian P. Web design para desenvolvedores: um guia para as ferramentas e técnicas de design para programadores. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011 xi, 345 p. ISBN 978-85-7393-942-2 (broch.) .

BÁSICA

1. PREECE; ROGERS; SHARP. Design de interação: além da interação homem-computador. São Paulo: Bookman Editora, 2005.
2. ORGANIZADORA VALQUIRIA SANTOS SEGURADO. Projeto de interface com o usuário. Pearson 195 ISBN 9788543017303.
3. TERUEL, Carlos, E. HTML 5 - Guia Prático. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/>



PROGRAMA DO CURSO DE DESIGN

Disciplina : ADE144A - Desenho da Figura Humana

Período : 8

Ano/Semestre : 2025/1

Carga Horária : 60 horas

EMENTA

A disciplina estuda a estrutura óssea e os principais volumes musculares do corpo humano a partir de sistemas de proporções convencionais, exercitando a representação da figura humana em desenhos anatômicos, volumétricos e esquemáticos. No final dos estudos o estudante estará apto a representar a figura humana em diversas poses e pontos de vista.

OBJETIVO / COMPETÊNCIA

A disciplina aprofunda o conhecimento e domínio de técnicas de desenho à mão livre, cuja proficiência é mais exigida nas disciplinas de Ergonomia e Design, Imagem em Movimento, Ergonomia e Produtos, Indumentária, Motion Design, Game Design, Modelagem de Moda, e Figurinos e Adereços. Adicionalmente, contribui no desenvolvimento de projetos, particularmente naqueles em que a figura humana é o centro da representação.

TEMAS DE ESTUDO

- Proporções do corpo humano e sistemas de modulação;
- Estrutura óssea: anatomia, esqueleto simplificado e representação volumétrica;
- Dinâmica da figura: representação sequencial de movimentos através do esqueleto simplificado;
- Anatomia Humana: estruturas ósseas e musculares; cortes volumétricos; simplificação e representação em perspectiva;
- Boneco articulado: volumes anatômicos simplificados; representação em perspectiva; rotação espacial.

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

- RA 1: Perceber os modelos de representação das proporções humanas como convenções, relacionando-as a estéticas de conteúdo conceitual específico;
- RA 2: Estruturar a representação do movimento e dos volumes da figura a partir do estudo da anatomia humana em seus aspectos ósseos e musculares;
- RA 3: Representar o corpo humano em diferentes poses e pontos de vista, associando os elementos anatômicos a blocos volumétricos simplificados.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- A. AULA 1 -Início do período letivo: Conteúdos da Disciplina; Metodologia; Materiais; Contextualização da disciplina no Curso; Bibliografia comentada. -Desenhos gestuais da figura: simplificação e vultos.
- B. AULA 2 -Proporções da figura humana -Modulação do esqueleto simplificado em vistas moduladas planejadas
- C. AULA 3 -Representação do esqueleto simplificado em perspectiva: rotação anterior e posterior. -Sketches livres do esqueleto simplificado em poses estáticas e dinâmicas
- D. AULA 4 -Cabeça: grades estruturais, planos superficiais e rotação espacial -Desenho da cabeça a partir de referências fotográficas.
- E. AULA 5 -Pescoço: desenhos de anatomia referenciados nas ilustrações de G Bridgman. -Exercícios de sombreamento
- F. AULA 6 -Torso vista anterior: planos, blocos volumétricos e anatomia referenciados nos desenhos de G Bridgman.





Pontifícia Universidade Católica Do Paraná
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho - CEP: 80215901
Curitiba - Paraná - Brasil - (41) 3271-1555 - <http://www.pucpr.br/>

-Referencias fotográficas para prática de desenho.

G. AULA 7 -Torso vista lateral: técnicas de sombreado; desenhos anatômicos (Bridgman e Eliot Goldfinger);

-Referências fotográficas para exercício de sombreado e desenho.

H. AULA 8 -Torso vista posterior: planos e volumetria; desenhos anatômicos (Bridgman e Goldfinger). -Referências fotográficas para exercício de sombreado e desenho.

I. AULA 9 -Braço: blocos e volumetria de sombras; desenhos anatômicos (Bridgman). -Referências fotográficas para exercício de sombreado e desenho

J. AULA 10 -Perna: blocos e volumetria de sombras; desenhos anatômicos (Bridgman). -Referências fotográficas para exercício de sombreado e desenho.

K. AULA 11 -Mãos e pés: análise de proporções; blocos e volumetria de sombras; desenhos anatômicos (Bridgman).

-Referências fotográficas para exercício de sombreado e desenho.

L. AULA 12 TDE -Boneco articulado: estruturação e sketches a partir de referências fotográficas.

M. AULA13 Boneco articulado: desenhos de poses diânicas referenciadas em fotografias.

N. AULA 14 Boneco articulado: desenhos gestuais e exercícios de criação

O. AULA 15 Apresentação da produção do período e avaliação final

P. AULA 16 Apresentação da produção do período e avaliação final

Q. AULA 17 Apresentação da produção do período e avaliação final

R. AULA 18 Entrega da produção. Avaliação final e encerramento do período letivo.

BIBLIOGRAFIA

COMPLEMENTAR

1. BOUSQUET, Michelle. 3D STUDIO: ANIMAIS E PESSOAS. São Paulo, 1995.
2. HOGARTH, Burne. DYNAMIC ANATOMY. Watson Guptill, 1990.
3. GORDON, Louise; SICARD, S. DESENHO ANATOMICO. Lisboa: Presença, 1979.
4. BELLANGER, Camille; MEDEIROS, João. DESENHO ARTÍSTICO: CONTENDO A ANATÔMICA DO CORPO HUMANO. Rio de Janeiro: BNG, 1978.
5. SZUNYOGHY, András; FEHÉR, György. CURSO DE DESENHO ANATÓMICO: SER HUMANO. Potsdam: H. F. Ullmann, 2010

BÁSICA

1. BRIDGMAN, George. BRIDGMAN'S COMPLETE GUIDE TO DRAWING FROM LIFE. Sterling Ed., USA, 2009
2. WILLIS, Fritz. FACES AND FEATURES. Estados Unidos: W. T. Foster.
3. MUYBRIDGE, Eadweard. THE HUMAN FIGURE IN MOTION. New York, Dover, 1985.



Pontifícia Universidade Católica do Paraná - Curitiba
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho - CEP: 80215901
Curitiba - PR - Brasil - (41) 3271-1555 - <http://www.pucpr.br/>

RESOLUÇÃO Nº 04/2018 - CONSUN

APROVA A REGULAÇÃO DO SISTEMA DE AVALIAÇÃO DAS MATRIZES CURRICULARES ORGANIZADAS POR COMPETÊNCIAS.

O Presidente do Conselho Universitário, no uso de suas atribuições estatutárias e tendo em vista o Parecer nº 01/2018 — CAMGRAD, aprovado pela Câmara de Graduação na sessão extraordinária do dia 19 de fevereiro de 2018,

RESOLVE:

Art. 1º A avaliação da aprendizagem dos estudantes é feita em cada uma das disciplinas ou outro componente curricular dos cursos de graduação mediante diferentes processos de avaliação, detalhados no plano de ensino ou documento de planejamento equivalente fornecido pelo professor no início de cada período letivo, por meio do ambiente virtual de aprendizagem.

Art. 2º A aprovação do estudante em cada disciplina ou outro componente curricular se faz por meio de dois critérios, cada um eliminatório, aproveitamento acadêmico e assiduidade, conforme disposto nesta resolução e na legislação em vigor.

Art. 3º Entende-se por aproveitamento acadêmico o desempenho do estudante nas atividades avaliativas desenvolvidas em cada disciplina ou outro componente curricular.

§ 1º O aproveitamento acadêmico tem por base o sistema de notas em valores numéricos, atribuídos numa escala de zero a dez, permitida, apenas, a fração em décimos.

§ 2º Considera-se aprovado, por aproveitamento acadêmico, o estudante que obtiver nota igual ou superior a 7,0 (sete) em cada disciplina ou outro componente curricular, como definido no plano de ensino ou em documento de planejamento equivalente, exceto naqueles que não contemplem critério de avaliação por nota, conforme previsto no Projeto Pedagógico do Curso.

Art. 4º Entende-se por assiduidade a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina ou a outro componente curricular.

§ 1º Considera-se aprovado, por assiduidade, o estudante que comparecer a um mínimo de 75% das atividades de cada disciplina ou outro componente curricular, exceto naqueles que não contemplem o critério de assiduidade, conforme previsto no Projeto Pedagógico do Curso e na legislação em vigor.

§ 2º Salvo os casos expressamente previstos em lei, não há abono de faltas.





Pontifícia Universidade Católica do Paraná - Curitiba
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho - CEP: 80215901
Curitiba - PR - Brasil - (41) 3271-1555 - <http://www.pucpr.br/>

Art. 5º O sistema de avaliação dos estudantes nos Estágios Curriculares, Trabalho de Conclusão de Curso, Atividades Complementares ou outras disciplinas e componentes curriculares especiais podem ter regulamentação própria, conforme previsto no Projeto Pedagógico do Curso e na legislação em vigor.

Art. 6º Consoante disposto no Projeto Pedagógico do Curso, há um período estendido para aplicação de um plano de recuperação após a divulgação das notas semestrais.

Parágrafo único. São elegíveis ao período estendido do plano de recuperação os estudantes que tenham nota semestral igual ou superior a 4 (quatro) e inferior a 7 (sete), e frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) nas atividades da disciplina ou outro componente curricular, conforme previsto no Projeto Pedagógico do Curso e na legislação em vigor.

Art. 7º O estudante que faltara a alguma das atividades avaliativas do plano de recuperação, durante o prazo de extensão previsto no artigo anterior, por impedimento legal, motivo de doença ou força maior, devidamente comprovado, tem direito à segunda chamada, desde que venha a requerê-la ao Coordenador, via protocolo, no prazo de 8 (oito) dias a contar da data de sua realização.

§ 1º O Coordenador tem o prazo de 3 (três) dias para deferir ou indeferir o requerimento de segunda chamada mencionado no caput

§ 2º Uma vez deferida a segunda chamada das atividades avaliativas do plano de recuperação ocorridas durante o prazo de extensão previsto no artigo anterior, deve a mesma ser realizada no prazo máximo de 3 (três) dias.

§ 3º Após a realização da avaliação da segunda chamada, o professor tem até 3 (três) dias para entregar a nota ao Coordenador, mediante formulário próprio, para o devido encaminhamento ao sistema de gestão acadêmica.

Art. 8º Será considerado aprovado o estudante que obtiver nota igual ou superior a 7,0 (sete) na disciplina ou outro componente curricular, conforme definido no plano de ensino ou documento de planejamento equivalente, após as atividades avaliativas realizadas durante o período de extensão do plano de recuperação previsto no artigo 6º desta resolução, devendo esta nota substituir a nota final obtida na respectiva disciplina ou outro componente curricular.

Art. 9º É assegurado ao estudante, após o lançamento da nota final no sistema de gestão acadêmica, requerer a reanálise das atividades avaliativas aplicadas no período de extensão do plano de recuperação.

§ 1º O requerimento para a revisão que o estudante pleitear, contendo a devida justificativa, deve ser dirigido ao Coordenador, via protocolo, no prazo de 5 (cinco) dias, a contar da data da divulgação da nota no sistema de gestão acadêmica.





Pontifícia Universidade Católica do Paraná - Curitiba
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho - CEP: 80215901
Curitiba - PR - Brasil - (41) 3271-1555 - <http://www.pucpr.br/>

§ 2º Entende-se por devida justificativa a impugnação apta a viabilizar a reforma ou invalidação da nota atribuída.

§ 3º O Coordenador deve encaminhar o requerimento do estudante ao professor responsável pela disciplina ou por outro componente curricular para justificar o grau atribuído.

§ 4º O professor justifica o grau atribuído especificando por escrito os argumentos para manutenção ou alteração da nota atribuída.

§ 5º Permanecendo a discordância, o Coordenador deve designar uma Comissão de Revisão composta por 3 (três) docentes, dos quais 2 (dois) devem ser da área específica e o terceiro, indicado pela Decano da Escola, Diretor de Campus fora da sede ou Coordenador de Operações do Ensino a Distância.

§ 6º A Comissão deve encaminhar ao Coordenador as conclusões sobre o pedido de revisão e a nota que considera apropriada.

§ 7º Da decisão da Comissão não cabe recurso.

§ 8º Se o pedido de revisão for considerado procedente, a nota indicada pela Comissão substituirá a nota final obtida na respectiva disciplina ou em outro componente curricular.

Art. 10. Não se aplicam aos estudantes ingressantes nas matrizes curriculares, organizadas por competências, aprovadas para vigorar a partir do 1º semestre de 2018, as disposições contidas nas Resoluções nº 06/2006 e 09/2008 do CONSUN, que aprova o Sistema de Avaliação e Promoção para os Estudantes de Graduação e Cursos Sequenciais da PUCPR.

Art. 11. Permite-se se aos estudantes que ingressaram nos cursos de graduação da PUCPR, anteriormente à presente resolução, cursar disciplinas ou outros componentes curriculares das matrizes curriculares, organizadas por competência, aprovadas para vigorar a partir do 1º Semestre de 2018.

Parágrafo único. Aplicam-se as regras contidas na presente resolução aos estudantes que optarem por cursar as disciplinas ou outros componentes curriculares mencionados no caput.

Art. 12. Os casos omissos serão resolvidos pela Pró-Reitoria responsável pelos cursos de graduação da PUCPR.

Art. 13. Esta Resolução entra em vigor a partir da presente data, aplicáveis às matrizes curriculares, organizadas por competência, aprovadas para vigorar a partir do 1º semestre de 2018.





Pontifícia Universidade Católica do Paraná - Curitiba
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho - CEP: 80215901
Curitiba - PR - Brasil - (41) 3271-1555 - <http://www.pucpr.br/>

Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Sala de Sessões do Conselho Universitário em Curitiba,
aos dezenove dias do mês de fevereiro de dois mil e dezoito.

Waldemiro Gremski
PRESIDENTE

Rua Imaculada Conceição, 1155 Prado Velho CEP - 80215-901 Curitiba Paraná Brasil
Tel.: 3271-1515 www.pucpr.br





Pontifícia Universidade Católica do Paraná - Curitiba
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho - CEP: 80215901
Curitiba - PR - Brasil - (41) 3271-1555 - <http://www.pucpr.br/>

Pró-Reitoria de Graduação
Diretoria de Administração da Graduação

DECLARAÇÃO

DECLARAMOS, para os devidos fins, que **Maria Eduarda Fantineli Cavassani** é aluno(a) regularmente matriculado(a) no 3º período do Curso de Design manhã, no 1º semestre do ano letivo de 2022, nesta Universidade.

DECLARAMOS, outrossim, que os Conteúdos Programáticos do 1º ao 2º Períodos são originais e de acordo com Histórico Escolar, correspondem as disciplinas do referido Curso.

E, por ser verdade, firmamos o presente documento.

Diretoria de Administração da Graduação, Pontifícia Universidade Católica do Paraná,
Curitiba, 9 de fevereiro de 2022



Priscila Leticia dos Santos
Priscila Leticia dos Santos
SIGA - Suporte Integrado de
Gestão Acadêmica
PROGRAD - PUCPR

