

PLANO DE ENSINO

DISCIPLINA: AUTOCONHECIMENTO

Curso(s): Graduação Presencial

Carga Horária: 66,6667h

Professora de planejamento: Adriana Falcão Floth

Professora de disciplina: Simone Kelly Cetolin Wackerhagen

JUSTIFICATIVA DE OFERTA DA DISCIPLINA

O Projeto Institucional Soft Skills intenciona que o estudante desenvolva competências socioemocionais em consonância com as demandas do Mundo do Trabalho, de modo geral. Para tanto, a instituição promove em seus cursos de graduação as seguintes disciplinas: Autoconhecimento, Comunicação, Empreendedorismo, Liderança e Autodesenvolvimento. A disciplina de Autoconhecimento tem sua relevância ao propor que o estudante, ao ingressar no seu curso de graduação, reflita sobre a importância da autopercepção em relação aos aspectos formadores da sua personalidade, à motivação para escolha e permanência na profissão escolhida, suas habilidades com maior potencialidade assim como as que merecem ser desenvolvidas por ele, além de compreender que, para o autodesenvolvimento contínuo e permanente, é necessária a chamada autoconsciência. Tomando-se como ciência de origem a Psicologia, a disciplina de Autoconhecimento torna-se relevante para o estudante compreender que autoconhecimento pode ser aprendido através de conceitos centrais, assim como procedimentos e atitudes permanentes ao sujeito em formação. Pois, atualmente, para um profissional se destacar no mundo do trabalho, ele precisa ter a capacidade de ir além das habilidades e conhecimentos técnicos. É necessário o desenvolvimento das competências emocionais e sociais – as Soft Skills, que refletem na personalidade e na qualidade do comportamento profissional.

EMENTA

Inteligência Emocional. Identificação do Perfil. Potencializadores e Sabotadores. Gerenciamento de Stress e Estratégias de Autoconhecimento.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Disciplinas ofertadas na modalidade EaD em cursos da Graduação Presencial. Disciplina institucional.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Compreender a importância do autoconhecimento como uma competência socioemocional essencial para o desenvolvimento da formação pessoal e profissional e promoção da melhoria das relações estabelecidas no exercício da profissão.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS

A disciplina de Autoconhecimento contribui para o desenvolvimento das seguintes habilidades:

- habilidades de raciocínio: reflexão, análise, síntese e abstração;
- habilidades de trabalho com as fontes de conhecimento: leitura, interpretação, análise e seleção de informações relevantes;
- habilidades de comunicação e expressão: leitura, interpretação, análise de textos; escrita autobiográfica; apresentações;
- habilidades socioemocionais (intra e interpessoal): (auto)percepção; escuta; empatia.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AValiação	CH/Aula	RECURSOS
Agenda 1 Comportamento Organizacional e Percepção	Comportamento Organizacional; Percepção e autopercepção	Situar o conceito de autoconhecimento com o comportamento organizacional; Conhecer o conceito de percepção e autopercepção relacionando a importância dos conceitos ao processo de autoconhecimento.	Estudos individuais dos textos e vídeos; Escrita autobiográfica como exercício de autopercepção.	Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas; Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%); Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).	8h	Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.

Agenda 2 Emoção no Trabalho.	Conceito de emoção; Relação da emoção com o comportamento nas organizações.	Compreender a relação entre a emoção e o comportamento em contextos organizacionais.	Estudos individuais dos textos e vídeos; Fórum de discussão.	Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas; Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%); Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).	8h	Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.
--	--	--	---	--	----	---

Agenda 3 Motivação	<p>Conceito de motivação; Classificação da motivação.</p> <p>Conhecer o conceito de motivação e que sua origem pode ser intrínseca e extrínseca à vida dos sujeitos; Situar-se em relação à motivação na escolha do seu curso.</p>	<p>Estudos individuais dos textos e vídeos; Escrita autobiográfica.</p>	<p>Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas;</p> <p>Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%);</p> <p>Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).</p>	<p>8h</p> <p>Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.</p>
Agenda 4 Família e Relacionamentos Sociológicos.	<p>Conceitos de família, socialização e personalidade; Elementos e características da cultura.</p> <p>Compreender as influências familiares e o contexto cultural na formação da nossa personalidade e a importância da autorreflexão para o desenvolvimento do sujeito.</p>	<p>Estudos individuais dos textos e vídeos; Fórum de discussão.</p>	<p>Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a</p>	<p>8h</p> <p>Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.</p>

				<p>intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas;</p> <p>Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%);</p> <p>Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).</p>		
<p>Agenda 5 Comportamento, Personalidade e Valores Individuais</p>	<p>Conceito de personalidade; Formação da personalidade; Constituição dos valores individuais.</p>	<p>Compreender como a personalidade é formada e a importância dos contextos educativos para a construção dos valores que orientam o sujeito em seu exercício profissional.</p>	<p>Estudos individuais dos textos e vídeos; Escrita autobiográfica.</p>	<p>Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas;</p> <p>Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%);</p>	<p>8h</p> <p>Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.</p>	

				Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).		
<p>Agenda 6 Determinação e formas de avaliar a Inteligência.</p> <p>Conceito de inteligência múltipla (Howard Gardner); Classificação das inteligências múltiplas; Correlação com habilidades pessoais e a formação da profissão escolhida.</p> <p>Conhecer o conceito de inteligências múltiplas e sua manifestação por meio das habilidades do sujeito correlacionando às habilidades exigidas para o exercício da profissão escolhida; Autoavaliar-se em relação às habilidades potenciais e ainda frágeis para o exercício da profissão escolhida.</p>	<p>Estudos individuais dos textos e vídeos; Escrita autobiográfica (NP2).</p>	<p>Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas;</p> <p>Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%);</p> <p>A avaliação on-line NP2 é baseada em objetivos estabelecidos em uma determinada Agenda que corresponde a 20% da média final da disciplina. É uma atividade avaliativa “específica” com base nos conteúdos trabalhados.</p>	8h	<p>Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem;</p> <p>Biblioteca virtual.</p>		

					Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).			
Agenda 7 Percepção, Atitude Social e Formação das Atitudes.	Conceito de percepção, associado com atitude; Conceito de Inteligência emocional; Consequências das relações sociais – estresse.	Compreender como o conceito de percepção pode ser relacionado à possibilidade de desenvolvimento da empatia; Conceituar empatia compreendendo-a como uma das características essenciais para sujeitos considerados inteligentes emocionalmente; Identificar que a falta de inteligência emocional pode ser uma grande geradora de estresse nas relações organizacionais.	Estudos individuais dos textos e vídeos; Escrita autobiográfica; Fórum de discussão.	Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas;	Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%); Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).	8h	Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.	
Agenda 8 Desenvolvimento da carreira.	Conceito de desenvolvimento de carreira;	Conhecer o conceito de desenvolvimento de carreira, situando-se na etapa referente à sua	Estudos individuais dos textos e vídeos;	Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos		8h	Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.	

	Classificação das etapas do desenvolvimento da carreira.	carreira profissional de modo a traçar projeção de desenvolvimento da mesma.	Escrita autobiográfica.	acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas; Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%); Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).		
Agenda 9 Autodesenvolvimento, Autoconhecimento e Autoconsciência	<p>Conceito de autodesenvolvimento;</p> <p>Relação entre autodesenvolvimento, autoconhecimento e autoconsciência.</p>	<p>Conhecer o conceito de autodesenvolvimento e a relação com a necessidade de autoconhecimento e autoconsciência;</p> <p>Compreender como o profissional em formação pode situar-se em relação à sua história, as influências recebidas e o quanto o processo de autodesenvolvimento é dinâmico e está relacionado ao modo como nos relacionamos e nos percebemos no mundo;</p> <p>Construir uma autoapresentação que situe como o sujeito percebe a si mesmo, como se construiu e o que projeta para a sua carreira em formação.</p>	<p>Estudos individuais dos textos e vídeos;</p> <p>Escrita autobiográfica.</p>	<p>Opta-se por uma avaliação processual baseada nos objetivos estabelecidos para cada agenda com base nos referenciais de habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos acadêmicos nas situações de aprendizagem que ocorrerão na disciplina, marcando a intencionalidade da mesma. Para esta unidade, especificamente, o instrumento principal de avaliação será a participação nas atividades propostas;</p>	8h	<p>Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem;</p> <p>Biblioteca virtual.</p>

				Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%); Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).	
Agenda 10 Revisão dos conteúdos	Revisão de conteúdos: Comportamento organizacional; Percepção; Emoção no Trabalho; Motivação; Família e Relacionamentos sociológicos; Comportamento, Personalidade e Valores individuais; Determinação e Formas de Avaliar a Inteligência; Percepção, Atitude Social e Formação das Atitudes; Desenvolvimento da carreira; Autodesenvolvimento, Autoconhecimento e Autoconsciência.	Retomar os conceitos centrais da disciplina de Autoconhecimento a fim de situar as diversas ciências envolvidas para o desenvolvimento desta competência socioemocional.	Estudos individuais dos textos e vídeos, revisão das anotações de estudo, dos fóruns e dos materiais desenvolvidos na disciplina.	Participação nas atividades propostas (NP1 – 10 pontos, peso 20%); Avaliação individual (NP3 – 10 pontos, peso 60%).	8h Ambiente Virtual de Aprendizagem e as ferramentas que o compõem; Biblioteca virtual.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

OBRA	LOCALIZAÇÃO
LETÍCIA F. MENEGON. Comportamento organizacional . São Paulo: Pearson, 2012. ISBN 9788564574489.	Biblioteca Virtual Universitária
MIRANDA, Roberto Lira. Além da inteligência emocional : uso integral das aptidões cerebrais no aprendizado, no trabalho e na vida. Rio de Janeiro: Campus, 1997. 220 p. ISBN 853520184X	153.9 M645a 1997 CG
AGUIAR, Jocilêa de; LESZCZYNSKI, Paulo André Charchut. A busca da excelência motivacional . Jaraguá do Sul, 2003. 1 disco óptico (1 arquivo .DOC : 6.570Kb)	658.314 A229b 2003 CD

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	
OBRA	LOCALIZAÇÃO
CHIAVENATO, Idalberto. Administração de recursos humanos : fundamentos básicos. 7. ed. rev. e atual. Barueri: Manole, 2009. ISBN 9788520428030.	658.3 C458a 1999 CG
HAMPTON, David R.. Administração : comportamento organizacional. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 1991.	658.0019 H194a 1991 CG
HINDLE, Tim. Como reduzir o estresse . 3. ed. São Paulo: Publifolha, 1999.	158.72 H554c 1999 CG
OBSERVAÇÕES	
AValiação: NP1 (20%): corresponde à participação do(a) acadêmico(a) nas Agendas de atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA – Sala Virtual). Cada agenda de atividades corresponde a 1,0 (um ponto) na composição da nota; NP2 (20%): Atividade específica aplicada na Agenda 06; NP3 (60%): Prova presencial a ser agendada pelo(a) acadêmico(a) ao final do semestre.	

CATÓLICA DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
CURSO: DESIGN

Plano de Ensino

DISCIPLINA: COMUNICAÇÃO E PROGRAMAÇÃO VISUAL

PROFESSORES(AS):

JEAN FABYANO ANDRIGHI

ANO/SEMESTRE:

202123

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar um profissional reflexivo e ético que, orientado pela pesquisa e pelos sistemas de informação visual, artístico, estético e tecnológico, é capaz de atuar na criação e gestão de projetos, no desenvolvimento de bens de consumo, produtos gráficos e serviços na área de Design, identificando e respeitando necessidades e características históricas, culturais, econômicas e socioambientais.

JUSTIFICATIVA DA DISCIPLINA NO CURSO

Nesta disciplina o acadêmico compreenderá como visualizar e a utilizar as ferramentas relacionadas à teoria da comunicação, voltadas para design, exercitando e aplicando as mesmas dentro de processos de criação. Dentro dos contextos da programação visual os acadêmicos terão experiências com técnicas que permitem ordenar a forma pela qual se faz a comunicação visual, assegurando a elaboração de mensagens visuais, digitais, impressas, dentre outras. Desta forma torna-se fundamental para o designer o aprendizado de teorias e práticas que envolvem os contextos da programação e comunicação visual em diferentes áreas, exercitando e aplicando as mesmas dentro de processos de criação. Estes processos permitem ao futuro profissional de design, desenvolver atividades relacionadas as mais diferentes áreas de criação de forma coerente e eficiente.

EMENTA

Conceitos de programação visual em diversos meios. Sistemas de leitura visual Gestalt do objeto.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

A disciplina visa desenvolver a capacidade analítica, crítica e expressiva, embasada em fundamentos teóricos e práticas da programação e comunicação visual, com intuito de criar elementos visuais para diferentes áreas da criação, considerando os fenômenos culturais e sociais. Propor soluções visuais para diferentes problemas de comunicação e informação visual, desenvolvendo assim a capacidades funcionais, plásticas, estéticas, simbólicas, reflexivas e criativas do futuro designer.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS PELA DISCIPLINA

HABILIDADES DE RACIOCÍNIO: analisar, sintetizar, abstrair, generalizar, comparar, definir, relatar, narrar, descrever, observar, determinar, caracterizar, identificar, classificar, ordenar, explicar, definir, avaliar, generalizar, comparar, demonstrar.

HABILIDADES COM FONTES DE CONHECIMENTO: obtenção de informação, processamento da informação, organização do trabalho.

HABILIDADES DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO: escrita, oral e corporal, gráfica/pictórica

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AValiação	CRONOGRAMA	RECURSOS
Unidade 1 Comunicação Visual	1.1 Conceitos, fundamentos e aplicações da comunicação visual: - Alfabetismo, linguagem, comunicação e mensagem visual; - Elementos básicos da linguagem, comunicação e percepção visual; - Decomposição da comunicação e mensagem visual.	1. Conceitos, fundamentos e aplicações da comunicação visual: - Entender os fundamentos sintáticos do alfabetismo, linguagem, comunicação e mensagem visual; - Conhecer e compreender os elementos básicos da linguagem e comunicação visual; - Entender como se decompõem uma mensagem visual.	Aulas expositivas e dialogadas; Exercícios (teóricos e práticos); Trabalhos; Prova.	Interesse nas aulas (presença em sala de aula, crescimento individual e contribuição ao coletivo; Cumprimento de prazos de entrega (Trabalhos e Exercícios); Organização (Exercícios); Criatividade (Exercícios); Prova e trabalhos (teóricos e	10h Disciplina 4h PAC	Apresentações visuais (utilizadas como suporte para demonstração conteúdos em sala de aula); Aulas práticas; Bibliografia; Vídeos.

				práticos). Obs.: As avaliações (trabalhos e provas) terão critérios específicos, disponibilizados aos acadêmicos no ambiente virtual da disciplina no momento das explicações iniciais dos processos dos mesmos.		
Unidade 2 Programação Visual	2.1 Princípios da Programação visual 2.2 Aplicações nas diversas áreas da comunicação e programação visual	2.1 Compreender os conceitos e fundamentos da programação visual (criação visual), bem como os novos caminhos da programação visual: a era digital; 2.2 Conhecer diferentes estilos visuais e como estes são aplicados das mais variadas áreas de criação visual.	Aulas expositivas e dialogadas; Exercícios (teóricos e práticos); Trabalhos; Prova.	Interesse nas aulas (presença em sala de aula, crescimento individual e contribuição ao coletivo; Cumprimento de prazos de entrega (Trabalhos e Exercícios); Organização (Exercícios); Criatividade (Exercícios); Prova e trabalhos (teóricos e práticos). Obs.: As avaliações (trabalhos e provas) terão critérios específicos, disponibilizados aos acadêmicos no ambiente virtual da disciplina no momento das explicações iniciais dos processos dos mesmos.	10h Disciplina 4h PAC	Apresentações visuais (utilizadas como suporte para demonstração conteúdos em sala de aula); Aulas práticas; Bibliografia; Vídeos.
Unidade 3 Semiótica	3.1 Fundamentos da semiótica; 3.2 Origens e consequências do mundo simbólico; 3.3 Semiótica Peirciana	3.1 Definição e aplicações da semiótica, signo e código, relação entre semiótica e comunicação. 3.2 Compreender o simbolismo e como este surgiu e afeta a sociedade; 3.3 Definição e composição do signo em Peirce (Tipos básicos de signo - Evolução do pensamento conforme os tipos de signo).	Aulas expositivas e dialogadas; Exercícios (teóricos e práticos); Trabalhos; Prova.	Interesse nas aulas (presença em sala de aula, crescimento individual e contribuição ao coletivo; Cumprimento de prazos de entrega (Trabalhos e Exercícios); Organização (Exercícios); Criatividade (Exercícios); Prova e trabalhos (teóricos e práticos). Obs.: As avaliações (trabalhos e provas) terão critérios específicos,	20h Disciplina 4h PAC	Apresentações visuais (utilizadas como suporte para demonstração conteúdos em sala de aula); Aulas práticas; Bibliografia; Vídeos.

				disponibilizados aos acadêmicos no ambiente virtual da disciplina no momento das explicações iniciais dos processos dos mesmos		
Unidade 4 Sistemas de Leitura Visual Gestalt do Objeto	4.1 Gestalt do objeto 4.2 Conceituação da forma/propriedades na gestalt 4.3.Categorias conceituais da gestalt do objeto (Fundamentais e técnicas Visuais aplicadas)	4.1. Conhecer o sistema de leitura visual da forma (Gestalt), sua origem, leis e fundamentos 4.2. Perceber e interpretar os elementos visuais dentro do sistema de leitura visual da gestalt 4.3 Compreensão e análise das leis fundamentais e técnicas visuais aplicadas da gestalt (categorias conceituais). Interpretar e conhecer algumas as mensagens visuais no mundo e no design	Aulas expositivas e dialogadas; Exercícios (teóricos e práticos); Trabalhos.	Aulas expositivas e dialogadas; Exercícios (teóricos e práticos); Trabalhos; Prova.	20h Disciplina 4h PAC	Apresentações visuais (utilizadas como suporte para demonstração conteúdos em sala de aula); Aulas práticas; Bibliografia; Vídeos.
Unidade 5 Elementos do Design na Programação Visual	5.1 Fundamentos e elementos do design visual: tipografia, imagem, cor e grid. 5.2 Diagramação (layout)	5.1 Tipografia: Demonstrar a importância da tipografia nos meios impressos e digitais - Imagem e elementos visuais: Identificar como as imagens e elementos gráficos são essenciais no desenvolvimento visual - Cor: Conhecer e analisar como funciona a cor na programação visual, e como a mesma pode gerar função, organização e padronização em criações visuais. Compreender como a cor é fator fundamental na programação visual. - Grid: Entender como o processo de organização e diagramação (seção áurea e grid) são fundamentais para criação de contextos visuais. 5.2 Conhecer os princípios e funções do layout. Compreender como os elementos de design se organizam em diferentes diagramações.	Aulas expositivas e dialogadas; Exercícios (teóricos e práticos); Trabalhos.	Interesse nas aulas (presença em sala de aula, crescimento individual e contribuição ao coletivo; Cumprimento de prazos de entrega (Trabalhos e Exercícios); Organização (Exercícios); Criatividade (Exercícios); Prova e trabalhos (teóricos e práticos). Obs.: As avaliações (trabalhos e provas) terão critérios específicos, disponibilizados aos acadêmicos no ambiente virtual da disciplina no momento das explicações iniciais dos processos dos mesmos.	20h Disciplina 4h PAC	Apresentações visuais (utilizadas como suporte para demonstração conteúdos em sala de aula); Aulas práticas; Bibliografia; Vídeos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999-2003.

700.14 D734s 2. ed. CG

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 2. ed. São Paulo: Escrituras, 2000-2002.

701.8 G614g 2. ed. CG

VILLAS-BOAS, André,. Identidade e cultura. 2. ed., rev. e ampl. Teresópolis: 2AB, 2009.

306.4 V776i 2009 CG

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARROS, Lilian Ried Miller. A Cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: SENAC, 2006.	701.85 B279c 2006 CG
SAMARA, Timothy. Elementos do design: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010.	686.22 S179ed 2010 CG
GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Design de sinalização: planejamento, projeto & desenho. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2010.	741.6 D127d 2010 CG
OLIVEIRA, Sandra Regina Ramalho e. Imagem também se lê. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2006-2009. 191 p. (Coleção TextosDesign). ISBN 8588343320.	745.2 O51i 1. ed. CG
GARFIELD, Simon. Esse é meu tipo: um livro sobre fontes . Rio de Janeiro: Zahar, 2012.	686.224 G217e 2012 CG

Situação **Validado pela coordenação**
Data validação: **22/08/2021 22:55:24**
Responsável: **000789 - NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO**

CATÓLICA DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
CURSO: DESIGN

Plano de Ensino

DISCIPLINA: DESENHO DE OBSERVAÇÃO

PROFESSORES(AS):

VERA MARIA BAGATOLI

ANO/SEMESTRE:

202111

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar um profissional reflexivo e ético que, orientado pela pesquisa e pelos sistemas de informação visual, artístico, estético e tecnológico, é capaz de atuar na criação e gestão de projetos, no desenvolvimento de bens de consumo, produtos gráficos e serviços na área de Design, identificando e respeitando necessidades e características históricas, culturais, econômicas e socioambientais.

JUSTIFICATIVA DA DISCIPLINA NO CURSO

O desenho é uma importante ferramenta no processo de criação. No contexto do Design ele assume finalidades diversas como as de: anotação (registro de ideias), comunicação (através do desenho é possível compartilhar com o outro pensamentos criativos e antecipar a imagem de algo que ainda não foi concretizado) e expressão (desenvolvimento de uma identidade gráfica singular). Ele assume características e exige posturas diferenciadas de acordo com o seu propósito e segmento do Design a qual se destina, - exige ou não um maior detalhamento, uma relação de semelhança com o real, requintes técnicos ou valores estéticos.

A disciplina Desenho de observação, centrada nos fundamentos básicos da representação gráfica, possibilita ao acadêmico e futuro profissional da área desenvolver a percepção visual e a capacidade de retratar os elementos e objetos que integram o espaço circundante, bem como, de figurar os seus pensamentos criativos. Mediante a prática do desenho de observação o acadêmico desenvolverá a destreza e a agilidade para uma comunicação rápida e eficaz. É importante assinalar que a capacidade de desenhar é uma habilidade que todos possuímos, para alguns essa prática requer menos esforços, entretanto, para todos é necessária uma prática assídua.

O domínio da capacidade de representação visual, especialmente gráfica, colabora potencialmente para a elaboração de trabalhos e projetos propostos nas mais diversas disciplinas do curso, ao propósito que criação, representação e Design caminham em uma mesma direção.

EMENTA

Elementos visuais e compositivos. Texturas gráficas. Perspectiva. Volumetria (luz-sombra). Figura humana.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Desenvolver a percepção visual e a capacidade de representação gráfica de objetos segundo suas particularidades (forma, volume, textura, dimensão, perspectiva), mediante a aplicação dos princípios básicos do desenho e da prática do 'desenho de observação'.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS PELA DISCIPLINA

- Habilidades de raciocínio: analisar, abstrair, sintetizar e codificar o referente a ser retratado.
- Habilidades como fonte de conhecimento: coletar informações, processar informações e organizar o trabalho.
- Habilidades de expressão e comunicação:
 - Representar graficamente a realidade circundante (Natureza, artefatos, ser humano) segundo suas características, bem como figurar os pensamentos criativos.
 - Desenhar a mão livre com destreza e agilidade.
 - Aprimorar uma linguagem gráfica singular e expressiva.
 - Articular os fundamentos da representação e da composição na construção da imagem.

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AValiação	CRONOGRAMA	RECURSOS
Unidade I Elementos visuais e compositivos	1.1 Elementos visuais: definição de ponto, linha, forma, direção/movimento, tom, volume, cor (ênfase na cor pigmento), textura, proporção/dimensão; 1.2 Cor – natureza física da cor e dimensões (matiz, luminosidade e saturação); 1.2.1 Cor pigmento/círculo cromático – cores primárias, secundárias e terciárias; 1.2.2 Temperatura da cor (quente-fria); 1.2.3 Cores análogas e complementares; 1.2.4 Harmonia cromática; 1.2.5 Simbolismo da	Conhecer os elementos visuais e aplicar princípios compositivos. *Conhecer e aplicar a Teoria das cores; Aplicar os fundamentos básicos do desenho ao representar objetos diversos e ao figurar os pensamentos criativos; Exercitar a agilidade para ação de desenhar a mão livre; Explorar as técnicas de ilustração definidas para esta unidade; Desenvolver uma linguagem gráfica autêntica e expressiva; Ser capaz de diferenciar linguagem gráfica e linguagem pictórica; Desenvolver a percepção visual, o senso estético e a criatividade.	• Aula expositiva dialogada: apresentação de arquivo digital. • Aula demonstrativa: exemplificação da utilização dos materiais e recursos técnicos selecionados para unidade e da aplicação da teoria das cores. • Atividade prática individual com orientação do professor: Desenho de observação e desenho de 'livre criação'; Elaboração de atividades pertinentes ao conteúdo Teoria das	Participação: Interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula; Frequência e pontualidade; Elaboração dos exercícios propostos em sala e compartilhamento com a docente. B) Comprometimento com a disciplina: Responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas: aquisição de materiais, seleção de objetos para representação durante a aula; Desenvolvimento das atividades complementares: tarefas. C) Crescimento	42 horas	Papéis: Canson Desenho (200 g/m ²) ou Canson Layout sem margem (180 g/m ²). Estudos compositivos: Sulfite ou Layout sem margem (90 g/m ²). * formato A3; Lápis grafite ou lapiseira HB; Borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo); Estilete; Tinta nanquim preta, canetas nanquim de

	cor; 1.3 Composição - enquadramento e pesos visuais. Definição de figura/fundo; 1.4 Linguagem gráfica e pictórica; 1.5 Percepção visual e sensibilização do olhar para valores estéticos.		cores: círculo cromático, escala tona, etc. • Atividade prática individual e/ou em grupo - PAC (proposta: Design e experimentação artística em projetos de intervenção urbana: elaboração de estudos compositivos e seleção de cores: geração de alternativas.	individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem dos fundamentos básicos do desenho e Teoria das cores. Atividade prática individual com orientação do professor: desenho de observação, desenho de 'livre criação' e aplicação da Teoria das cores (formato A3). • Critérios de avaliação: Adequação as especificidades de cada atividade proposta; Capacidade de retratar graficamente a realidade circundante segundo suas características e/ou de figurar pensamentos criativos de maneira singular; Valores estéticos e uso adequado dos materiais e técnicas estipuladas para cada atividade; Criatividade/originalidade ao materializar as ideias: não utilizar de imagens estereotipadas ou já idealizadas por outro indivíduo (cópia); Aplicação adequada da teoria das cores nas atividades propostas para esta unidade; Apresentação e limpeza dos trabalhos: nível profissional e requinte técnico (acabamento); Evolução durante o processo: percepção visual, registro gráfico e coloração; Entrega dos trabalhos no prazo solicitado, nota peso 10. Atraso: 1 aula (-1 ponto, nota peso 9) = prazo máximo. E) PAC: Elaboração de estudos compositivos e seleção de cores: geração de alternativas. • Critérios de avaliação: Equilíbrio compositivo e harmonia cromática; Capacidade de síntese e abstração ao figurar os pensamentos criativos após investigação e análise do problema a ser resolvido pelo projeto; Criatividade.		numerações diversas (opcional); Pincéis de cerdas macias e arredondadas (Condor séries 411 ou 425 nº 16 ou 18. Sinoart nº 6 e um pincel filete nº 0 ou 1); Pano para secar os pincéis, recipiente para água, lenço de papel; Tinta guache nas cores primárias, branco e preto; Lápis de cor, canetas hidrográficas ou esferográficas, etc. (seleção individual).
Unidade II Texturas gráficas	2.1 Representação gráfica de superfícies com texturas diversas; 2.1.1 Sensibilização tátil e representação: recursos materiais e procedimentos; 2.1.2 Percepção tonal.	Estimular a sensibilidade tátil e a percepção visual (valores tonais); Desenvolver a capacidade de representar graficamente de modo realista a textura de objetos materialmente distintos; Exercitar a aplicação da técnica grafite sobre pape; Desenvolver a habilidade compositiva (articulação dos elementos visuais); Estimular a criatividade; Exercitar a agilidade e a destreza para a representação gráfica à mão livre.	• Aula demonstrativa: exemplificação da técnica grafite sobre papel para representação de texturas diversas de modo realista. • Atividade prática individual com orientação do professor: Elaboração de um referencial imagético a partir da composição de elementos de texturas diversas. Representação gráfica do referencial elaborado utilizando lápis grafite.	Participação: Interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula; Frequência e pontualidade; Elaboração dos exercícios propostos em sala e compartilhamento com a docente. B) Comprometimento com a disciplina: Responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas: seleção de objetos para representação em sala e seleção de referenciais fotográficos para elaboração de uma imagem para posterior reprodução gráfica; Desenvolvimento das atividades complementares:	12 horas	Papel: Canson Desenho (200 g/m²) ou Canson Layout sem margem (180 g/m²).* formato A3; Lápis grafite HB, 2B, 4B e 6B; Esfuminho nº 2 ou 3; Boleador, lapiseira com ponta metálica ou caneta esferográfica sem tinta; Borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo); Estilete, cola, tesoura; Materiais e objetos

				tarefas. C) Crescimento individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem da representação gráfica de texturas diversas. D) Atividade prática individual com orientação do professor: desenho de 'livre criação'/observação. •Critérios de avaliação: Capacidade de representar graficamente de modo realista utilizando lápis grafite diferentes texturas a partir da observação de uma imagem previamente elaborada com elementos diversos (Xerox); Aplicação da técnica segundo as diretrizes da proposta; Similaridade entre imagem referencial e desenho: desenho-base\formas, texturas e tons. Criatividade: originalidade da imagem composta; Diversidade de texturas e grau de complexidade; Composição e equilíbrio; Entrega no prazo estipulado: atraso: 1 aula (-1 ponto, nota/peso 9). NÃO SERÁ ACEITO DESENHO NÃO REALIZADO 50% EM AULA.		referenciais de texturas diversas.
Unidade III Perspectiva	3.1 Elementos da perspectiva; 3.1.1 Perspectiva cônica (um e dois pontos de fuga); 3.1.2 Técnicas iniciais de desenho de observação.	Conhecer os fundamentos da perspectiva cônica (um e dois pontos de fuga) e aplicá-los na representação de formas geométricas básicas e na figuração de objetos diversos a partir da observação do modelo; Conhecer exercitar técnicas de desenho de observação; Exercitar a agilidade e a destreza para a representação gráfica à mão livre; Desenvolver a percepção visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva dialogada: apresentação de arquivo digital. • Aula demonstrativa: exemplificação passo-a-passo da aplicação da perspectiva cônica (um e dois pontos de fuga). • Atividade prática individual com orientação do professor: representação de formas geométricas básicas e objetos diversos em perspectiva (desenho de observação). • PAC - Atividade prática individual e/ou em grupo: Elaboração de geração de alternativas. Representação gráfica em escala reduzida da intervenção urbana a ser realizada: espaço físico x intervenção artística; Intervenção gráfica ou pictórica no espaço selecionado, caso corresponda a proposta do grupo. 	A) Participação: Interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula; Frequência e pontualidade; Elaboração dos exercícios propostos em sala e compartilhamento com a docente. B) Comprometimento com a disciplina: Responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas: seleção de objetos para representação em sala; Desenvolvimento das atividades complementares: tarefas. C) Crescimento individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem dos fundamentos básicos da perspectiva cônica (um e dois pontos de fuga). D) Atividade prática individual com orientação do professor: desenho de observação. •Critérios de avaliação: Capacidade de representação gráfica dos objetos selecionados segundo suas particularidades e localização no espaço (formato, volume, perspectiva); Capacidade de síntese formal; Apresentação dos trabalhos: limpeza	28 horas	Papéis: Papéis: sulfite ou Layout (90 g/m ² ou 180 g/m ²) sem margem ou Canson Desenho (200 g/m ²). * formato A3; Lápis grafite HB, 2B ou lapiseira; Borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo); Estilete; Régua (30cm); Objetos diversos para observação.

				(ausência de manchas, amassados ou rasuras). * Entrega no prazo estipulado: nota/peso 10. Atraso: 1 aula (-1 ponto, nota/peso 9) = prazo máximo. E) PAC - Atividade prática individual e em grupo. • Critérios de avaliação: Capacidade de figurar graficamente em escala reduzida o projeto de intervenção urbana a ser realizado, observando as características do espaço físico e da intervenção artística; Fidelidade entre projeto e intervenção gráfica ou pictórica realizada; Aplicação dos fundamentos do desenho e da composição.		
Unidade IV Volumetria	4.1 Construções volumétricas (luz-sombra, sobreposição, diferenciação de planos); 4.1.2 Percepção visual.	Desenvolver a percepção visual e capacidade de representar graficamente o aspecto volumétrico\tridimensional dos objetos: luz-sombra, sobreposição, diferenciação de planos, etc.; Aplicar técnicas de desenho de observação; Exercitar a agilidade e a destreza para a representação gráfica à mão livre; Desenvolver uma linguagem gráfica autêntica e expressiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva dialogada: apresentação de arquivo digital. • Aula demonstrativa: exemplificação em desenho ilustrativo. • Atividade prática individual com orientação do professor: representação gráfica dos aspectos volumétricos de objetos diversos a partir de sua observação direta. 	<p>A) Participação: Interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula; Frequência e pontualidade; Elaboração dos exercícios propostos em sala e compartilhamento com a docente.</p> <p>B) Comprometimento com a disciplina: Responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas: seleção de objetos para representação em sala; Desenvolvimento das atividades complementares: tarefas.</p> <p>C) Crescimento individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem da representação gráfica de volume, através do contraste entre luz e sombra.</p> <p>D) Atividade prática individual com orientação do professor: desenho de observação.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Critérios de avaliação: Capacidade de representação gráfica dos aspectos volumétricos dos objetos, mediante a aplicação da relação entre luz e sombra e diferenciação dos planos; Capacidade de síntese formal; Estética e linguagem singular; Apresentação dos trabalhos: limpeza (ausência de manchas, amassados ou rasuras); Entrega no prazo estipulado: atraso: 1 aula (-1 ponto, nota/peso 9). 	8 horas	Papéis: Layout (180 g/m ²) sem margem ou Canson Desenho (200 g/m ²). * formato A3; Lápis grafite HB, 2B, 4B e 6B; Borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo); Estilete; Nanquim Guache ou lápis de cor; Pincéis + recipiente para água + pano para limpar os pincéis; Objetos diversos para observação.
Unidade V Figura humana	5.1 Proporção; 5.2 Anatomia; 5.3 Movimento e eixos;	Desenvolver a capacidade de representar graficamente a figura humana (feminina e masculina), observando: proporção, anatomia e movimento\eixos; Exercitar a agilidade e a destreza para a representação gráfica à mão livre; Desenvolver a capacidade	<ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva dialogada: apresentação de arquivo digital. • Aula expositiva demonstrativa: exemplificação passo-a-passo das etapas de construção da representação de figuras humanas 	<p>A) Participação: Interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula; Frequência e pontualidade; Elaboração dos exercícios propostos em sala e compartilhamento com a docente.</p>	12 horas	Papéis: sulfite ou Layout (90 g/m ² ou 180 g/m ²) sem margem ou Canson Desenho (200 g/m ²). * formato A3; Lápis grafite HB ou 2B, ou lapiseira;

		de síntese formal; Desenvolver uma linguagem gráfica autêntica e expressiva.	em posições diversas. • Atividade prática individual com orientação do professor: desenhos de observação (referenciais imagéticos).	B) Comprometimento com a disciplina: Responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas: seleção de objetos para representação em sala; Desenvolvimento das atividades complementares: tarefas. C) Crescimento individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem da representação gráfica da figura humana. D) Atividade prática individual com orientação do professor: desenhos a mão livre. • Critérios de avaliação: Capacidade de representação gráfica da figura humana segundo suas particularidades; Capacidade de síntese formal; Estética e linguagem singular; Apresentação dos trabalhos: limpeza (ausência de manchas, amassados ou rasuras); Entrega no prazo estipulado. O prazo deve ser respeitado devido ao fechamento das médias para o encerramento do semestre.	Borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo); Régua; Referenciais imagéticos para observação (fotografias).
--	--	---	--	--	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007-2011.	700.14 D734s 3. ed. CG
FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo: SENAC-SP, 2007.	701.85 F92g 2007 CG
PIPES, Alan. Desenho para designers. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.	745.2 P735d 2010 CG

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 11. ed. São Paulo: Pioneira, 1997.	701.15 A772a 1997 CG
OSTROWER, Fayga,. Universos da arte. 32. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2004.	701.18 O94u 32. ed. CG
SZABO, Marc. Arquivo de desenhos: para arquitetos, ilustradores e designers. Rio de Janeiro: Ediouro, 1976.	741 S991a 1976 CG
PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 7. ed. Rio de Janeiro: Leo Christiano Editorial, 1999.	752 P414d 1999 CG
WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.	745.4 W852p 2010 CG

Situação
Data validação: **22/03/2021 17:03:11**
Responsável: **000789 - NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO**

CATÓLICA DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
CURSO: DESIGN

Plano de Ensino

DISCIPLINA: EDIÇÃO DE IMAGEM

PROFESSORES(AS):

NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO

ANO/SEMESTRE:

202123

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar um profissional reflexivo e ético que, orientado pela pesquisa e pelos sistemas de informação visual, artístico, estético e tecnológico, é capaz de atuar na criação e gestão de projetos, no desenvolvimento de bens de consumo, produtos gráficos e serviços na área de Design, identificando e respeitando necessidades e características históricas, culturais, econômicas e socioambientais.

JUSTIFICATIVA DA DISCIPLINA NO CURSO

O desenvolvimento de imagens digitais como soluções gráficas agiliza o processo de produção amparando a expressão de ideias por meio dos recursos tecnológicos que os programas computacionais oferecem. A edição e ou tratamento de imagens, bem como a produção de imagens em softwares interpretados como ferramentas é primordial para o designer. O designer deve exercer esta atividade atento as transformações tecnológicas, sempre observando o surgimento de novas ferramentas e acompanhando o desenvolvimento de novas linguagens e técnicas do cenário para o qual está projetando. Deste modo o curso de Design da Católica, oferece a experiência de aprendizagem destas ferramentas computacionais como um recurso técnico para o desenvolvimento de artefatos gráficos, tanto em suas necessidades mais simples, quanto em produções imagéticas complexas. A disciplina de Edição de Imagem trabalha como parte do processo de desenvolvimento de artefatos visuais, em concordância com outras disciplinas do curso que trabalham com comunicação visual, fotografia e Render manual, oferecendo conteúdos digitais necessários às problemáticas de projetos da área de design.

EMENTA

Ferramentas gráficas digitais. Tratamento de imagens. Diagramação. Artefinalização e fechamento de arquivo.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Desenvolver conhecimentos para uso de ferramentas de informática com foco na ilustração digital, edição e tratamento da imagem.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS PELA DISCIPLINA

HABILIDADES DE RACIOCÍNIO: analisar, sintetizar, abstrair, generalizar, comparar, definir, narrar, descrever, observar, determinar, caracterizar, identificar, classificar, ordenar, explicar, definir, avaliar, generalizar, comparar, demonstrar.
HABILIDADES COM FONTES DE CONHECIMENTO: obtenção de informação, processamento da informação, organização do trabalho.
HABILIDADES DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO: composição gráfica e pictórica.

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AVALIAÇÃO	CRONOGRAMA	RECURSOS
Unidade I Ferramentas gráficas digitais.	1. Introdução à computação gráfica - Softwares para desenvolvimentos de produtos visuais 1.2 Imagem e representação gráfica 1.2.1 Resolução de imagens 1.2.2 Princípios de Utilização da Cor nos Meios Digitais 1.3 Uso de software de edição.	Conhecer o ambiente digital (softwares) para produção imagética; Compreender as relações entre resolução e a qualidade das imagens.	Aulas expositivas e dialogadas, Atividades de Desafio criativo, Peer instruction.	Trabalhos individuais e em equipes. Atividade 1 Uso do programa para criar imagens produção aleatória. Atividade 2 Montagem simples com duas camadas, tamanho 800x800 px Postagem na tarefa Ava Atividade 3 Montagem com tema social uso de camadas. Atividade 4 Post para	28h + 7h PAC	LAB de Informática XV - plataforma Adobe. www.anydesk.com Googlemeets

				<p>instagram e story com tema Outubro Rosa</p> <p>Atividade 4</p> <p>EXTRA - Para contabilizar os 15% referentes a nota do PAC, os estudantes de disciplinas isoladas deverão construir uma montagem com duas camadas ou mais em tema livre. Sob a avaliação dos mesmos critérios das demais atividades.</p> <p>Exercícios de produção gráfica, que somam os passos para a construção de imagens digitais.</p> <p>Montagem de imagem com corte e sobreposição de imagens.</p> <p>O tema: será definido pelos estudantes (Avaliações com Peso 10)</p> <p>Critérios:</p> <p>Construção do arquivo PSD/ PDF/ PNG/ JPG - 2,5</p> <p>Relação das cores - 2,5</p> <p>Limpeza dos traços e formas - 2,5</p> <p>Resgate dos conceitos da temática - 2,5</p>		
Unidade II Tratamento de imagens	<p>2.1 Imagem e manipulação digital</p> <p>2.2 Uso de programa para produção gráfica digital</p> <p>2.2.1 Photoshop: conceitos e ferramentas</p> <p>2.3 Desenvolvimento de imagens digitais</p>	Compreender as ferramentas de edição de imagem; Selecionar, cortar e montar imagens em camadas;	Aulas expositivas e dialogadas, trabalhos individuais e em equipes. Projeto para aprendizagem. (coletivo)	<p>Trabalhos individuais e em equipes.</p> <p>Atividade 5</p> <p>Novembro azul</p> <p>Critérios:</p> <p>Construção do arquivo PSD - 2,5</p> <p>Equalização das cores - 2,5</p> <p>Limpeza dos cortes e montagens - 2,5</p> <p>Acabamento e continuidade das imagens nas montagens - 2,5</p> <p>Atividade 6 - desenho e pintura digital; Processo de produção gráfica, que somam os</p>	20h +7h PAC	LAB de Informática XV - plataforma Adobe. www.anydesk.com Googlemeets

				<p>passos para a construção de imagens digitais. Montagem de imagem com corte e sobreposição de imagens. O tema: será definido pelos estudantes</p> <p>Critérios: Construção do arquivo PSD - 2,5 Equalização das cores - 2,5 Limpeza dos cortes e montagens - 2,5 Acabamento e continuidade das imagens nas montagens - 2,5</p> <p>Atividade 6 EXTRA - Para contabilizar os 15% referentes a nota do PAC, os estudantes de disciplinas isoladas deverão construir uma pintura digital com tema livre. Sob a avaliação dos mesmos critérios das demais atividades.</p> <p>Critérios: Construção do arquivo PSD - 2,5 Equalização das cores - 2,5 Limpeza dos cortes e montagens - 2,5 Acabamento e continuidade das imagens nas montagens - 2,5</p>		
Unidade III Diagramação. Artefinalização e fechamento de arquivo.	3.1 Desenvolvimento de produtos editoriais 3.2 Grid 3.3 Diagramação de materiais gráficos 3.4 Fechamento de arquivos para as mais diversas formas de reprodução gráfica.	Desenvolver trabalhos em formato digital finalizado para produção em série.	Aulas expositivas e práticas. Seminários apresentados pelos alunos para apresentação de ferramentas de trabalhos para projetos.	Trabalhos individuais e em equipes. Atividade 7 Arquivo para gráfica/estampa camiseta. Processo de produção gráfica, que somam os passos para a construção de imagens digitais. Montagem de imagem com corte e sobreposição de fotografia, desenho e efeitos complexos. O tema: será	32h +6h PAC	LAB de Informática XV - plataforma Adobe. www.anydesk.com Googlemeets

definido pelos
estudantes

Critérios:
Construção do
arquivo PSD -
2,5
Equalização
das cores - 2,5
Limpeza dos
cortes e
montagens -
2,5
Acabamento e
continuidade
das imagens
nas montagens
- 2,5

Atividade 8 -
Projeto Gráfico
em Conjunto
Desenvolver
um conjunto de
artes visuais
tematizadas
pelo assunto
Avaliação
institucional
2021:
Quatro artes
para E-mail
Marketing 600
x 2000px
Três Artes para
Stories do
instagram 108
x 1920px
Dois Banners
600 x 600px
Os estudantes
de Disciplina
isolada que não
fazem PAC
devem realizar
a produção de
mais um item
de cada ou
seja mais um
e-mail
marketing e
mais um storie
para computar
os 15% da
referida
avaliação.

Critérios de
avaliação:
Harmonia de
cores e efeitos
- 2 pontos
Composição - 2
pontos
Qualidade da
edição e
recorte de
imagens - 2
pontos
Qualidade da
montagem - 2
pontos
Entrega de
todos os
arquivos nas
dimensões
corretas - 2
pontos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KEESE, Alexandre. Adobe Photoshop: tratamento & edição profissional de imagens. 3. ed. Itu: Desktop, 006.68 K34a 3. ed. CG c2008.

RESTON, Rafael. Do sketch ao concept: o básico do design automotivo. 1. ed. São Paulo: Underground 629.231 R344d 1. ed. CG Brasil, 2008.

PÚBLIO, Marcelo Abilio. Como planejar e executar uma campanha de propaganda. São Paulo: Atlas, 2008. 659.111 P97c 2008 CG

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AUMONT, Jacques; ABREU, Estela dos Santos. A imagem. Campinas: Papirus, 1993.	701 A942i CG
BARROSO, Clício. Adobe Photoshop: os 10 fundamentos. Itu: Desktop, 2008.	006.68 B285a 2008 CG
COLLARO, Antonio Celso. Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008-2009.	686.22 C665p 1. ed. CG
MONROY, Bert. Técnicas de fotorrealismo com Photoshop & Illustrator. São Paulo: Market Books, 2001.	006.6 M759t 2001 CG
PEVSNER, Nikolaus. Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.	709.04 P613p 1995 CG

Situação	Validado pela coordenação
Data validação:	15/09/2021 16:18:45
Responsável:	000789 - NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO

CATÓLICA DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
CURSO: DESIGN

Plano de Ensino

DISCIPLINA: FOTOGRAFIA DIGITAL

PROFESSORES(AS):

THIAGO DA SILVA ARAUJO

ANO/SEMESTRE:

202123

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar um profissional reflexivo e ético que, orientado pela pesquisa e pelos sistemas de informação visual, artístico, estético e tecnológico, é capaz de atuar na criação e gestão de projetos, no desenvolvimento de bens de consumo, produtos gráficos e serviços na área de Design, identificando e respeitando necessidades e características históricas, culturais, econômicas e socioambientais.

JUSTIFICATIVA DA DISCIPLINA NO CURSO

Fotografia se apresenta como uma ferramenta de comunicação única para o universo do Design. Através dela se faz o registro, a documentação e a comunicação visual de estudos criativos ou até mesmo eventual comercialização de projetos de Design. O estudo da Fotografia em sua história, teoria e técnica, desenvolve a percepção do estudante, ampliando sua observação crítica e criativa sobre a Fotografia para o Design, valorizando a visualização de formas, texturas, volume, profundidade e equilíbrio de elementos visuais. Na prática, traz parâmetros sobre diversas possibilidades de aplicação da Fotografia em criações de Design.

EMENTA

História da fotografia. Técnica e equipamento fotográfico digital. Prática e discurso fotográfico. Fotografia e Sociedade. Prática Fotográfica Aplicada ao Design. Comunicação Fotográfica. A Imagem na história. A Imagem. Métodos para leitura e produção de Imagem. A Imagem na pós-modernidade.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Capacitar o acadêmico a fazer leituras criteriosas de fotografias, interpretando uma imagem a partir da concepção do fotógrafo e de seu ato fotográfico. Desenvolver percepção técnica sobre equipamentos e possibilidades de registro de uma imagem fotográfica, sendo capaz de traçar planejamentos para a criação de fotografias de acordo com objetivos específicos para determinada comunicação visual no âmbito do Design.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS PELA DISCIPLINA

Habilidades de raciocínio: identificar e compreender o conceito de uma imagem fotográfica, interpretando-a em sua significação e contextualizando-a como comunicação visual.
 Habilidades com fonte de conhecimento: obtenção da informação, processamento da informação, coerência e organização contextual na execução do trabalho. Habilidades de expressão e comunicação: escrita, oral e visual.

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AVALIAÇÃO	CRONOGRAMA	RECURSOS
Unidade 1 História da Fotografia	1.1 Surgimento da Fotografia; 1.2 Evolução do processo fotográfico e equipamentos; 1.3 Fotógrafos com trabalhos de relevância na história da fotografia.	Conhecer a história da Fotografia, desenvolvendo percepção crítica sobre sua evolução e relacionando a Fotografia com a Comunicação Social.	Aula dialogada expositiva com a utilização de recursos audiovisuais. Trabalho em duplas.	Aula dialogada expositiva com a utilização de recursos audiovisuais. Trabalho em duplas. Assiduidade, envolvimento com a disciplina e o grupo, contribuições, argumentações, reflexões e questionamentos com o grupo, organização e coerência na apresentação de trabalhos e	16h/Aula	Bibliografia, fotografias, vídeos, textos, revistas, materiais gráficos e web sites.

				cumprimento de prazos de entrega dos exercícios.		
Unidade 2 Equipamento Fotográfico	2.1 A câmera fotográfica, sua anatomia e diferentes formatos; 2.2 Sensibilidade de filmes/sensor digital, obturador, diafragma e sua relação; 2.3 Lentes; 2.4 Fotometria; 2.5 Estúdio Fotográfico e equipamento de estúdio fotográfico.	Desenvolver habilidades técnicas para a utilização da câmera fotográfica na captura de imagens fotográficas.	Aula dialogada expositiva com a utilização de recursos audiovisuais. Aulas práticas em estúdio fotográfico e externa. Trabalho em Grupo.	Trabalho prático. Assiduidade, envolvimento com a disciplina e o grupo, contribuições, argumentações, reflexões e questionamentos com o grupo, organização e coerência na apresentação de trabalhos e cumprimento de prazos de entrega dos exercícios.	34h/aula	Bibliografia, fotografias, vídeos, textos, revistas, materiais gráficos e web sites.
Unidade 3 Prática e Discurso Fotográfico	3.1 Composição e Estética Fotográfica; 3.2 Imagem e Significação; 3.3 Projeto de Produção Fotográfica.	Identificar e aplicar o estudo da história e da técnica de Fotografia na produção fotográfica.	Aula dialogada expositiva com a utilização de recursos audiovisuais. Aulas práticas em estúdio fotográfico e externa. Trabalho em Grupo.	Trabalho coletivo de produção fotográfica.	50h/aula	Bibliografia, fotografias, vídeos, textos, revistas, materiais gráficos e web sites.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARTHES, Roland,. A camera clara: notas sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.	770 B294c CG
RAMALHO, José Antônio Alves,; PALACIN, Vitché. Escola de fotografia. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2010. 207 p. ISBN 9788502091894.	771 R135e 4. ed. CG
KELBY, Scott. Fotografia digital na prática, volume 1, 2ed. Editora Pearson 258 ISBN 9788543002408.	Livro Eletrônico

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMAR, Pierre-Jean. História da fotografia. 2. ed. rev. Lisboa: Edições 70, 2010. 132 p. (Arte & Comunicação). ISBN 9789724413822.	770.9 A511h 2. ed. CG
ANG, Tom. Fotografia digital: uma introdução. 2. ed. atual. São Paulo: SENAC-SP, 2007. 223 p. ISBN 9788573596236.	778.3 A587f 2. ed. CG
FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo: SENAC-SP, 2007.	701.85 F92g 2007 CG
SENAC. Fotógrafo: o olhar, a técnica e o trabalho. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2004. 191 p. ISBN 8574581089.	770.232 F859 2004 CG
WIELEWICKI, Fabiana. Os segredos da boa fotografia. [S.l.]: SESC, [200-]. 31 p.	770 W642s [200-] CG

Situação **Validado pela coordenação**
 Data validação: **14/09/2021 10:05:25**
 Responsável: **000789 - NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO**

CATÓLICA DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
CURSO: DESIGN

Plano de Ensino

DISCIPLINA: HISTÓRIA DO DESIGN E DAS ARTES

PROFESSORES(AS):

LAURA PEDRI PEREIRA

ANO/SEMESTRE:

202111

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar um profissional reflexivo e ético que, orientado pela pesquisa e pelos sistemas de informação visual, artístico, estético e tecnológico, é capaz de atuar na criação e gestão de projetos, no desenvolvimento de bens de consumo, produtos gráficos e serviços na área de Design, identificando e respeitando necessidades e características históricas, culturais, econômicas e socioambientais.

JUSTIFICATIVA DA DISCIPLINA NO CURSO

A disciplina de História do Design e das Artes visa contribuir para a formação histórica, social e cultural do acadêmico de Design. Por meio dos conteúdos, o estudante toma conhecimento dos processos sócio-político-culturais e movimentos artísticos que sustentam e alimentam as transformações nos modos de criação/expressão plástica visual das sociedades ao longo do tempo. O olhar para o passado permite, também, que o acadêmico encontre novas possibilidades de referências conceituais e estéticas no presente, trazendo um resgate visual de formas, volumes e cores utilizados no campo da criação que podem ser recriados com base nas tendências e tecnologias atuais.

EMENTA

O Design. A Arte, Movimentos artísticos e Aspectos históricos. O Design, Movimentos e o Design na contemporaneidade.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

- Relacionar a história, a arte e o design através de um olhar analítico que compreenda as importantes contribuições da área para o presente.
- Desenvolver a percepção histórica a partir da análise de obras de Arte e objetos de Design.
- Potencializar habilidades referentes à investigação histórica e cultural, apreciação crítica e de comunicação/expressão criativa.
- Estimular o aluno a pesquisar, analisar, discutir, interpretar e fazer leituras/releituras das evoluções e movimentos da Arte e do Design, instrumentalizando-o ao fazer criativo da profissão.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS PELA DISCIPLINA

HABILIDADE EM DESENVOLVER MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO: pesquisa, análise, discussão, reflexão, conexão, síntese.
 HABILIDADES COM FONTES DE CONHECIMENTO: obtenção e processamento da informação.
 HABILIDADE DE COMUNICAÇÃO/CRIAÇÃO: plástica, oral e escrita; representação, imaginação e criação.

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AValiação	CRONOGRAMA	RECURSOS
Unidade 1 Design	1.1 Definições, conceitos e fundamentos 1.2 Legislação brasileira 1.3 Campos de atuação 1.4 Associações de profissionais de classes 1.5 Habilidade e competências do designer	Conhecer e compreender o conceito de Design, bem como suas atuações e relações com o curso e com a profissão.	Aulas expositivas dialogadas com auxílio de multimídia; leitura de textos; vídeos; debates e atividades de discussão e questões. Integração de atividade com o PAC sobre conceitos iniciais estudados.	Presença e participação nas aulas e discussões. Realização das atividades com metodologia ativa de aprendizagem.	8h/aula. + 10h APS (PAC).	Multimídia: textos, vídeos, apresentações.
Unidade 2 Arte	2.1 Definições, conceitos e fundamentos 2.2 Função – Para que serve a arte? 2.3 Formas e expressões 2.4 Crítica de arte e análise estética 2.5 A relação	Compreender a complexidade teórica que envolve o estudo da Arte, bem como suas relações profundas no campo de Design, no curso atual e no saber da profissão.	Aulas expositivas dialogadas com auxílio de multimídia; leitura de textos; vídeos; debates e atividades de discussão e questões. Integração de atividade com o PAC sobre	Presença e participação nas aulas e discussões. Realização das atividades de metodologia ativa de aprendizagem.	8h/aula. + 10h APS (PAC).	Multimídia: vídeos, textos, apresentações.

	entre a arte e o design		conceitos iniciais estudados.			
Unidade 3 Movimentos e aspectos históricos da Arte	3.1 Arte na Pré-História e Antiguidade 3.2 Arte na Idade Média 3.3 Movimentos artísticos modernos 3.4 Movimentos artísticos contemporâneos 3.5 Arte no Brasil 3.6 História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena	Compreender as expressões artísticas desde a pré-história até os dias atuais, relacionando os movimentos em cada período e seus desdobramentos na sociedade.	Aulas expositivas dialogadas com auxílio de multimídia; leitura de textos; vídeos; análise de obras.	Atividades práticas realizadas durante o horário da aula, aplicando diferentes áreas do design para cada um dos períodos estudados.	24h/aula + 4h/aula com atividade assíncrona em EaD.	Multimídia: vídeos, textos, apresentações, ambiente digital para compartilhamento de conteúdos. Atividades práticas: material para produção manual, como papel, lápis, caneta, tesoura e cola.
Unidade 4 Movimentos e aspectos históricos do Design	4.1 Origens do design e Revolução Industrial 4.2 Movimentos clássicos 4.3 Movimentos do século XX 4.4 Movimentos contemporâneos 4.5 Escolas de Design	Compreender o surgimento do design moderno e suas profundas relações com o sistema industrial do ocidente.	Aulas expositivas dialogadas com auxílio de multimídia; leitura de textos; vídeos; análise de obras.	Atividades práticas realizadas durante o horário da aula, aplicando diferentes áreas do design para cada um dos períodos estudados.	24h/aula + 4h/aula com atividade assíncrona em EaD.	Multimídia: vídeos, textos, apresentações, ambiente digital para compartilhamento de conteúdos. Atividades práticas: material para produção manual, como papel, lápis, caneta, tesoura e cola.
Unidade 5 O Design da Contemporaneidade	5.1 O design moderno e contemporâneo a partir de seus principais expoentes 5.2 O design no Brasil	Compreender o estágio do design atualmente no mundo e especificamente no Brasil, a partir de seus principais nomes e expoentes.	Metodologia de seminário com divisão de temas entre os alunos.	Trabalho final sobre expoentes do design no Brasil e no Mundo com socialização na turma.	8h/aula.	Multimídia: vídeos, textos, apresentações.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed., rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2008- 745.209 C266i 3. ed. CG 2011. 273 p. ISBN 9788521204565.

SCHNEIDER, Beat. Design: uma introdução : o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: 745.2 S385d 2010 CG Edgard Blücher, 2010. 299 p. ISBN 9788521205098.

GOMBRICH, E. H. A história da arte. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999-2008. 688 p. ISBN 8521611854. 709 G611h 1999 CG

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

FORTY, Adrian. Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac & Naify, 2007-2009. 347745.209 F851o 1. ed. CG p. ISBN 9788575035368.

CARMEL-ARTHUR, Judith. Bauhaus. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. 80 p. ISBN 8575030817. 720 C283b 2001 CG

JANSON, H. W; JANSON, Anthony F. Iniciação à história da arte. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996- 709 J37i 2. ed. CG 2007. 475 p. ISBN 853360470X.

VENTURI, Lionello. História da crítica de arte. Lisboa: Edições 70, 1984. 709 V579h 1. ed. CG

WOLLHEIM, Richard. A arte e seus objetos. São Paulo: Martins Fontes, 1994. 231 p. (Coleção A). ISBN 700.1 W844a 1994 CG 8533602464.

Situação
Data validação: 22/03/2021 17:04:37
Responsável: 000789 - NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO

CATÓLICA DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
CURSO: DESIGN

Plano de Ensino

DISCIPLINA: LABORATÓRIO CRIATIVO E REPRESENTAÇÕES PLÁSTICAS

PROFESSORES(AS):

NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO

ANO/SEMESTRE:

202111

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar um profissional reflexivo e ético que, orientado pela pesquisa e pelos sistemas de informação visual, artístico, estético e tecnológico, é capaz de atuar na criação e gestão de projetos, no desenvolvimento de bens de consumo, produtos gráficos e serviços na área de Design, identificando e respeitando necessidades e características históricas, culturais, econômicas e socioambientais.

JUSTIFICATIVA DA DISCIPLINA NO CURSO

O egresso do curso de Design da CatólicaSC é profissional e cidadão ético capaz de agir com pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para gerir e desenvolver projetos de comunicação visual, produtos e serviços. Estes devem passar por uma série de etapas e testes para então serem produzidos, uma destas etapas envolve a criação por meio da percepção espacial e das características dos materiais. Nesta disciplina o acadêmico será inserido neste universo de materiais, processos manuais experimentais e técnicos, com o propósito de construir estruturas capazes de significar.

EMENTA

Criação, inovação e criatividade. Processos, Técnicas e ferramentas para criatividade e criação.
 Estruturas, padrões, construção volumétrica, texturas e bases para expressão.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Reconhecer como funcionam estruturas, padrões e bases para expressão, por meio da conceituação e da prática em atividades simuladas em laboratório, percebendo os materiais, ferramentas e equipamentos de proteção, além das normas de utilização de cada equipamento.
 Produzir volumes e texturas, a partir de técnicas de corte, repetição, vinco, dobra, encaixe e colagem.
 Produzir sólidos de revolução em materiais diversos.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS PELA DISCIPLINA

HABILIDADES DE RACIOCÍNIO: analisar, sintetizar, abstrair, generalizar, comparar, definir, relatar, narrar, descrever, observar, determinar, caracterizar, identificar, classificar, ordenar, explicar, definir, avaliar, generalizar, comparar, demonstrar.
 HABILIDADES COM FONTES DE CONHECIMENTO: obtenção de informação, processamento da informação, organização do trabalho.
 HABILIDADES DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO: escrita, oral e corporal, gráfica/pictórica..

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AValiação	CRONOGRAMA	RECURSOS
Unidade I Criação, inovação e criatividade. Processos, Técnicas e ferramentas para criatividade e criação.	1.1 Conceitos, definições e contextos 1.2 Processos criativos e seu uso no Design 1.2.1 Técnicas, ferramentas e processos criativos. 1.3 Criatividade no desenvolvimento de artefatos	Compreender os conceitos e teorias relacionados à criação, criatividade e inovação. Entender como a criatividade e inovação se relacionam para o desenvolvimento de artefatos inovadores. Conhecer como a criatividade e a inovação são elementos essenciais na contemporaneidade,	*Expositiva dialogada *Prática através da utilização das ferramentas	Avaliação 1: Atividade 1 - Realização de processo criativo com elaboração de resultado físico Atividade 2 - Processo criativo, produção de imagem em colagem; Atividade 3 - Criação de produto expressivo	20h/a	Apresentação power point equipamentos de proteção; Vídeos de conscientização acidentados de trabalho; Ferramentas e máquinas do Laboratório de Modelagem.

		bem com sua visão multidisciplinar.		relacionado com o tema desenvolvido nos processos criativos. Critérios: Cumprimento das etapas, Acabamento, Limpeza, Execução em sala, Cumprimento dos prazos		
Unidade II Estruturas, padrões, construção volumétrica, texturas e bases para expressão.	2.1 Construção de volumes a partir de formas bidimensionais 2.2 Selecionamento de volumes 2.2.1 Sólidos de revolução 2.2 Formas e encaixes 2.3 Cortes, vincos, dobras e encaixes	Compreender formas de estruturar chapas por meio de vincos e dobras. Construir volumes por meio de cortes e encaixes. Desenvolver uma proposta de embalagem em papel cartão ou duplex estimulando atividades de corte, vinco, dobragem e colagem.	*Expositiva da técnica de construção de caixas em papéis. *Prática através da criação e desenvolvimento de uma embalagem, com berço.	Avaliação 2: Atividade 1 - Criação de módulos; Peso: 4 Atividade 2 - Criação de papel Reciclado Peso: 3 Atividade 3 - Exercícios de modelagem de papéis para a construção de sólidos de revolução (temática embalagem) Peso: 3 Desenvolver mockups de embalagens (temática), como técnica de exercício criativo; Critérios: Cumprimento das etapas, Acabamento, Limpeza, Execução em sala, Cumprimento dos prazos.	27,77h/a	Estilete, cola, papel cartão, couro ou paraná, papelão ondulado. Equipamentos máquinas e materiais diversos.
Unidade III Modelagem de sólidos de revolução em materiais diversos	3.1 Selecionamento de volumes 3.2.1 Sólidos de revolução 3.2 Formas e encaixes 3.3 Construção de estruturas e formas plásticas experimentais	Desenvolver modelos de produtos utilizando-se de materiais diversos; Desenvolver habilidades com ferramentas e técnicas de representação plástica Ser capaz de construir representar em três dimensões suas ideias e criações.	*Expositiva da técnica de experimentação reflexiva dos materiais. Compartilhamento de resultados e percepções sobre cada material; *Prática através da criação e desenvolvimento de um modelo com o uso das massas e aglutinantes.	Avaliação 2: Desenvolver mockups de embalagens (temática), como técnica de exercício criativo; Critérios: Cumprimento das etapas, Acabamento, Limpeza,	35h/a	Estilete, cola, papel cartão, couro ou paraná, papelão ondulado. Equipamentos máquinas e materiais diversos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015. 279 p. ISBN 9788521207047. [745.2 P368c 2015 CG](#)

LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricação. 1. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2004-2008. 272 p. ISBN 8521203373. [745.2 L63d 1. ed. CG](#)

WILLIAMS, Joy. Criações em papel. São Paulo: Madras, 2006. 87 p. (Garotada Criativa). ISBN 8537000485. [745.54 W689c 2006 CG](#)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	
MESTRINER, Fabio. Design de embalagem: curso básico. 2. ed. rev. São Paulo: Makron Books, 2002- 2007.	658.823 M55db 2. ed. CG
WECHSLER, Solange Múglia. Criatividade: descobrindo e encorajando : contribuições teóricas e práticas para as mais diversas áreas. 1. ed. Campinas: Psy II, 1993-1998. 447 p. ISBN 8585480297.	153.35 W393c 1. ed. CG
GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Criatividade: projeto, desenho, produto. Santa Maria: Schds, 2001- 2005. 122 p.	745.2 G615c 1. ed. CG
SORS, László; BARDÓCZ, László; RADNÓTI, István. Plásticos: moldes e matrizes. São Paulo: Hemus, [19--].	668.412 S692p 19-- CG
SALIBA, Tuffi Messias. Curso básico de segurança e higiene ocupacional. 3. ed. São Paulo: LTR, 2010.	342.617 S16c 2010 CG

Situação	Validado pela coordenação
Data	22/03/2021 17:05:27
validação:	
Responsável:	000789 - NELSON MARTINS DE ALMEIDA NETTO

CATÓLICA DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
CURSO: DESIGN

Plano de Ensino

DISCIPLINA: RENDER MANUAL

PROFESSORES(AS):

VERA MARIA BAGATOLI

ANO/SEMESTRE:

202123

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar um profissional reflexivo e ético que, orientado pela pesquisa e pelos sistemas de informação visual, artístico, estético e tecnológico, é capaz de atuar na criação e gestão de projetos, no desenvolvimento de bens de consumo, produtos gráficos e serviços na área de Design, identificando e respeitando necessidades e características históricas, culturais, econômicas e socioambientais.

JUSTIFICATIVA DA DISCIPLINA NO CURSO

Esta disciplina, visando dar continuidade ao processo de capacitação para comunicação através da linguagem gráfica, se concentra na ramificação do desenho denominada de ilustração -, a qual extrapola o papel do desenho enquanto uma ferramenta para anotação e compartilhamento de pensamentos criativos e destaca os valores plásticos e expressivos da imagem. No campo do Design, aplica-se o termo Renderização (rendering em inglês, que tem origem no termo 'to render' que significa representar) para denominar ilustrações que voltam-se para a figuração de produtos de modo a destacar as suas características primordiais e que usualmente são utilizadas na apresentação 'final' de projetos. A ilustração ou Rendering pode ser entendido como uma representação que se destina a comunicar as particularidades formais do objeto retratado, a sua funcionalidade ou os aspectos ergonômicos, se preocupa também com a estética e a técnica empregada a fim de que a compreensão do artefato seja plena e visualmente agradável. Na área do Design de produto a técnica mais utilizada mistura marcadores (canetas), lápis de cor, giz pastel seco, guache entre outros materiais por possibilitar a criação de representações realistas de maneira mais ágil se comparada a outros procedimentos.

Apesar da existência dos avanços dos softwares gráficos a partir dos anos 80, a habilidade manual nunca foi desprezada, na verdade, cada vez mais, os softwares tentam reproduzir os efeitos gerados pela mão humana. A representação manual tem como característica marcante a dimensão expressiva, um aspecto cada vez mais valorizado em um tempo no qual a reprodutibilidade e a cópia imperam. Bem como, o fator tempo, para o profissional que tem esta habilidade desenvolvida.

A disciplina Render manual possibilita que o acadêmico amplie o seu repertório a cerca de materiais, ferramentas e procedimentos destinados a representação gráfica pictórica, e, especialmente, que ele desenvolva a destreza para ilustrar manualmente. Bem como, que o mesmo desenvolva a percepção visual, a criatividade e o senso estético -, aspectos estes muito apreciados em áreas criativas como o Design. Os conhecimentos adquiridos nesta disciplina são aplicados em diferentes momentos do curso, especialmente na elaboração e apresentação de projetos.

EMENTA

Materiais e usos. Procedimentos ilustrativos. Representação de artefatos. Equipamentos e técnicas de ilustração manual. Renderização manual. Composição de imagem.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Conhecer e aplicar técnicas de ilustração manual (renderização) de modo autêntico e expressivo, segundo as premissas da área de atuação.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS PELA DISCIPLINA

Habilidades de raciocínio - : análise, síntese, abstração, caracterização, demonstração.

Habilidades como fonte de conhecimento: obtenção de informação, processamento da informação, organização do trabalho.

Habilidades de expressão e comunicação:

- articulação dos fundamentos da representação e da composição na construção de imagens.
- aplicação de técnicas de ilustração manual/ renderização.
- construção e aprimoramento de uma linguagem visual singular e expressiva.

UNIDADE	CONTEÚDOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	METODOLOGIA	AVALIAÇÃO	CRONOGRAMA	RECURSOS
Unidade I Materiais e Ferramentas	1. Materiais e ferramentas. 1.1 Materiais e ferramentas para representação gráfica pictórica e aplicação técnica. 1.1.1 Propriedades, conservação e uso.	- Conhecer diferentes materiais e ferramentas empregados na elaboração de ilustrações manuais pertinentes ao campo do Design. - Desenvolver a capacidade de aplicar os diferentes materiais segundo as premissas técnicas.	Aula expositiva dialogada: - Explanação sobre os materiais e ferramentas: propriedades, conservação e uso. Demonstrativa: - Exemplificação do uso dos diferentes materiais e ferramentas na construção de ilustrações manuais/renderização. Atividade prática individual com orientação do professor: - Realização de	A) Participação: interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula (física ou virtual); frequência e elaboração dos exercícios propostos durante o período de aula (compartilhamento do processo via chat no caso de aula remota). B) Comprometimento com a disciplina: responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas.	- 6 horas.	- Materiais para elaboração de esboços e desenhos base: lápis grafite ou lapiseira (HB, 2B ou grafite colorido), borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo). - Materiais para coloração: lápis de cor, aquarela, marcador, giz pastel seco, guache. - Canetas nanquim, esferográficas, hidrográficas, etc. - Papéis para técnicas secas (grafite, lápis de cor, marcador) e

			experimentos com os materiais e ferramentas a fim de promover a familiarização com os mesmos e de contemplar suas possibilidades técnicas e resultados plásticos.	C) Crescimento individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem em relação ao uso de materiais e ferramentas empregadas na elaboração de ilustrações manuais/renderização. D) Atividade prática individual: realização de experimentos com os materiais e ferramentas.		úmida(aquarela). - Pincéis.
Unidade II Procedimento Ilustrativos	2 Procedimentos ilustrativos. 2.1 Técnicas de ilustração manual: 2.1.1 Lápis de cor ('normal' e aquarelável). Aquarela ('úmida', 'seca', veladura, degradê, etc.). 2.2 Linguagem e contexto das técnicas no universo do Design. 2.3 Representação de artefatos. 2.3.1 Figuração de suas particularidades: material, forma, volume, textura, cor, adornos, etc.	- Conhecer e exercitar as técnicas de ilustração pertinentes a unidade. - Ilustrar os artefatos segundo suas características materiais. - Aplicar as técnicas segundo as premissas da área de atuação. - Desenvolver a capacidade de representação plástica de modo autêntico e expressivo. - Ampliar o repertório acerca da produção de ilustradores que utilizam as técnicas referidas. - Estimular e desenvolver a criatividade. - Desenvolver a percepção visual, o senso estético e a habilidade para articular e compor os elementos visuais.	- Aula expositiva dialogada: Apresentação de arquivo digital: compilação de imagens que exemplificam as técnicas referidas. - Demonstrativa Exemplificação - passo a passo - dos procedimentos para construção de ilustrações mediante a aplicação das técnicas definidas para a unidade. - Atividade prática individual com orientação do professor: Elaboração de ilustrações em formato A3. - Atividade individual complementar: Elaboração dos desenhos base previamente, estudos compositivos. * PAC: Produção visual: Comunicação de contexto social por meio de Stop Motion. - Atividade prática individual ou em grupo com orientação do professor a partir das solicitações das equipes de modo particular: Representações gráficas utilizando as técnicas definidas para a unidade (opcional).	Atividade prática individual: (10,0 pontos) A) Participação: interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula (real ou virtual); frequência e elaboração dos exercícios propostos durante o período de aula (compartilhamento do processo via chat no caso de aula remota). B) Comprometimento com a disciplina: responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas; desenvolvimento das atividades complementares. C) Crescimento individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem em relação a capacidade de aplicação da(s) diferente(s) técnica(s) referidas na unidade. D) Atividade prática individual com orientação do professor: Ilustrações manuais. * Critérios de avaliação: - Aplicação das técnicas correspondentes a unidade de acordo com as premissas do meio. - Representação gráfica segundo as características do artefato retratado (material, forma, volumetria, textura, adornos, etc). - Linguagem plástica singular (imagem não estereotipada). - Composição – enquadramento e pesos visuais. - Utilização do referencial imagético definido pela docente para cada atividade. *Entrega de trabalhos originais e elaborados pelo acadêmico. - Adequação ao formato solicitado: A3 ou A4 (papel colorido). - Quantidade adequada de trabalhos. - Apresentação dos trabalhos em nível profissional: rigor no acabamento,	- 36 horas + 6 horas PAC.	- Aparelho de multimídia para exibição de arquivo digital (sala de aula); - Materiais para a elaboração de esboços e desenhos base: lápis grafite ou lapiseira (grafite colorido, HB ou 2B), borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo), papel Sulfite A4 e A3; - Material complementar: objetos ou imagens referenciais (fotografias); Técnica LÁPIS DE COR: - Papel Canson Desenho (200g/m²) . Formato A3.Papéis coloridos: Mi-Tientes, Color Plus, Fabriano, etc. - Lápis de cor (preferencialmente aquarelável). - Pincéis de cerdas macias, recipiente para água e pano ou papel absorvente para limpeza dos pincéis. Técnica AQUARELA: Papéis: Canson Aquarela (300g/m²) ou Canson Montval (300g/m²) . Formato A3. Pincéis de formatos e numerações diversas, com cerdas macias. * Especialmente com ponta arredondada. Sugestões: Série 705 Keramik, Sinoarte 6 ou 8, Condor série 425 ou 411, pincel filete nº 0 ou 1 (ex: Condor série 409 ou 422). Tinta aquarela em pastilha ou bisnaga (ex: Pentel), lápis de cor aquarelável e/ou Aquarela líquida (Ecoline). Recipiente para tinta (godê) e água. Papel com alta absorção (lenço de papel ou papel higiênico macio). Pano ou papel para secar os pincéis, fita crepe. Sal grosso, canudo, esponja (criar efeitos/texturas). Lápis de cor, caneta e/ou tinta nanquim, guache branco, máscara para aquarela, secador de

				<p>refinamento técnico, limpeza (ausência de manchas, amassados ou rasuras);</p> <p>- Entrega no prazo estipulado para cada atividade, nota = peso 10. Trabalhos entregues com atraso (de no máximo uma aula) terão o decréscimo de 10% do peso total. A possibilidade de entrega de trabalhos com atraso só possível se for compatível com a publicação das notas.</p> <p>E) PAC: Atividade prática individual ou em grupo: Criação de ilustrações aplicando as técnicas definidas para a unidade para o desenvolvimento do Stop Motion. (opcional)</p> <p>* Critérios de avaliação:</p> <p>-Aplicação das técnicas lápis de cor e aquarela de modo condizente com as características dos materiais e adequada a linguagem visual do projeto.</p> <p>-Qualidades plásticas: linguagem singular ao figurar os pensamentos criativos, composição visual, harmonia cromática, etc.</p> <p>-Originalidade (imagens não estereotipadas ou cópias de outro autor).</p>		cabelo, etc. Prancheta inclinada (opcional).
Unidade III Renderização Manual	<p>3. Renderização manual (Marcador).</p> <p>3.1 Linguagem e contexto da técnica no universo do Design.</p> <p>3.2 Representação e aplicabilidade: sketch e ilustração realista.</p> <p>3.3 Representação gráfica de produtos.</p> <p>3.3.1 Figuração de suas particularidades: material, forma, volume, textura, etc.</p>	<p>- Conhecer e exercitar a técnica Renderização manual.</p> <p>- Desenvolver a agilidade para a elaboração de sketches.</p> <p>- Ilustrar artefatos segundo suas características materiais.</p> <p>- Ampliar o repertório acerca da produção de ilustradores que utilizam a técnica referida.</p> <p>- Estimular e desenvolver a criatividade.</p> <p>- Desenvolver a percepção visual, o senso estético e a habilidade para articular e compor os elementos visuais.</p>	<p>- Aula expositiva dialogada: Apresentação de arquivo digital: compilação de imagens que exemplificam a técnica referida.</p> <p>- Demonstrativa: Exemplificação - passo a passo - dos procedimentos para construção de ilustrações mediante a aplicação da técnica definida para a unidade.</p> <p>- Atividade prática individual com orientação do professor: Elaboração de ilustrações em formato A3/A4 (papel colorido).</p> <p>- Atividade individual complementar: Elaboração dos 'desenhos base' previamente, estudos compositivos e sketches.</p> <p>PAC - Atividade prática individual ou em grupo com orientação do professor a partir das solicitações das equipes de modo particular:</p> <p>- Criação de ilustrações utilizando a técnica definida para a unidade, as quais</p>	<p>Atividade prática individual: (10,0 pontos)</p> <p>A) Participação: interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula (física ou virtual); frequência e elaboração dos exercícios propostos durante o período de aula (compartilhamento do processo via chat\TEAMS no caso de aula remota).</p> <p>B) Comprometimento com a disciplina: responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas; desenvolvimento das atividades complementares.</p> <p>C) Crescimento individual: evolução do acadêmico durante o processo de aprendizagem em relação a capacidade de aplicação da técnica Renderização manual.</p> <p>D) Atividade prática individual com orientação do professor: Ilustrações manuais</p> <p>* Critérios de avaliação:</p> <p>- Aplicação da técnica Renderização manual.</p>	- 28 horas +4 horas PAC.	<p>- Aparelho de multimídia para exibição de arquivo digital: compilação de imagens (sala de aula).</p> <p>- Materiais para a elaboração de esboços e desenhos base: lápis grafite ou lapiseira (grafite colorido, HB ou 2B), borracha para grafite e borracha maleável (limpa tipo) papel Sulfite A4 e A3, caneta esferográfica;</p> <p>- Material referencial: artefato ou fotografia (não utilizar desenhos/ilustrações);</p> <p>- Marcadores (canetas com pontas chanfradas) de cores diversas, ex: Copic, Prismacolor, Magic Color, Promarker.</p> <p>Marcadores (canetas com ponta pincel) de cores diversas , ex: Tombow, Promarker.</p> <p>Papéis: sulfite A3, Canson Layout A3 (90 g/m²), Canson Marker (70 g/m²- opcional), Canson Mi Teintes, Fabriano ou Colorplus (folhas coloridas), Vegetal ou Sulfurize. Giz pastel seco, lápis de cor (aquarelável), guache branco (profissional), lápis pastel branco.</p>

			integrarão a animação. (opcional)	<ul style="list-style-type: none"> - Representação gráfica segundo as características do produto retratado (material, forma, volume, textura, adornos, etc). - Linguagem plástica singular (imagem não estereotipada). - Composição – enquadramento e pesos visuais. - Utilização do referencial imagético definido pela docente para cada atividade. <p>*Entrega de trabalhos originais e elaborados pelo acadêmico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adequação ao formato solicitado: A3 ou A4 (papel colorido). - Quantidade adequada de trabalhos. - Apresentação dos trabalhos em nível profissional: rigor no acabamento, refinamento técnico, limpeza (ausência de manchas, amassados ou rasuras); - Entrega no prazo estipulado para cada atividade, nota peso 10. Trabalhos entregues com atraso (de no máximo uma aula) terão o decréscimo de 10% do peso total. A possibilidade de entrega de trabalhos com atraso só possível se for compatível com a publicação das notas. <p>E) PAC: Atividade prática individual ou em grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criação de ilustrações aplicando a técnica Render Manual para o desenvolvimento do Stop Motion. (opcional) <p>* Critérios de avaliação:</p> <p>Aplicação da técnica referida de modo condizente com as características dos materiais e adequada a linguagem visual do projeto.</p> <p>Qualidades plásticas: linguagem singular ao figurar os pensamentos criativos, composição visual, harmonia cromática, etc.</p> <p>Originalidade (imagens não estereotipadas ou cópias de outro autor).</p> 		Estilete ou bisturi, tesoura, cola em bastão, régua.
Unidade IV Composição de imagem	4 Composição de imagem. 4.1 Enquadramento e pesos visuais. 4.1.1 Relação entre figura(s)-suporte (quantidade, 'recorte', proporção, distribuição), figura-fundo (ambientação). 4.1.2 Aplicação	- Desenvolver a capacidade de articular os elementos visuais com eficiência na construção de imagens – comunicação visual e expressão. - Conhecer e aplicar os fundamentos compositivos. - Desenvolver a percepção visual e senso estético.	- Atividade prática individual com orientação do professor: Estudos compositivos (desenhos que serão posteriormente ilustrados/coloridos). * PAC: Atividade prática individual ou em grupo com orientação do professor a partir das solicitações das equipes de modo	Atividade prática individual: (10,0 pontos) A) Participação: interesse diante do conteúdo que está sendo apresentado e contribuições ao grupo em sala de aula; frequência e elaboração dos exercícios propostos durante o período de aula (compartilhamento do	- 10 horas + 10 horas PAC.	Papéis: Sulfite, Sulfurize (esboços\desenhos base). Lápis ou lapiseira (HB e 2B ou grafite colorido). Canetas esferográficas.

assertiva dos elementos visuais para controle das tensões visuais. 4.2 Percepção visual e sensibilização do olhar para valores estéticos.			particular: - Elaboração de Storyboards (figuração das principais cenas da animação de modo sequencial através de desenhos 'simplificados', os quais tem como propósito indicar os elementos de cena e os enquadramentos). - Elaboração de estudos compositivos para as diferentes representações gráficas que compõe o projeto.	processo via chat no caso de aula remota). B) Comprometimento com a disciplina: responsabilidade e envolvimento com as atividades propostas. C) Crescimento individual: : evolução do acadêmico durante o processo de aplicação dos fundamentos compositivos. D) Atividade prática individual com orientação do professor: Estudos compositivos (desenhos que serão posteriormente ilustrados/coloridos). * Critérios de avaliação: - Capacidade de articular os elementos visuais e compositivos. - Capacidade de dimensionar e distribuir a(s) figura(s) no suporte. - Equilíbrio e criatividade ao estabelecer a relação entre figura-fundo/ambientação (recorte, espelhamento, mistura de materiais). E) PAC: Atividade prática individual ou em grupo: - Elaboração de Storyboards e estudos compositivos para as demais representações gráficas que compõe o projeto de animação. * Critérios de avaliação: - Capacidade de figurar graficamente de modo simplificado os pensamentos criativos e de organizá-los sequencialmente; - Composição visual\enquadramento. - Criatividade ao articular os elementos compositivos. Atividade avaliativa substitutiva: - Atividade extra que visa recuperar o conteúdo e uma nota parcial a qual o acadêmico obteve o menor desempenho, seja ela a N1, N2 ou N3. - A atividade será realizada na última aula da disciplina. - Nota = peso 60%. - Exemplo: Nota a ser alterada (x, peso 40%)) + nota da atividade substitutiva (y, peso 60%)) = Z ÷ 2 = média (nota que substituirá a N1, N2 ou N3). * A nota do PAC permanece a mesma (peso = 15%).		
---	--	--	--	---	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CASTILHO, Marcelo. Abc do rendering. 3. ed. Curitiba: Infolio, 2004. 144 p. ISBN 8598450014.

745.4 A115 3. ed. CG

JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. Desenho para designers industriais. 1. ed. Lisboa: Editorial Estampa, 2005. 741.2 J89d 2005 CG

191 p. (Aula de Desenho Profissional). ISBN 9723322021.

PIPES, Alan. Desenho para designers. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

[745.2 P735d 2010 CG](#)**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DERDYK, Edith. Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: SENAC-SP, 2007.

[741 D639 2007 CG](#)

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Criatividade: projeto, desenho, produto. Santa Maria: Schds, 2001-2005. 122 p.

[745.2 G615c 1. ed. CG](#)

OLIVEIRA, Sandra Regina Ramalho e. Imagem também se lê. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2006-2009. 191 p. (Coleção TextosDesign). ISBN 8588343320.

[745.2 O51i 1. ed. CG](#)

WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

[745.4 W852p 2010 CG](#)

BRYANT, Michele Wesen. Desenho de moda: técnicas de ilustração para estilistas. São Paulo: SENAC-SP, 2012. 415 p. ISBN 9788539601561.

[746.92 B915d 2012 CG](#)

Situação

Data validação:

Responsável:

Validado pela coordenação**22/08/2021 22:59:12****000789 - NELSON MARTINS DE
ALMEIDA NETTO**Assinado digitalmente por
MIRIAM
SPENGLER:5703293995
3
Data: 10/02/2022
16:29:37 -03:00