



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE  
REITORIA  
RUA CORONEL WALTER KRAMER, N.º 357, PARQUE SANTO ANTÔNIO, CAMPOS DOS GOYTACAZES / RJ, CEP 28080-565  
Fone: (22) 2737-5600, (22) 2737-5624, (22) 2737-5625

**RESOLUÇÃO N.º 13, DE 10 DE MARÇO DE 2020**

**O Presidente do Conselho Superior do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Fluminense, no uso as atribuições que lhe foram conferidas pelos Artigos 10 e 11 da Lei Nº. 11.892, de 29 de dezembro de 2008 e o Decreto Presidencial de 05 de abril de 2016, publicado no D.O.U. de 06 de abril de 2016;**

**CONSIDERANDO:**

- A análise e Parecer Final elaborado pela CAPP (Parecer N.º34/2019 - DIRDPREIT/PROEN/REIT/IFFLU);
- Parecer da Câmara de Ensino N° 26/2019, de 28 de novembro de 2019, que aprova a implantação do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do Campus Campos Centro;
- A Reunião Extraordinária do Conselho Superior do Instituto Federal Fluminense, realizada em 05 de março de 2020.

**RESOLVE:**

**Art. 1º** - APROVAR, *ad referendum*, a implantação do Projeto Pedagógico do Curso do Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus* Campos Centro, com vigência para 2020.2 conforme o anexo a esta Resolução.

**Art.2º** - Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

**JEFFERSON MANHÃES DE AZEVEDO**  
**PRESIDENTE DO CONSELHO SUPERIOR**

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Jefferson Manhaes de Azevedo, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, REITORIA**, em 10/03/2020 11:45:09.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 10/03/2020. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.iff.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 130356

**Código de Autenticação:** fe582e9ae9





MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE  
REITORIA

RUA CORONEL WALTER KRAMER, N.º 357, PARQUE SANTO ANTÔNIO, CAMPOS DOS  
GOYTACAZES / RJ, CEP 28080-565

Fone: (22) 2737-5600, (22) 2737-5624, (22) 2737-5625

PARECER N° 26/2019 - PROEN/REIT/IFFLU

28 de novembro de 2019

**PARECER DA CÂMARA DE ENSINO**

<b>Processo:</b> 23318.004993.2019-39	
<b>Assunto:</b> Análise do PPC do <b>Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico</b>	
<b>Interessado:</b> <i>Campus</i> Campos Centro	
<b>Responsáveis pela análise:</b> Membros instituídos pela Portaria N, 1472/2019	<b>DATA:</b> 26/11/2019

**INTRODUÇÃO**

O presente parecer tem como finalidade analisar o **Projeto Pedagógico do Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico**, proposto conforme encaminhado pela Direção de Ensino do *Campus* o Ofício 28/2019 no dia 22 de julho de 2019.

**MÉRITO**

**Considerando:**

- As bases legais o Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico está fundamentado nos princípios norteadores e níveis de ensino explicitados na Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional – LDB (Lei n.º. 9.394/96), na Resolução CNE/CES N° 5/2004, na Resolução n.º 2 de 15 de julho de 2012; Lei n.º 13.005 de 25 de junho de 2014; Resolução CNE/CES n.º 7 de 18 de dezembro de 2018.
- O Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus* Campos Centro está pautado nos princípios básicos dos cursos de bacharelado, atendendo à resolução CNE n.º 2, de 18 de junho de 2007, que dispõe sobre a carga horária de integralização dos cursos de graduação;
- O Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus* Campos Centro atende as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Resolução CNE/CES n.º 11, de 11 de março de 2002);
- O Projeto Pedagógico de Curso proposto sincroniza-se a missão dos Institutos Federais de interiorizar a oferta de ensino público e verticalizar o ensino;

- A oferta de vagas no Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus Campos Centro* atenderá as demandas da sociedade, uma vez que propõe o aumento na oferta de vagas públicas e gratuitas no Ensino Superior às cidades circunvizinhas ao município de Campos dos Goytacazes-RJ;
- De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus Campos Centro* serão ofertadas 30 vagas semestrais, através de vestibular, Editais de transferência externa, Reingresso e Portadores de diploma. O turno de funcionamento será diurno e o regime de matrícula será o sistema flexível de matrícula que utiliza pré-requisitos estabelecidos.
- A Portaria N.º 1.776, 13 de outubro de 2019, que institui as Diretrizes para a criação e reformulação de Projetos Pedagógicos de Cursos do IFFluminense conforme Instrução Normativa PROEN, n.º 03, de 02 de outubro de 2019, para a estruturação e estabelece trâmites para a criação e reformulação de Projetos Pedagógicos de Cursos;
- A Nota Técnica 3/2019 - PROEN/REIT/IFFLU, de 02 de outubro de 2019, que trata das Orientações quanto aos procedimentos acerca dos trâmites para análise, alteração, reformulação e aprovação de Projetos Pedagógicos de Cursos Técnicos e de Graduação no âmbito do IFFluminense;

Foram observados atendimento às normativas legais quanto a formatação e elementos textuais estabelecida na Portaria do IFFluminense n.º 1776/2019.

#### PARECER

Em vistas do exposto, das considerações feitas nas reuniões da CAPPCC realizadas nos dias 30/09, 16/10, 22/10 e 31/10/2019 e dos ajustes realizados pelo Coordenador do Curso e Núcleo Docente Estruturante (NDE) em acordo com os apontamentos sugeridos nas referidas reuniões, a Câmara de Ensino emite parecer favorável à aprovação e encaminhamento aos Órgãos Colegiados do IFFluminense do **Projeto Pedagógico do Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do Campus Campos Centro para o Ano Letivo de 2021.2**

Documento assinado eletronicamente por:

- **Carlos Artur de Carvalho Areas, PRO-REITOR - CD2 - PROEN, PRO REITORIA DE ENSINO**, em 28/11/2019 17:22:14.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/11/2019. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.iff.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 113995

**Código de Autenticação:** c2de9a1661





MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE  
REITORIA

RUA CORONEL WALTER KRAMER, N.º 357, PARQUE SANTO ANTÔNIO, CAMPOS DOS  
GOYTACAZES / RJ, CEP 28080-565

Fone: (22) 2737-5600, (22) 2737-5624, (22) 2737-5625

PARECER N° 34/2019 - DIRPEREIT/PROEN/REIT/IFFLU

18 de novembro de 2019

**PARECER FINAL DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO DE PPC- CAPP**

<b>Processo:</b> 23318.004993.2019-39	
<b>Assunto:</b> Análise do PPC do <b>Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico</b>	
<b>Interessado:</b> <i>Campus</i> Campos Centro	
<b>Responsáveis pela análise:</b> Membros instituídos pela Portaria N, 1472/2019	<b>DATA:</b> 18/11/2019

**INTRODUÇÃO**

O presente parecer tem como finalidade analisar o **Projeto Pedagógico do Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico**, proposto conforme encaminhado pela Direção de Ensino do *Campus* o Ofício 28/2019 no dia 22 de julho de 2019.

**MÉRITO**

**Considerando:**

- As bases legais o Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico está fundamentado nos princípios norteadores e níveis de ensino explicitados na Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional – LDB (Lei n.º. 9.394/96), na Resolução CNE/CES N° 5/2004, na Resolução n.º 2 de 15 de julho de 2012; Lei n.º 13.005 de 25 de junho de 2014; Resolução CNE/CES n.º 7 de 18 de dezembro de 2018.
- O Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus* Campos Centro está pautado nos princípios básicos dos cursos de bacharelado, atendendo à resolução CNE n.º 2, de 18 de junho de 2007, que dispõe sobre a carga horária de integralização dos cursos de graduação;
- O Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus* Campos Centro atende as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Resolução CNE/CES n.º 11, de 11 de março de 2002);
- O Projeto Pedagógico de Curso proposto sincroniza-se a missão dos Institutos Federais de interiorizar a oferta de ensino público e verticalizar o ensino;

- A oferta de vagas no Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus Campos Centro* atenderá as demandas da sociedade, uma vez que propõe o aumento na oferta de vagas públicas e gratuitas no Ensino Superior às cidades circunvizinhas ao município de Campos dos Goytacazes-RJ;
- De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do *Campus Campos Centro* serão ofertadas 30 vagas semestrais, através de vestibular, Editais de transferência externa, Reingresso e Portadores de diploma. O turno de funcionamento será integral e o regime de matrícula será o sistema flexível de matrícula que utiliza pré-requisitos estabelecidos.
- A Portaria N.º 1.776, 13 de outubro de 2019, que institui as Diretrizes para a criação e reformulação de Projetos Pedagógicos de Cursos do IFFluminense conforme Instrução Normativa PROEN, n.º 03, de 02 de outubro de 2019, para a estruturação e estabelece trâmites para a criação e reformulação de Projetos Pedagógicos de Cursos;
- A Nota Técnica 3/2019 - PROEN/REIT/IFFLU, de 02 de outubro de 2019, que trata das Orientações quanto aos procedimentos acerca dos trâmites para análise, alteração, reformulação e aprovação de Projetos Pedagógicos de Cursos Técnicos e de Graduação no âmbito do IFFluminense;

Foram observados atendimento às normativas legais quanto a formatação e elementos textuais estabelecida na Portaria do IFFluminense n.º 1776/2019.

#### PARECER

Em vistas do exposto, das considerações feitas nas reuniões da CAPPCC realizadas nos dias 30/09, 16/10, 22/10 e 31/10/2019 e dos ajustes realizados pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE) do Curso em acordo com os apontamentos sugeridos nas referidas reuniões, a Comissão emite parecer **favorável** à aprovação do **Projeto Pedagógico do Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico do Campus Campos Centro**.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Lionel Mota Goncalves**, **TECNOLOGO-FORMACAO, COORDENAÇÃO DE PROJETOS DE DESIGN E AUDIOVISUAL PARA A EDUCAÇÃO**, em 19/11/2019 16:41:17.
- **Bruno Leite de Freitas**, **PROGRAMADOR VISUAL, DIRETORIA DE COMUNICAÇÃO**, em 19/11/2019 09:34:49.
- **Aline dos Santos Portilho**, **PRODUTOR CULTURAL, COORDENACAO DE CULTURA**, em 18/11/2019 17:13:18.
- **Loide Leite Aragao Pinto**, **TECNICO EM ASSUNTOS EDUCACIONAIS, PRO REITORIA DE ENSINO**, em 18/11/2019 11:50:06.
- **Saionara Rosa da Cruz**, **DIRETOR - CD4 - DIRPEREIT, DIRETORIA DE POLÍTICAS DA EDUCAÇÃO**, em 18/11/2019 11:44:44.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 13/11/2019. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.iff.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 110841

**Código de Autenticação:** 89354155fd





Campos dos Goytacazes/RJ

2019

## IDENTIFICAÇÃO INSTITUCIONAL

<b>IFFLUMINENSE</b>	<i>campus</i> Campos Centro
<b>CNPJ</b>	10.779.511/0002-98
<b>ENDEREÇO COMPLETO</b>	Avenida Doutor Siqueira, 273, Parque Dom Bosco Campos dos Goytacazes/RJ CEP: 28030-130
<b>FONE/FAX</b>	(22) 27262800
<b>E-MAIL</b>	gabinete.camposcentro@iff.edu.br
<b>DIRETOR GERAL</b>	Carlos Alberto Henriques
<b>FONE/FAX</b>	(22) 2726-2851
<b>E-MAIL</b>	carlos.henriques@iff.edu.br
<b>Nº. DO PROCESSO</b>	



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
FLUMINENSE - *CAMPUS* CAMPOS CENTRO**

**REITOR**

Jefferson Manhães de Azevedo

**PRÓ-REITOR DE ENSINO**

Carlos Arthur de Carvalho Areas

**DIRETOR GERAL DO *CAMPUS* CAMPOS CENTRO**

Carlos Alberto Fernandes Henriques

**DIRETOR DE ENSINO SUPERIOR DE TECNOLOGIAS E BACHARELADOS  
DO *CAMPUS* CAMPOS CENTRO**

Leonardo Carneiro Sardinha

**COORDENADOR DO CURSO SUPERIOR DE BACHARELADO EM DESIGN  
GRÁFICO**

Joelma Alves de Oliveira

**MEMBROS DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE**

Joelma Alves de Oliveira (Presidente) Alan Rene Lopes Neves  
Leandro do Nascimento Vieira de Souza Luiz Cláudio Gonçalves Gomes  
Marcos Abraão Fernandes Ribeiro

**COLEGIADO DO CURSO**

Alan Rene Lopes Neves  
Bruno Pinto da Silva Pessanha

Diego Ventapane  
Eliseu César Miranda Vailant  
Hugo Reis Rocha  
Joelma Alves de Oliveira  
José Carlos Alves de Azeredo Júnior  
Júlia Sciamarella  
Júlio César Negri Ramos  
Leandro do Nascimento Vieira de Souza  
Lívia Louzada de Moraes  
Luiz Cláudio Gonçalves Gomes  
Marcos Abraão Fernandes Ribeiro  
Marco Antônio de Souza Moreira  
Marilene Miranda Viana

#### **CORPO TÉCNICO ADMINISTRATIVO**

Tássia Rangel Mota  
Jacqueline Silva Facco  
Antônio Carlos Chaves de Assis  
Antônio Soares das Chagas Filho  
Emanuella Nunes Sodré

#### **ASSESSORAMENTO PEDAGÓGICO**

Jacqueline Silva Facco

## FIGURAS, TABELAS E QUADROS

Figura 1: Regulamentação da Profissão de Design.....	12
Figura 2: Gráficos Referentes ao PIB Criativo Nacional e Regional.....	18
Figura 3: Mercado de Design no Brasil.....	30
Figura 4: Desenho horizontal da Matriz Curricular.....	39
Figura 5: Extensão e pesquisa no Curso de Bacharelado em Design – Núcleo de Projetos.....	41
Tabela 1-Demanda por profissionais ao longo do Bacharelado em Design.....	22
Tabela 2- Corpo Técnico Administrativo.....	24
Tabela 3- Matriz Curricular.....	35
Tabela 4- Componente Curricular Complementar.....	37
Tabela 5- Componente Curricular Optativo.....	37
Tabela 6- Atividades Complementares.....	104
Tabela 7- Mapa Avaliativo.....	114
Tabela 8- Conversão de habilidades em Notas.....	115
Tabela 9- Corpo Docente.....	122
Tabela 10- Corpo Técnico Administrativo.....	124
Tabela 11- Membros do Núcleo Docente Estruturante.....	125
Tabela 12- Infraestrutura do Curso de Bacharelado em design 5º ANDAR DO BLOCO G.....	129
Tabela 13- Infraestrutura – Atelier de Arte e Design ATELIER DE ARTES DESIGN - BLOCO B.....	133
Tabela 14- Infraestrutura de Informática.....	137

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO .....	15
3. JUSTIFICATIVA.....	17
4. OBJETIVO .....	25
4.1 OBJETIVO GERAL.....	25
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	26
5. PERFIL DO EGRESSO PROFISSIONAL.....	27
6. ORGANIZAÇÃO.....	32
6.1 MATRIZ CURRICULAR.....	35
6.2 COMPONENTES CURRICULARES.....	42
7. METODOLOGIA DE ENSINO.....	97
8. ESTRATÉGIAS DE FOMENTO AO DESENVOLVIMENTO SUSTENTAVEL, AO COOPERATIVISMO E À INOVAÇÃO TECNOLÓGICA.....	100
9. ATIVIDADES ACADÊMICAS.....	101
10. PROJETO INTEGRADOR.....	105
11. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO- TCC.....	106
12. PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTIFICA E PROJETO DE PESQUISA.....	109
13. OFERTA DE COMPONENTE CURRICULAR POR EaD.....	111
14. OFERTA DE PROGRAMAS E OU PROJETOS DE EXTENSÃO.....	112
15. SISTEMAS DE AVALIAÇÃO.....	113
15.1 AVALIAÇÃO DO ESTUDANTE.....	113
15.2 CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES.....	113
15.3 A RECUPERAÇÃO DA APRENDIZAGEM.....	115
16. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES.....	116
17. QUALIDADE DO CURSO.....	118
18. AVALIAÇÃO DA PERMANÊNCIA DOS ESTUDANTES.....	121
19. CORPO DOCENTE E TÉCNICO.....	122
19.1 CORPO DOCENTE.....	122
19.2 CORPO TÉCNICO ADMINISTRATIVO.....	123
20. NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE.....	125
20.1 COLEGIADO DO CURSO.....	125

20.2 GESTÃO DO CURSO.....	127
21. INFRAESTRUTURA .....	129
21.1 ESPAÇO FÍSICO.....	129
21.2 BIBLIOTECA.....	133
21.3 LABORATÓRIO ESPECÍFICO DE INFORMÁTICA.....	136
21.4 INFRAESTRUTURA DE INFORMÁTICA.....	136
22. SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ESTUDANTE.....	138
22.1 INFRAESTRUTURA DE ACESSIBILIDADE.....	138
22.2 AÇÕES INCLUSIVAS.....	139
22.2.1 SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO DISCENTE.....	139
23. CERTIFICADOS E DIPLOMAS.....	145
24. BIBLIOGRAFIA.....	146
APÊNDICE A.....	149

## 1. INTRODUÇÃO

O Design nasceu da necessidade humana de transformar e construir o mundo em que habitamos e hoje se materializa por meio de diferentes aparatos tecnológicos. Ele é feito por pessoas e para pessoas, sendo esta essência desta profissão que é definida como o ato de projetar, criar e conceber. Enfim, o design está presente em nosso dia-a-dia, seja nos artefatos do mundo material às inovações dos meios digitais, nos modelos de negócios, como de startups, a metodologias educacionais. Para tanto, entende-se que o Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico, proporcionará a abrangência e a pluralidade de conhecimentos relevantes para o futuro promissor que constantemente é inventado e reinventado pelo homem.

A criação do curso proposto vem sendo discutida pelos docentes que compõem o Colegiado do Curso de Tecnologia em Design Gráfico desde 2017, juntamente com os membros do Grupo de Trabalho de Metodologias e Tecnologias em Educação - GT-METED, sendo formalizado pela Ordem de Serviço N° 84, de 10 de outubro de 2017, a qual foi substituída pela Ordem de Serviço N° 3, de 15 de junho de 2018. Os membros do Núcleo Docente Estruturante do Bacharelado em Design Gráfico, constituído pela Ordem de Serviço N° 30/2019, participaram desde o início das discussões, uma vez que fazem parte do Colegiado do Curso de Tecnologia. Vale lembrar que os estudantes têm representatividade nas reuniões.

As reuniões acontecem às terças-feiras e são divididas em dois momentos: os membros que compõem o GT-MED mais os membros do NDE se reúnem para estudar e discutir como será a estrutura do curso proposto buscando não só embasamento teórico, como também pessoas que possam colaborar por ter experiência na construção de currículo, metodologias ativas de ensino, avaliação formativa, novas tecnologias de ensino e outros. As temáticas da área específica de formação do Bacharel em Design aconteceram por meio de estudos bibliográficos, avaliação de projetos pedagógicos de cursos da mesma área profissional e afins, assim como entrevista, realizada por meio de videoconferência, com a Coordenação do Curso de Bacharel em Design da Universidade Federal de Santa Catarina e visita técnica realizada ao Projeto Âncora, com sede em São Paulo, que aplicam em seu processo de aprendizagem novas metodologias de ensino.

Já nas quintas-feiras, os docentes, que compõem o Colegiado do Curso do Tecnólogo em Design Gráfico, reúnem-se para discutir a composição dos componentes curriculares, com seus respectivos conteúdos, a partir do que ficou acordado na reunião de terça-feira. Esses professores também têm a prerrogativa de sugerir modificações ou complementações que são levadas para as reuniões do início da semana. Algumas pessoas participam de ambas as reuniões e isso tem promovido integração e colaboração. Cabe ressaltar que as reuniões não aconteceram todas as semanas ao longo do período de setembro/2017 a junho/2019 devido a férias, recessos, eventos e outros.

O Presidente do NDE faz a convocação da reunião para os docentes envolvidos e é feito convite ao representante do corpo discente eleito do Curso de Tecnologia em Design, com seu respectivo suplente. Há lista de presença e gravação de áudio das reuniões, que posteriormente são arquivadas, ambas disponibilizadas para o público. Atas também são escritas, porém contendo os principais pontos da reunião. No término de cada encontro há o agendamento do seguinte, assim como distribuição de tarefas. A todo instante é ressaltada a importância do trabalho colaborativo da equipe, o que tem promovido entrosamento, crescimento profissional e motivação.

Uma análise do perfil do egresso do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico no IFFluminense – *campus* Campos Centro – foi realizada pelo professor Júlio César Negri Ramos, como parte do programa de Mestrado no qual está inscrito e ela está sendo utilizada na construção do atual Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado, uma vez que foram ouvidos estudantes, professores e pessoas do mercado da área de Design.

Durante a existência de mais 15 anos do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, no Instituto Federal Fluminense, que foi instituído através da Resolução Nº 02/2001 e reconhecido pela Portaria Nº 285 de 20 de junho de 2008, foi possível acompanhar as mudanças da sociedade e as novas necessidades que vieram com elas, além de ter ciência da própria natureza da profissão de Design que:

tem como premissa promover o bem estar do homem, seja em atender as suas necessidades básicas ou na resolução de problemas mais complexos. É um processo criativo focado em gerar soluções em diferentes âmbitos da vida humana, tais como problemas tecnológicos, de produção, de cunho social, ambiental, cultural e também de questões econômicas (NEVES; OLIVEIRA; MACIEL, 2013).

Diante das novas expectativas oriundas das transformações constantes da sociedade, propõem-se a mudança do curso de Tecnologia para o de Bacharelado, pois o Design vem se reposicionando no cenário mercadológico e assim, os conhecimentos necessários para o desempenho de um profissional desta área tornam-se cada vez mais complexos, multidisciplinares e dinâmicos. A forma da comunicação humana tem se tornado cada vez mais conectados por causa da internet, e assim, novos mecanismos de símbolos e ferramentas comunicacionais são desenvolvidos; ou seja, o que contribui para que haja uma constante reconfiguração da forma como nos comunicamos.

Para tanto, o curso em questão tem como compromisso ampliar suas bases de conhecimentos, principalmente na esfera humanística, promover maior interdisciplinaridade e flexibilização dos conteúdos e implantar novas metodologias de ensino, que possam formar um profissional cada vez mais preparado para os desafios atuais e futuros. E esse deve apresentar competências múltiplas que lhe permite transitar com desenvoltura entre as diversas atividades da área, bem como atender as mais diversas demandas de um extenso mercado, porém propenso a mudanças rápidas e constantes.

Deseja-se, também, como perfil do egresso atrelado as demandas socioeconômicas e profissionais, a capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural.

Design Gráfico, é um campo de atuação por excelência, variado e criativo, em que é possível desenvolver diversas atividades: da ilustração à identidade visual, da animação à produção multimídia; atividades onde é possível criar. É uma área em contínua evolução, não só no que se refere às ferramentas para a sua produção, mas também quanto aos meios pelos quais os produtos de design são vinculados. Como outras áreas de conhecimento, o design foi profundamente afetado pela produção tecnológica dos últimos anos que universalizou o uso de sistemas informatizados de editoração gráfica.

Algumas áreas de especialização profissional são mídia impressa, digital, design editorial, identidade visual (marca), embalagem, tipografia e design de ambiente (sinalização). Na área de **Editorial** pretende-se utilizar princípios técnicos visuais do mercado editorial. Na de **Marca** busca-se o desenvolvimento de identidades visuais e o

reconhecimento da importância da marca como elemento básico do sistema de identidade visual obedecendo à aplicação de metodologias adequadas, além do gerenciamento e aplicação da mesma. Em **Embalagem** almeja-se a construção de embalagens que sejam destaque diante de concorrentes utilizando conceitos de design, a compreensão do ciclo de vida do produto, as tendências de mercado, o comportamento do consumidor e das inovações e tecnologias de matérias para produção das mesmas.

Já, na área de **Digital** deseja-se criar *layouts* para internet em ambiente desktop e mobile com interfaces que se adaptem aos inúmeros formatos e resoluções e o entendimento do manuseio de navegadores de internet e suas particularidades no ambiente tradicional e mobile. Por fim, a **Sinalética** desenvolve projetos de sinalização gerando peças como partes integrantes de uma orientação visual com as funções de informar, direcionar e identificar os locais específicos de um ambiente, seja ele interno ou externo, preza também pelo planejamento e execução, em seus aspectos criativos, técnicos e mercadológicos, ações de desenvolvimento editorial e de produção de bens de informação bem como a produção das famílias de pictogramas com coerência gráfica e retidão de significados. Destaca-se que os designers gráficos podem se especializar em apenas umas delas ou trabalhar simultaneamente em mais de uma área.

As bases legais que definem e orientam o exercício profissional do Bacharel em Design Gráfico está descrita em Resoluções e Pareceres, sendo:

- Parecer CNE/CES Nº 146/2002: Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Administração, Ciências Contábeis, Ciências Econômicas, Dança, Design, Direito, Hotelaria, Música, Secretário Executivo, Teatro e Turismo.

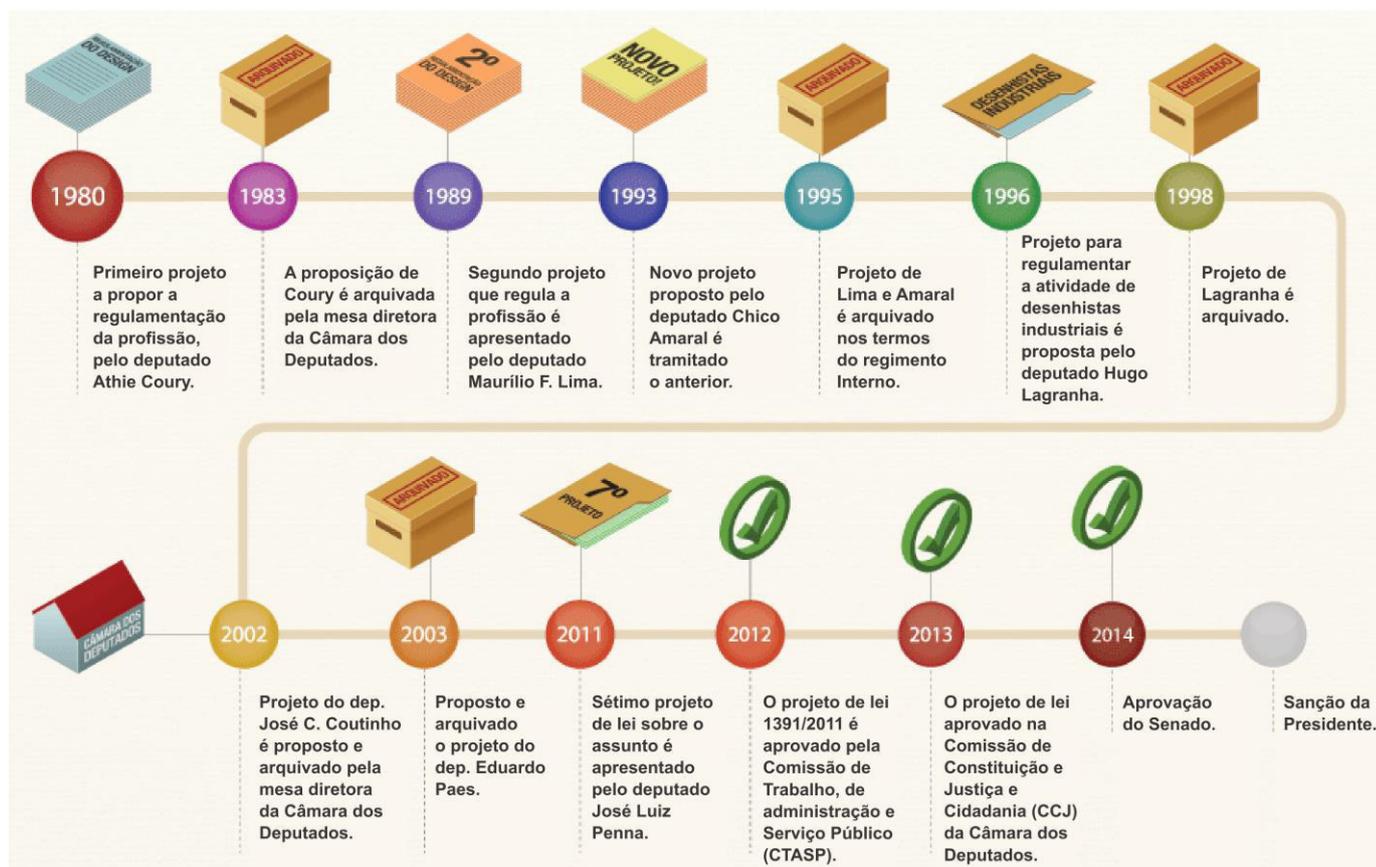
- Parecer CNE/CES Nº 195/2003: Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Música, Dança, Teatro e Design.

- Resolução CNE/CES Nº 5/2004: Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Design e dá outras providências.

- Projeto de Lei PL 7520/2017: regulamenta a profissão de Design Gráfico no Brasil.

Há uma histórica batalha, de mais de 30 anos, à espera da regulamentação da profissão de Design Gráfico no País, conforme se segue abaixo (Figura 1).

**Figura 1: Regulamentação da Profissão de Design**



Fonte: MDIC – PBD (2018)

**Audiodescrição: Figura 01** - A imagem mostra uma linha do tempo, onde o ano é o marco histórico da Regulamentação da Profissão de Design. Cada ano está dentro de um círculo colorido e, acima do mesmo, encontra-se um livro ilustrado e um texto. Em ordem cronológica a linha do tempo destaca os seguintes pontos: Em 1980 foi feito o primeiro projeto a propor a regulamentação da profissão, pelo deputado Athie Coury; Em 1983 a proposição de Coury é arquivada pela mesa diretora da Câmara dos Deputados; Em 1989 um segundo projeto que regula a profissão é apresentado pelo deputado Maurílio F. Lima; Em 1993 um novo projeto proposto pelo deputado Chico Amaral é tramitado o anterior; Em 1995 o projeto de Lima e Amaral é arquivado nos termos do regimento interno; No ano de 1996 o projeto para regulamentar a atividade de desenhista industrial é proposto pelo deputado Hugo Lagranha; Já em 1998 o projeto de Lagranha é arquivado. No ano de 2002 o projeto do deputado José C. Coutinho é proposto e arquivado pela mesa diretora da Câmara dos Deputados e em 2003 o proposto e arquivado o projeto do deputado Eduardo Paes. Em 2011 é apresentado o sétimo projeto de lei sobre o assunto pelo deputado José Luiz Penna. Em 2012 o projeto 1391/2011 é aprovado pela Comissão de Trabalho, de administração e Serviço Público (CTASP), em 2013 o projeto de lei é aprovado na Comissão de Constituição e Justiça e Cidadania (CCJ) da Câmara dos Deputados: Em 2014 tem a aprovação do Senado e até os dias atuais aguarda Sanção do Presidente.

A proposta de regulamentação visa, entre outras coisas, garantir o exercício da atividade de design gráfico pelos profissionais habilitados no Brasil e no exterior, principalmente com qualificações acadêmicas específicas.

De acordo com os pressupostos que fundamentam o Curso proposto, conforme Projeto Pedagógico Institucional do IFFluminense, o Design é considerado um campo fértil para a elaboração de soluções práticas, que impactam na sociedade e, diante disso, pretende-se filosoficamente uma formação não só voltada para o saber conhecer e fazer, como também para o lado humanístico, ou seja, do saber conviver e ser baseado em princípios éticos, culturais, cognitivos, sociais e políticos.

As reflexões proporcionadas pela área do Design, pressuposto epistemológico, estabelecem como humanas, do ser, as prerrogativas de um trabalho intelectual que enaltecem o conteúdo imaginativo e primam pelo pensar de alternativas criativas que encontram diferentes elaborações e soluções, em que os estudantes sejam capazes de tomar decisões e compreender as dimensões relativas ao trabalho e ao meio social focadas na qualidade de vida, na sustentabilidade, no desenvolvimento de novas tecnologias e empreendedorismo (PDI 2018-2022, pág. 45).

O trabalho como princípio metodológico, objetiva contemplar a integração e articulação entre a ciência, cultura, tecnologia e sociedade, tomando o trabalho como eixo articulador dos conteúdos, de forma a proporcionar uma formação profissional que dê suporte a uma atuação prática e intelectual. E a pesquisa como princípio pedagógico aprofunda o conhecimento e desperta o potencial investigativo (e transformador) que transcende a fragmentariedade do processo educativo, explicitando os nexos entre ciência, tecnologia e sociedade.

Com relação ao pressuposto sociológico, o Bacharelado em Design Gráfico busca não só o cumprimento da missão institucional, como também da visão e dos valores delineados no Plano de Desenvolvimento Institucional do IFFluminense (PDI) 2018-2022, uma vez que preza-se pelo “desenvolvimento regional a partir das regiões Noroeste, Norte e Baixadas Litorâneas do estado do Rio de Janeiro, na perspectiva da formação integral dos jovens e trabalhadores” (PDI 2018-2022, pág.45).

E, no pressuposto didático-metodológico, a aprendizagem será alcançada dentro da centralidade de componentes em torno de uma mesma finalidade (Projetos) a partir de situações reais, captadas pelo Laboratório Experimental de Design. Metodologias ativas serão utilizadas no Curso e, especial do 3º ao 7º períodos, adota-se Projetos como forma de integrar os conteúdos, cujo objetivo é promover a aplicação dos conhecimentos adquiridos no núcleo básico, aprofundar os mesmo e, até mesmo, inovar soluções da área criativa (Design).

A Constituição Brasileira, em seu artigo 207, menciona que as universidades "(...) obedecerão ao princípio de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão" e o PDI do Instituto Federal Fluminense, em consonância com a mesma, aponta para a necessidade de buscar a dialogicidade entre estes eixos (ensino, pesquisa e extensão) de forma integrada entre os diversos níveis e modalidades de ensino e área de conhecimento (2018). E, indo a esse encontro, o Bacharelado em Design Gráfico, atua seguindo estes princípios, uma vez que implanta projetos interdisciplinares, como forma de articular o currículo, como também de estabelecer a junção entre o ensino, extensão e a pesquisa.

Os projetos terão como caráter fundamental a resolução de problemas da sociedade, focado em demandas locais e regionais, captados pelo LEX Design - Laboratório Experimental de Design - (Extensão), que fará a triagem seguindo alguns critérios, tais como: temática, relevância e adequação às disciplinas do Curso. Após a captação destes problemas, o projeto deverá ser desenvolvido durante as aulas (conhecimentos acadêmicos e multidisciplinares - Ensino), que conduzam a aprendizagem significativa dos estudantes, por meio de teorias e práticas inerentes aos processos criativos.

E, a partir do Núcleo de Pesquisa em Artes, Design e Comunicação (ARTDECO), torna-se possível o incentivo para a divulgação científica de toda a metodologia, investigação e resultados obtidos nos desenvolvimentos destes projetos, além do fomento de novas linhas de pesquisas na área das Ciências Sociais Aplicadas e Artes. A produção científico-tecnológica em Design, no Brasil, é abordada pelo CNPq na área de conhecimento Desenho Industrial, seguindo a mesma lógica explicada para os grupos de pesquisa (Diagnóstico Brasileiro de Design, 2014).

O Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design Gráfico encontra-se organizado em 24 tópicos. Essa organização visa atender às Diretrizes para Criação e Reformulação de Projetos Pedagógicos de Cursos do IF Fluminense – Portaria Nº 1.917/2017.

## 2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

1. **Denominação do curso:** Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico.
2. **Área de conhecimento:** Ciências Sociais Aplicadas
3. **Nível:** Superior
4. **Modalidade de ensino:** Presencial
5. **Bases Legais:** Lei N.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996; Lei Nº 9.795, de 27 de abril de 1999, Lei N.º 10.639, 09 de janeiro de 2003; Lei N.º 10.861, de 14 de abril de 2004; Lei N.º 11.645, de 10 de março de 2008; Lei N.º 12.764, de 27 de dezembro de 2012; Projeto de Lei PL 7.520/2017; Decreto N.º 4.281, de 25 de junho de 2002, Decreto N.º 5.626, de 22 de dezembro de 2005; Portaria Ministerial N.º 1.679, de dezembro de 1999; Resolução CNE/CP N.º 1, de 17 de junho de 2004; Resolução CNE/CES N.º 5, de 08 de março de 2004; Resolução CNE/CES Nº 2, de 18 de junho de 2007; Resolução CNE/CP N.º, 01 de 30 de maio de 2012; Resolução CNE/CES Nº 1, de 11 de março de 2016; Resolução Nº 7, de 18 de dezembro de 2018; Portaria MEC Nº 40, de 29 de dezembro de 2010; Parecer CNE/CES Nº 583, de 04 de abril de 2001; Parecer CNE/CES N.º 146/2002; Parecer CNE/CES N.º 195/2003; Parecer CNE/CES Nº 8, de 31 de janeiro de 2007; Parecer CNE/CP N.º 3/2004, Portaria do IF Fluminense N.º 1.917, 28 de dezembro de 2017, Ordem de Serviço N.º 19, de 18 de maio de 2016; Condições de acessibilidade para pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida, conforme disposto na CF/88, art. 205, 206 e 208, na NBR 9050/2004, da ABNT, na Lei Nº 10.098/2000, nos Decretos Nº 5.296/2004, Nº 6.949/2009, Nº 7.611/2011 e na Portaria Nº 3.284/2003;
6. **Unidade Ofertante:** *campus* Campos Centro. Avenida Doutor Siqueira, 273, Parque Dom Bosco, Campos dos Goytacazes/RJ, CEP: 28030-130.
7. **Público-alvo:** Pessoas que possuem o Ensino Médio concluído
8. **Número de vagas oferecidas:** 30 vagas por processo seletivo
9. **Periodicidade de oferta:** semestral
10. **Forma de oferta:** Bacharelado
11. **Requisitos e formas de acesso:** Concurso vestibular, Editais de transferência externa, Reingresso e Portadores de diploma.

- 12. Regime de matrícula:** Sistema flexível de matrícula, com regulamento estabelecido pelo *campus* Campos Centro (Ordem de Serviço N° 19, de 18 de maio de 2016)
- 13. Turno de funcionamento:** Integral (tarde e noite – 14:00 até às 21:30)
- 14. Carga horária total do curso:** 2.749 h
- 15. Total de horas-aula:** 3.300 h/a
- 16. Carga horária específica da parte profissionalizante:** 1.300h/a
- 17. Estágio Curricular Supervisionado:** não obrigatório
- 18. Tempo de duração do curso:** 8 semestres (4 anos)
- 19. Tempo de integralização do curso:** no mínimo 8 semestres (4 anos)
- 20. Título acadêmico conferido:** Bacharel em Design Gráfico
- 21. Coordenação do curso:** Joelma Alves de Oliveira  
Especialista em Gestão, Design e Marketing E-mail:  
jaoliveira@iff.edu.br  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7589819717454591>
- 22. Início do curso:** 2021.2
- 23. Trata-se de:**  Apresentação Inicial de PPC  
 Reformulação de PPC

### 3. JUSTIFICATIVA

O município de Campos dos Goytacazes - RJ, onde se situa a sede do Instituto Federal Fluminense – IF Fluminense, é considerada uma cidade com grande potencial de desenvolvimento econômico, seja pela sua história baseada no cultivo da cana de açúcar e produção petrolífera, bem como a sua realidade atual, com a instalação do Porto do Açú, em São João da Barra-RJ, e do Complexo Logístico e Industrial, em Barra do Furado, região litorânea do município de Quissamã-RJ, que possibilitará, nos próximos anos, um aumento significativo do potencial produtivo da região, tornando-se uma zona economicamente viável e com grande potencial de crescimento, ampliando, assim, o comércio e serviços locais e, conseqüentemente, fortalecendo o mercado da região Norte-Fluminense.

O município de Campos dos Goytacazes sempre teve papel importante nos contextos regional e nacional, por conta de sua expressiva capacidade produtiva. Atualmente, começa a se vislumbrar, no horizonte, uma possibilidade de passar a fazer parte de um importante ciclo internacional de negócios (NEVES; OLIVEIRA; MACIEL, 2013).

Neste novo ciclo de desenvolvimento econômico, é necessário que a região esteja preparada, em vários aspectos, para receber as demandas provenientes desses grandiosos empreendimentos, a fim de que o município possa realmente usufruir de todas as possibilidades de crescimento e programar uma economia competitiva perante os mercados interno e externo (NEVES; OLIVEIRA; MACIEL, 2013).

Diante desse cenário, a proposta de um curso de Bacharelado em Design Gráfico na região se justifica na medida em que há um forte mercado em formação que necessitará de profissionais criativos, cujo perfil aponta para as seguintes características: autonomia, capacidade de autogestão de seus conhecimentos, habilidades e competência para firmar o valor de suas propostas na sociedade e no mercado e, por fim, idoneidade para se adaptar às transformações e aos novos cenários de trabalho.

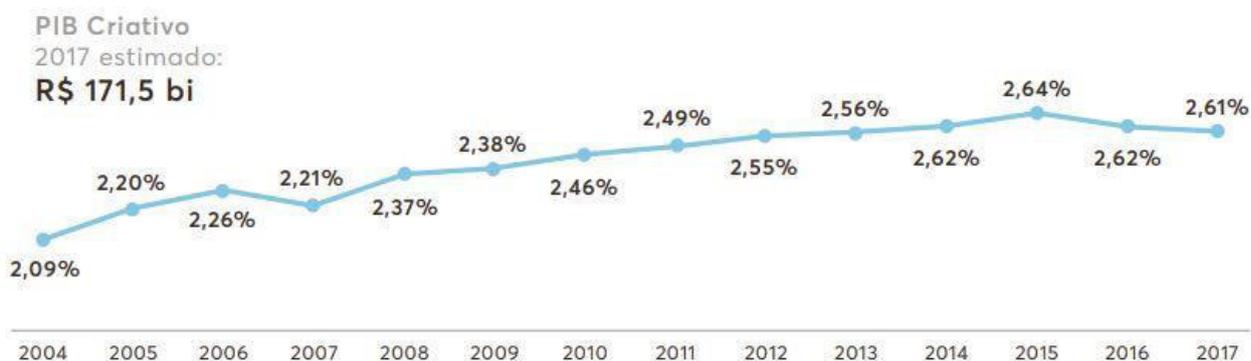
O Design é um forte representante da indústria criativa, um setor que vem se tornando cada vez mais importante na economia regional e nacional, além de ter apresentado um forte crescimento nos últimos 10 anos (69,1%), conforme o estudo realizado pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro – FIRJAN (2014)

Já em 2019, este mesmo estudo, denominado “Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil”, identificou que mesmo com o fraco desempenho econômico do País nos últimos anos, a área criativa continuou responsável pela geração de valor em nossa economia, sendo que o PIB criativo em 2017 totalizou 175,5 bilhões de reais (FIRJAN, 2019). Sendo que, estima-se que as maiores participações da Indústria Criativa nos PIBs estaduais ocorreram em São Paulo (3,9%), Rio de Janeiro (3,8%) e Distrito Federal (3,1%), todos acima da média nacional de 2,61%. O estudo destaca também que:

(...) em 2017 a Indústria Criativa contabilizou 245 mil estabelecimentos cujo principal insumo de produção são as ideias. Esse montante representa a expansão de 2,5% em relação ao observado em 2015 – marcadamente maior do que a contração de 1,0% observada na economia como um todo, o que reforça o caráter estratégico do setor em tempos de mudanças e incertezas. (FIRJAN, 2019).

**Figura 2 : Gráficos Referentes ao PIB Criativo Nacional e Regional**

**Gráfico 1: Participação do PIB Criativo no PIB Total Brasileiro – 2004 a 2017**



**Gráfico 2: Participação Estimada do PIB Criativo nas UF's**



Fonte: Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil (FIRJAN, 2019).

**Audiodecrição Figura 02:** A imagem mostra dois gráficos em porcentagem, o primeiro em modelo linear crescente, no sentido horizontal, com os dados abaixo, desde o ano de 2004 até 2017, apresentando o crescimento na participação do PIB Criativo no PIB Total Brasileiro. O segundo em modelo de barras, no sentido vertical, na parte de baixo do gráfico se encontram as siglas de cada capital do nosso país e dois quadrados pequenos em cor azul e cinza, representando os anos de 2015 e 2017 respectivamente, em cada barra há a porcentagem correspondente de cada ano com relação à participação estimada do PIB Criativo nas UF's dos estados brasileiros. O PIB Criativo estimado para o ano de 2017 foi de R\$ 171,5 bi. O primeiro gráfico mostra uma linha de crescimento do PIB a partir do ano de 2004 com um crescimento de 2,09%, no ano de 2005 houve um crescimento de 2,20% e continua crescendo para 2,26% no ano de 2006. Para o ano de 2007 houve uma queda para 2,21% e um crescimento de 2,37% para o ano seguinte, 2008. No ano de 2009 aconteceu um pequeno aumento e o PIB Criativo para este ano foi para 2,38%; Em 2010 vai para 2,46%, 2011 para 2,49%, 2012 para 2,55% e continua gradualmente subindo chegando no ano de 2013 com 2,56% e em 2014 com 2,62%. No ano de 2015 o PIB Criativo tem seu pico máximo de crescimento com 2,64%, os próximos anos são de queda em 2016 com 2,62% e em 2017 de 2,61%. O segundo gráfico faz um comparativo do crescimento do PIB Criativo entre todas as Unidades Federativas e chega-se a seguinte conclusão: Os estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Distrito Federal, entre os anos de 2015 e 2017, esses se mantêm acima da média nacional com 2,61%, enquanto os outros estados ficam abaixo desta média com os estados de Tocantins e Maranhão apresentando o pior resultado com apenas 0,6%.

Em termos de remuneração, o Estado do Rio de Janeiro destaca-se como grande protagonista do setor, permaneceu na liderança isolada em termos de remuneração. Os profissionais fluminenses possuem os maiores vencimentos médios do país em 4 dos 13 segmentos criativos: Pesquisa & Desenvolvimento (R\$ 18.134,00), Artes Cênicas (R\$ 11.362,00), TIC (R\$ 9.022,00) e Audiovisual (R\$ 7.863,00), no qual se insere o Design Gráfico. Todas as Unidades da Federação registraram remunerações criativas – para todas as áreas e segmentos – mais elevadas do que a média nacional do mercado de trabalho, consolidando o processo de valorização dos criativos, apesar do cenário econômico particularmente desafiador no período.

Quanto à remuneração, a Indústria Criativa continua apresentando salários superiores à média da economia, fato visto em todas as quatro grandes áreas criativas: enquanto o rendimento médio mensal do trabalhador brasileiro foi de R\$ 2.777,00 em 2017, o rendimento dos profissionais criativos, usualmente mais qualificados, atingiu R\$ 6.801,00. No entanto, a diferença de remuneração diminuiu entre 2015 e 2017, com os salários formais crescendo 3,6% e a remuneração dos criativos permanecendo estável. (FIRJAN, 2019).

O Design Gráfico figura entre uma das 13 áreas criativas mencionadas no estudo e se destaca como profissão estratégica capaz de promover a diferenciação em um cenário onde os produtos são cada vez mais parecidos, e a criatividade passa a ser

vista como um ativo importante dentro da lógica de agregação de valor. Nas últimas décadas, as empresas perceberam o papel transformador que a criatividade tem no sistema produtivo, voltando cada vez mais seus olhos para o uso das ideias como recurso para geração de valor.

O “Diagnóstico do Design Brasileiro”, desenvolvido pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (2014), também menciona que "o Design participa dos núcleos de um novo conceito de economia, baseado na criatividade para o desenvolvimento humano e sustentável: a Economia Criativa”. Aborda também que:

[..] o Brasil está entre os dez países mais premiados no iF Product Design Award, um dos maiores prêmios europeus da área, que tem como compromisso avaliar a qualidade do design, acabamento, escolha de materiais, grau de inovação, adequação ambiental, funcionalidade, ergonomia, percepção do uso, segurança, valorização da marca e design global (FIRJAN, 2014)

Por se tratar de uma atividade criativa cujo foco é o usuário, o profissional de Design é capaz de propor respostas às mudanças econômicas, tecnológicas, sociais e demográficas que influenciam no comportamento de consumo. Sendo assim, ele consegue repensar a produção, a distribuição e a comercialização de produtos, isto porque, no curso de Design Gráfico, busca-se desenvolver habilidades em que agrega não somente beleza, mas também - e principalmente - a busca por soluções às questões primordiais da evolução do ser humano. Todas estas expertises dos profissionais de Design podem fomentar o crescimento regional, por meio de diferentes segmentos, já que:

o design surge não só como um fator de diferenciação das organizações, mas também como uma questão determinante na forma de comunicação entre a empresa e o mercado onde se insere, destacando aspectos como identidade, qualidade e satisfação, que são condicionantes fundamentais para: manutenção e conquista de mercado; diferenciação de produtos e serviços; redução de custos envolvidos com a produção e preservação ambiental (FIRJAN, 2014).

O Bacharelado em Design Gráfico, do *campus* Campos Centro, tem como público alvo os concluintes do ensino médio e pessoas que já cumpriram tal etapa, sendo

esses municípios de Campos dos Goytacazes e dos municípios próximos, pertencentes ao estado do Rio de Janeiro, como Italva, Itaocara, Itaperuna, Quissamã, São João da Barra, Macaé, Rio das Ostras, São Fidélis, São Francisco do Itabapoana, Aperibé e, até, do estado do Espírito Santo como São José do Calçado e Cachoeiro de Itapemirim, conforme detalhamento no estudo de viabilidade. Destaca-se que 75% dos estudantes do Curso de Tecnologia em Design Gráfico são de Campos dos Goytacazes.

Acredita-se, que o número de candidatos por vaga, poderá aumentar com a migração do curso de Tecnologia para o de Bacharelado, que nos últimos 3 anos variou de 3,5 a 5,2, de acordo com os dados consolidados, relação candidato-vaga pela Diretoria de Gestão Acadêmica e Políticas de Acesso da Pró-Reitoria de Ensino do IFFluminense.

Além disso, o Bacharelado tem como público alvo, também, os egressos de cursos técnicos integrados, concomitantes/subsequentes do próprio *campus*, além dos concluintes de outros cursos superiores (Bacharelado e Licenciatura) totalizando 55 cursos, com 6.459 estudantes matriculados, excluindo estudantes de especialização *lato sensu* e *stricto sensu*.

O IFFluminense está situado entre duas capitais – Rio de Janeiro (RJ) e Vitória (ES), onde se encontram cursos de Design, seja na Universidade Federal do Espírito Santo – UFES (Vitória) e na capital do nosso estado, inclusive é onde está localizada a primeira escola de Design do Brasil (Escola Superior de Design Industrial – ESDI), além da Universidade Estadual do Rio de Janeiro – UERJ (Artes Visuais e Desenho Industrial), Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ (Artes Visuais: Escultura ou Gravura e Comunicação Visual Design), Universidade Federal Fluminense – UFF (Desenho Industrial) e Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC Rio (Design em: Digital, Mídia Digital, Moda ou Projeto de Produto).

Essa posição geográfica, somada à inexistência de um curso de Design Gráfico nesse eixo, foi de suma importância para o projeto de criação do primeiro Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico na região, em 2001, e se beneficiará ainda mais com a implantação do Curso de Bacharelado em Design Gráfico, porque há uma ampliação dos saberes e, conseqüentemente, a formação de profissionais mais preparados para solucionar problemas cada vez mais complexos da sociedade contemporânea.

Em 1995 foi implementado o “Programa Brasileiro do Design” (PBD), criado pelo Decreto de 09 de novembro de 1995, com o objetivo de promover o

desenvolvimento do design no Brasil, em virtude da forte identidade criativa do país, apto a desenvolver a marca Brasil no competitivo mercado internacional.

O design é forte elemento de competitividade empresarial, em especial para os segmentos pressionados pela concorrência internacional. É um diferencial estratégico, que possibilita otimização no uso de matéria-prima, melhoria nas fases de projeto e de produção e, em razão da sua prática no desenvolvimento de produto, melhores níveis de satisfação do cliente. Nos últimos anos, a dinâmica da economia mundial, decorrente da globalização e da introdução acelerada de inovações tecnológicas, tem impulsionado a adoção de estratégias de mercado. Nesse ambiente, a função do design como fator de diferenciação e de competitividade vem se evidenciando significativamente. (MDIC, 2018)

Para a implantação do bacharelado não serão necessários servidores da área administrativa e nem do corpo docente, pois ambos serão migrados, gradativamente, do curso de Tecnologia em Design Gráfico que será extinto. Segue, na tabela abaixo (Tabela 1), as demandas dos profissionais com seus respectivos perfis e carga horária ao longo do Curso.

**Tabela 1 – Demanda por profissionais ao longo do Bacharelado em Design**

		<b>Núcleo Básico Componente Curricular</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>1º Período</b>	<b>Básico</b>	Desenhos	Luiz Cláudio Gonçalves Gomes e Bruno Pinto da Silva Pessanha	101/2
		Representações Técnicas	Marilene Miranda Viana	51
		Oficina da Cor	Joelma Alves de Oliveira	33
		T. Percepção e Semiótica	Luiz Cláudio Gonçalves Gomes	33
		História da Arte	Raquel Fernandes	67
		História do Design	Leandro do Nascimento Vieira de Souza	33
		Produção e Interpretação de Textos	José Carlos Alves de Azeredo Júnior	33
		Plástica 1	Eliseu César Miranda Vailant	33
		Criatividade	Eliseu César Miranda Vailant	33
		<b>Núcleo Básico Componente Curricular</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>2º Período</b>	<b>Básico</b>	Computação Gráfica	Júlio César Negri Ramos	101
		Linguagem Fotográfica e Cinematográfica	Diego Ventapane e Júlia Sciamarella	67/2
		Oficina da Forma	Luiz Cláudio Gonçalves Gomes	33
		Metodologia de Projetos	Joelma Alves de Oliveira	33

		T. da Comunicação e da Informação	José Carlos Alves de Azeredo Júnior	33
		Tipologia e Tipografia	Alan Rene Lopes Neves	51
		Ergonomia	Leandro do Nascimento Vieira de Souza	33
		Plástica 2	Eliseu César Miranda Vailant	33
		Oficina de Portfólio	Joelma Alves de Oliveira	33
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 1</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
3º ao 7º Períodos	Espec. e Teórico Prático	Identidade de Marca	Joelma Alves de Oliveira	83
		Branding	Júlia Sciamarella	67
		Estratégias e Aplicações do Sistema de Identidade Visual	Bruno Pinto da Silva Pessanha	67
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 2</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
3º ao 7º Períodos	Espec. e Teórico Prático	Produção Editorial	Marco Antônio de Souza Moreira	83
		Produção Gráfica	Júlio César Negri Ramos	67
		Tipografia	Alan Rene Lopes Neves	67
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 3</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
3º ao 7º Períodos	Espec. e Teórico Prático	Embalagem	Luiz Cláudio Gonçalves Gomes	83
		Produção, Prototipagem e Acabamento	Eliseu César Miranda Vailant	67
		Estratégia de Design e Marketing para o PVD	Diego Ventapane	67
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 4</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
3º ao 7º Períodos	Espec. e Teórico Prático	Tecnologia Digital	Júlio César Negri Ramos	83
		Interface Digitais e Hiper mídias	Diego Ventapane	67
		Ergonomia e Usabilidade	Bruno Pinto da Silva Pessanha	67

		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 5</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
3º ao 7º Períodos	Espec. e Teórico Prático	Sinalização	Leandro do Nascimento Vieira de Souza	83
		Processos de Produção e Materiais	Júlia Sciamarella	67
		Sinalética e Design de Informação	Alan Rene Lopes Neves	67
		<b>Componente Curricular – Projeto</b>	<b>Docente</b>	<b>Carga horária (h)</b>
8º Período	Básico, Espec. e Teórico Prático	TCC 2	Marco Antônio de Souza Moreira e Alan Rene Lopes Neves	200h /2

O corpo técnico administrativo é composto pelos profissionais com suas respectivas titulações, regime de trabalho e áreas do conhecimento em que atuam, conforme tabela 2.

**Tabela 2 – Corpo Técnico Administrativo**

<b>Técnico administrativo educacional</b>	<b>Titulação</b>	<b>Regime de trabalho</b>	<b>Área do conhecimento em que poderá atuar no curso</b>
ANTÔNIO CARLOS CHAVES DE ASSIS	Bacharel	40h	TAE - Eventos e Multimídia
ANTÔNIO SOARES DAS CHAGAS FILHO	Bibliotecário Documentalista	40h	TAE - Biblioteca
EMANUELA NUNES SODRÉ	Mestranda em Psicologia	40h	TAE - Psicóloga
JACQUELINE SILVA FACCO	Mestra em Estudos Profissionais Especializados em Educação	40h	TAE - Técnica em Assuntos Educacionais
TÁSSIA RANGEL MOTA	Graduação em Ciência	40h	TAE - Registro Acadêmico

A infraestrutura utilizada na implantação do curso proposto advém da extinção do curso de Tecnologia em Design Gráfico. As salas de aula serão reestruturadas para atender a metodologia de ensino, que terá foco na aprendizagem significativa dos estudantes. Ressalta-se que algumas salas serão temáticas, denominados oficinas temáticas, dentre elas as do 3º ao 7º períodos. Tais períodos terão foco no desenvolvimento de um conjunto de habilidades e competências que culminarão num tema a ser trabalhado em um ambiente específico, podendo ser estendido para outros de acordo com a necessidade. O detalhamento dos equipamentos e materiais utilizados, por sala, está no tópico “Infraestrutura”.

As políticas educacionais do Instituto Federal Fluminense visam à verticalização de um ensino de qualidade e gratuito, desta forma, além dos cursos médios e técnicos, conta-se com cursos de graduação (tecnólogo, bacharelado e licenciatura) e pós-graduação (*stricto e lato sensu*).

No que tange ao Curso de Bacharelado em Design, desde 2010, contamos com a Pós Graduação de Gestão, Design e Marketing, voltada para gerentes de micro, pequenas e médias empresas com formação em nível superior, profissionais de design e áreas afins, empresários, gestores de empresas. E, tem como objetivo desenvolver redes

de relacionamento e conhecimento pessoas e organizações da área e afins, estabelecer paradigmas relacionados ao desenvolvimento local através da capacitação de profissionais empreendedores na gestão da inovação dentro de suas áreas de atuação.

Por meio de um acordo de cooperação técnica já firmado entre Instituto Federal Fluminense e a CEDERJ (Centro de Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro) em 20 de outubro de 2015, está previsto a implantação futura do primeiro Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, na modalidade EaD do Instituto, curso este aprovado segundo a Resolução Nº 25, de 09 de outubro de 2017, que permitirá atender o aluno- trabalhador que deseja se formar nesta área de atuação.

Quanto à interface deste curso com a pesquisa e a extensão, contamos com Laboratório Experimental de Design Gráfico (LexDesign) e com Núcleo de Pesquisa em Artes, Design e Comunicação (Artdeco), iniciativas essas, que tanto almejam criar as possibilidades de oferta de pesquisa no campo das Ciências Sociais Aplicadas e das Artes, como promover um atendimento técnico-pedagógico, individual e coletivo à comunidade, beneficiando assim na resolução de problemas comunicacionais de forma criativa e inovadora.

Assim sendo, o curso de Bacharelado pretende focar na realidade e nos problemas locais e regionais, contudo, sempre atento às particularidades exigidas por um mercado global. Além de, fomentar temáticas relevantes e emergentes, como a sustentabilidade, inovação e empreendedorismo, sem desconsiderar todas as questões sociais e o perfil humano presentes em qualquer atividade criativa e produtiva.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 GERAL**

O Curso Superior de Bacharelado em Design Gráfico, tem como objetivo geral a formação de profissionais capacitados para resoluções de problemas, no que tange a área de Design, buscando com isso, intervir na sociedade e no mercado com critérios de inovação, responsabilidade socioambiental, empreendedorismo. Tendo como base a interdisciplinaridade, as relações entre o ensino, a pesquisa e a extensão, o curso também prioriza a adequação de suas características às realidades locais e regionais e a prospecção de novas práticas na área do curso.

## 4.2 ESPECÍFICOS

- Desenvolver a capacidade analítica crítica e expressiva, provenientes das atividades de pesquisa, gerenciamento de projetos e a prática de aplicar metodologias com características funcionais, plásticas, estéticas e simbólicas, visando à criação de trabalhos gráficos;

- Produzir, através do ensino, pesquisa e extensão, conhecimentos e tecnologias, em consonância com as exigências do mundo atual;

Capacitar o aluno a empreender o seu próprio negócio na área de Design, especificamente o Design Gráfico;

- Proporcionar ao discente uma introdução gradual e sistemática no universo do design, de modo a capacitá-lo plenamente para atender demandas inerentes à gestão de marcas;

- Garantir aos alunos infraestrutura física (laboratórios específicos, salas de aulas, oficinas, equipamentos tecnológicos, etc) adequada para sua plena formação;

- Possuir visão abrangente quanto o mercado (micro e macro), revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

## 5. PERFIL DO EGRESSO PROFISSIONAL

Segundo o Art. 1º, da Resolução N.º 5, de 08 de março de 2004, do Conselho Nacional de Educação e Câmara de Educação Superior, o curso de Bacharelado em Design Gráfico observará as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), aprovadas nos termos da Resolução N.º 5, de 8 de março de 2004.

Ainda, na DCN, em seu Art. 3º, menciona que o curso de graduação deve ensinar, como perfil do egresso:

[...] capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que [o designer] seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio- econômico e cultural (2004).

Indo ao encontro das Diretrizes supracitadas, o Bacharelado em Design Gráfico, do *campus* Campos Centro, busca, também, desenvolver no Design a consciência do impacto social de sua atividade, no que tange os aspectos culturais, sociais e econômicos além, do mesmo, saber intervir no meio social pautando em critérios de inovação, responsabilidade ambiental, sustentabilidade e empreendedorismo. E, para complementar, faz-se necessário que ele tenha uma visão histórica, antropológica e cultural, que proporcione um olhar plural do mundo e das pessoas as quais serão impactadas com a atividade laborativa, formando, assim, neste profissional uma consciência ética, estética e empática ao meio em que atua, transforma e vive.

Na definição do perfil profissional de conclusão do egresso, devem ser considerados os conhecimentos, saberes e competências profissionais, sendo os **gerais**, requeridos para o trabalho:

- aplica conhecimentos históricos, antropológicos, culturais, estéticos e éticos inerentes à profissão;
- compreende e aplica à ética, a estética, a empatia no trabalho a ser desenvolvido;
- acompanha as inovações tecnológicas e seus impactos na sociedade;

- atua individualmente e em equipes multidisciplinares;
- busca o desenvolvimento local e regional de forma criativa, inovadora, tecnológica e sustentável;
- conhece os próprios limites embora busque agir de forma flexível, reflexiva, empática, equilibrada e responsável;
- avalia o impacto da atividade no contexto socioeconômico e ambiental;
- desenvolve perfil empreendedor voltado à compreensão e avaliação das oportunidades e riscos do mundo do trabalho;
- cria trabalhos centrados nas pessoas considerando: necessidades específicas, étnicas, culturais, religiosas, sociais e outras;
- assume postura de permanente busca de novos conhecimentos.

Os conhecimentos, saberes e competências profissionais **comuns** a Profissão de Design, observando as Diretrizes Curriculares Nacionais são os seguintes:

- domina ferramentas tecnológicas e técnicas para o desempenho a atividade profissional;
- prioriza as expertises humanas para a resolução de problemas projectuais de forma crítica, autônoma, criativa e inovadora;
- trabalha com equipes de diferentes áreas profissionais na resolução de problemas complexos no processo criativo;
- aplica diferentes linguagens para garantir a expressão de conceitos e significados nos projetos de trabalho;
- visão global e sistêmica do processo criativo aliando aos componentes materiais e imateriais, a produção do artefato e aos aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;
- implanta a gerência de produção no que tange qualidade, produtividade, espaço físico, estoque, custos, prazos e investimentos, além da administração de recursos humanos;
- estrutura e elabora suportes gráficos necessários em planos bidimensionais e tridimensionais dentro das respectivas orientações em sua formação profissional;
- domina várias alternativas de desenvolvimento de um projeto: *briefing*, técnicas de coleta e de tratamento de dados, abordagens para geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- possui competências múltiplas (saber conhecer, saber fazer, saber conviver e

saber ser) que permite transitar com desenvoltura entre as diversas atividades da área atendendo as mudanças rápidas e constantes do mundo do trabalho.

Por fim, os conhecimentos, saberes e competências profissionais **específicos** do Design Gráfico são:

- promove a unidade editorial baseada em princípios técnicos visuais do mercado editorial;
- desenvolve identidades visuais e reconhece a importância da marca como elemento básico do sistema de identidade visual obedecendo a aplicação de metodologias adequadas;
  - gerencia marcas e suas aplicações;
  - cria embalagens para obter destaque diante de concorrentes utilizando conceitos de design e compreende o ciclo de vida do produto;
  - compreende as tendências de mercado e comportamento do consumidor buscando inovações e tecnologias de materiais para produção de embalagens;
  - projeta *layouts* para internet em ambiente *desktop* e *mobile* com interfaces que se adaptem aos inúmeros formatos e resoluções;
  - entende e manuseia navegadores de internet e suas particularidades no ambiente tradicional e *mobile*;
  - cria projetos de sinalização gerando peças como partes integrantes de uma orientação visual com as funções de informa, direciona e identifica os locais específicos de um ambiente seja ele interno ou externo;
  - planeja e executa, em seus aspectos criativos, técnicos e mercadológicos, ações de desenvolvimento editorial e de produção de bens de informação;
  - produz as famílias de pictogramas com coerência gráfica e retidão de significados.

Na atualidade, tais competências e habilidades são extremamente relevantes e representam *o status quo* do profissional de Design, que através de um processo metodológico aplica todas essas expertises que concretizam-se em projetos de qualidade estética, e principalmente que visam soluções mais econômicas, sustentáveis, adequadas e eficientes, sempre orientadas pela boa experiência e benefício do usuário.

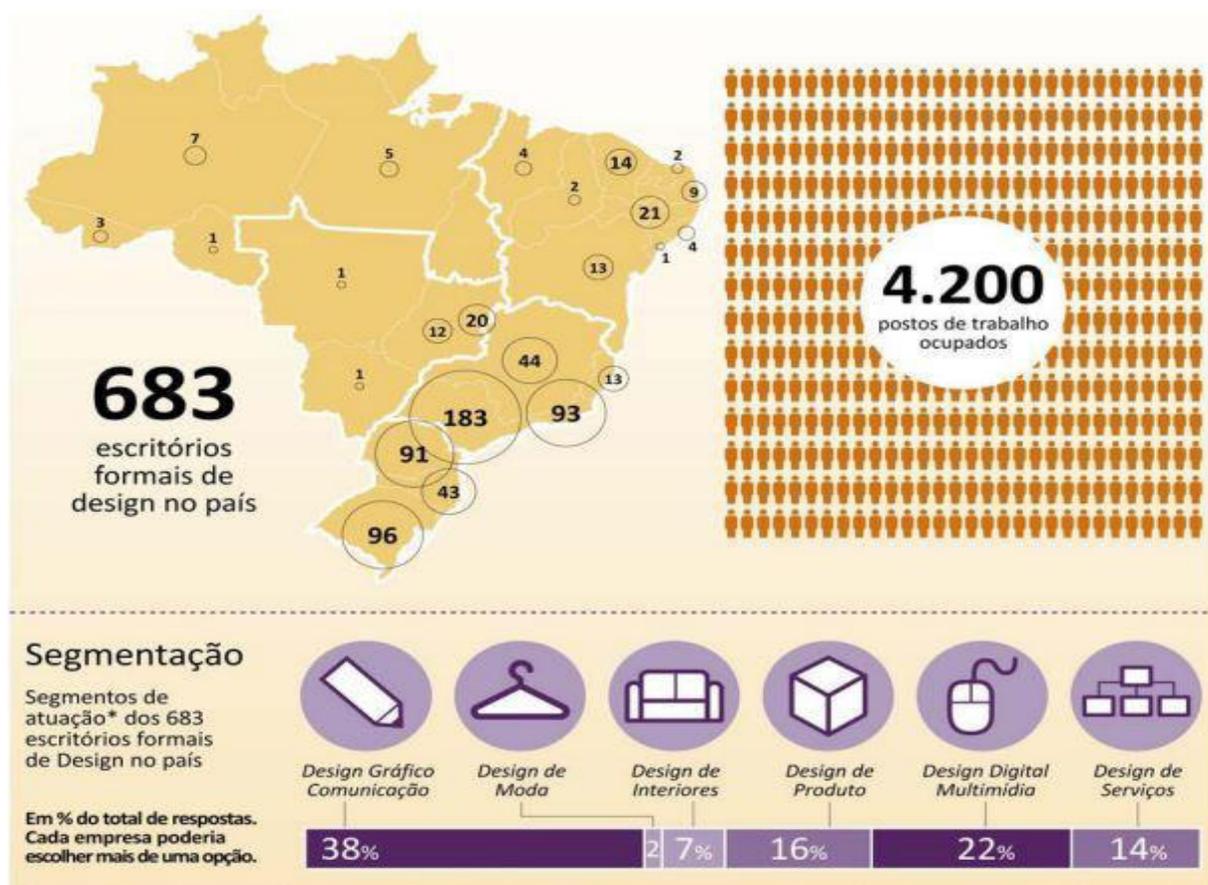
O egresso do Bacharelado em Design Gráfico, do IFFluminense *Campus* Centro tanto podem aflorar suas capacidades empreendedoras, implantando seu próprio

negócio, como podem atuar como *freelancer*. Atuar em editoras de publicações, em agências publicitárias, desempenhar cargos e funções nas entidades públicas e privadas cujas atividades envolvam desenvolvimento ou gestão na área de design, assim como atuar em startups, que visam à implantação de produtos e serviços inovadores.

A presença de profissionais criativos no mercado de trabalho não se restringe a setores econômicos estritamente criativos – como agências de publicidade, produtoras de filmes e editoras. É possível encontrá-los em praticamente todos os setores da economia, sendo sua importância estratégica também valorizada na Indústria Clássica (FIRJAN, 2019).

De acordo com o Diagnóstico Brasileiro de Design (2014), empresas e escritórios de Design pertencem ao setor terciário. Entre as empresas criativas, 38% atuam na área de Design Gráfico e Comunicação, conforme figura abaixo.

**Figura 3: Mercado de Design no Brasil**



Fonte: FIRJAN: Diagnóstico Brasileiro de Design (2014)

**Audiodescrição – Figura 03:** A imagem acima apresenta do lado esquerdo um mapa do Brasil com referência à quantidade de escritórios formais de design em cada capital brasileira

destacando-se as regiões Sudeste e Sul. No lado direito, uma representação de figuras humanas destacando o número de postos de trabalho ocupados e na parte de baixo da imagem ícones representando cada seguimento do design e sua atuação em porcentagem por área de atuação.

No mapa do Brasil, onde aparece as capitais, temos em números destacados informando a quantidade de 683 escritórios formais de design no país; Tendo um destaque para as regiões Sudeste e Sul com os seguintes números: Espírito Santo com 13 escritórios, Minas Gerais com 44, Rio de Janeiro com 93 e São Paulo com 183 escritórios de design. Já no sul temos: Rio Grande do Sul com 96, Santa Catarina com 43 e Paraná com 91 escritório formais de design.

No organograma do lado direito com os ícones de figuras humanas representando os postos de trabalho ocupados, em todo o País, temos a soma total de 4.200 postos de trabalho ocupados.

Na parte de baixo temos ícones representando cada seguimento do design e sua atuação em porcentagem dos 683 escritórios de formais, sendo: a figura de um lápis representa o Design Gráfico e sua atuação em todo o País de 38%; o Design de Moda representado por um cabide com 2% desse segmento; para representar o Design de Interiores a figura de um sofá e sua fatia deste segmento é de 7%; o Design de Produtos com 16% é representado pela figura de um cubo; o Design Digital/Multimídia representado por um *mouse* com 22% desse mercado; e para finalizar, o Design de Serviços com 14% representado por um conjunto de redes.

Diante do exposto e considerando as especificidades locais e regionais do em torno do IFFluminense *campus* Campos Centro, o egresso do Bacharelado em Design Gráfico, pode atuar em diferentes empresa de comércio e serviços que necessitam as atividades de Design como diferenciação e comunicação junto ao seu público-alvo.

## 6. ORGANIZAÇÃO

Uma vez definido o perfil profissional do Bacharel em Design Gráfico do *campus* Campos Centro, busca-se a seleção dos conteúdos, que é a expressão daquilo que se deve aprender para alcançar determinado objetivo, que abrange não só o desenvolvimento da capacidade intelectual ou cognitiva, mas também de outras capacidades como motoras, autonomia pessoal (afetivas), de relação interpessoal e de inserção e atuação social, indo ao encontro do que propõe Zabala (2002, pág. 30). Segundo Coll (1986, apud Zabala, 2002, pág. 30), o desenvolvimento de diversas capacidades compõe a formação integral do ser humano, mesmo porque, para Zabala (2002, pág. 28) educar quer dizer “formar cidadãos e cidadãs, que não estão parcelados em compartimentos estanques, em capacidades isoladas”.

Indo em direção a essa concepção, propõem-se para o presente Curso, uma matriz curricular que atende aos seguintes princípios: flexibilidade, interdisciplinaridade e contextualização (BRASIL, 2012, pag. 47): (a) a flexibilidade reflete na construção do currículo em diferentes perspectivas de oferta do curso, como, por exemplo, organização dos conteúdos por módulos, disciplinas, projetos etc; (b) a interdisciplinaridade deve fundamentar a metodologia de trabalho do corpo docente, que visa o rompimento da fragmentação do conhecimento em disciplinas; e (c) a contextualização preza pela construção do conhecimento partindo de algo que seja significativo para os estudantes, ou seja, integra efetivamente a teoria com a vivência da prática profissional.

Neste contexto, objetivando atender às DCN, propõem-se uma organização curricular que atendam aos seguintes eixos interligados de formação: conteúdos básicos, conteúdos específicos e conteúdos teórico-práticos.

Nos conteúdos básicos, inciso I, do Art. 5º, da Resolução 5, são abordados estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado. Nos conteúdos específicos, inciso II, do Art. 5º, da Resolução supracitada, envolvem produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e

outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal. E, no inciso III do mesmo artigo e resolução citados, busca uma abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando.

Os conteúdos serão agrupados nos componentes curriculares distribuídos nos períodos da seguinte forma:

- no 1.º e 2.º períodos, Núcleos Básicos 1 e 2, têm como foco as disciplinas introdutórias, de base teórica, de caráter básico. As disciplinas propostas nesses períodos deverão ser todas cumpridas para o estudante dar continuidade aos demais períodos. Ressalta-se que ele, também, poderá se matricular no mínimo em 3 componentes curriculares obrigatórios de cada um desses períodos e mais em até 2 complementares, além do optativo;

- do 3.º ao 7.º períodos, Núcleo de Projetos, são voltados aos cinco projetos propostos, inicialmente, para o bacharelado. Os componentes curriculares que compõem esses períodos são considerados obrigatórios, de cunho específico e teórico-prático, uma vez que dão embasamento a cada um dos projetos. Ao se matricular no projeto pretendido, o estudante deverá selecionar todos os componentes curriculares que o compõem, além dos que são complementares e optativos. Os estudantes deverão passar pelos cinco projetos, porque cada um deles corresponde a um período. Há um número limitado de vagas, e o critério de desempate será o Coeficiente de Rendimento (CR).

- no 8.º período, TCC 2, é o módulo específico para a escrita do Trabalho de Conclusão do Curso, que terá como pré-requisitos o componente curricular complementar TCC 1 e o Núcleo de Projetos. No TCC 1, o estudante, ao final, sai com o pré-projeto do Trabalho de Conclusão de Curso para o TCC 2. E nesse, é que o estudante terá oportunidade de demonstrar, por meio da forma escolhida (Monografia, Memorial Descritivo, Artigo e Portifólio), as habilidades e competências desenvolvidas ao longo do Curso, visto que neste momento é feita uma avaliação final mediante apresentação a uma banca examinadora.

O estudante, ao longo dos semestres letivos, tem a autonomia de administrar seu percurso formativo, uma vez que poderá escolher os componentes curriculares, no mínimo 3, nos dois primeiros períodos, e os projetos de acordo com a sua maturidade acadêmica observando o desempenho acadêmico.

Os componentes curriculares complementares visam acrescentar conteúdo específico à formação do estudante, abrindo novas possibilidades, que adequam ao interesse e objetivo profissional. Serão oferecidos 13 componentes curriculares complementares, ao longo do curso de Design, e os estudantes deverão cursar todos eles, optando por até 2 a cada semestre, pois ele é parte integrante do currículo, além de complementar, aprofundar e atualizar os conhecimentos na área de interesse.

Definem-se como componente curricular optativo aquele que, dentre um elenco oferecido pelo o Curso, são de livre escolha do estudante. Elas complementam a formação profissional, numa determinada área ou subárea de conhecimento, permitindo a diversificação do currículo. Serão oferecidos 8 componentes ao longo do Curso e o estudante deverá cursar apenas 1 deles para integralizar o Curso.

O componente curricular eletivo é aquele não constante da matriz curricular do curso de Design e que é oferecido pela Instituição nas estruturas curriculares de outros cursos. Esse poderá ser cumprido pelo estudante, com matrícula regular, sob a orientação pedagógica do Colegiado do Curso, sendo de livre escolha para fins de enriquecimento cultural, de aprofundamento e/ou atualização de conhecimentos específicos que complementem a formação acadêmica. Destaca-se que esse componente não é parte integrante da matriz curricular do curso de Design, mas é integrante do currículo pleno.

Ao final do Curso de Design o estudante receberá o seu histórico escolar com a carga horária correspondente a sua matriz curricular acrescido dos nomes, cargas horárias e notas dos componentes curriculares complementares, optativos e eletivos cursados.

Assim sendo, o processo de ensino e aprendizagem está voltado para o desenvolvimento de competências e habilidades significativas, contextualizadas e flexíveis e que, também, agrega a pesquisa e a extensão. E complementando, tendo como base o PPI (2019, pág. 61), é compromisso é compromisso institucional construir uma organização curricular “que ofereça a formação ética do cidadão, a aquisição de competências técnicas para o exercício profissional, a capacidade de desenvolver ações empreendedoras e o compromisso com a sustentabilidade, tornando-o um ser atuante na sociedade”.

## 6.1. MATRIZ CURRICULAR

Esta seção tem como objetivo apresentar a matriz curricular do Bacharelado em Design Gráfico, do *campus* Campos Centro. Para uma melhor visualização, os períodos serão apresentados a partir da integração curricular pretendida, que será posteriormente detalhada no título 6, “Metodologia de Ensino”.

Cada um dos 8 períodos contendo os pré-requisitos, carga horária (h/a e h) são apresentados nas Tabelas abaixo (Tabelas 3, 4 e 5), sendo:

**Tabela 3 – Matriz Curricular**

		<b>Núcleo Básico Componente Curricular</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>1º Período</b>	<b>Básico</b>	Desenhos	-	120	101
		Representações Técnicas	-	60	51
		Oficina da Cor	-	40	33
		T. Percepção e Semiótica	-	40	33
		História da Arte	-	80	67
		História de Design	-	40	33
		Produção e Interpretação de Textos	-	40	33
		Plástica 1	-	40	33
		Criatividade	-	40	33
				<b>SUBTOTAL:</b>	-
		<b>Núcleo Básico Componente Curricular</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>2º Período</b>	<b>Básico</b>	Computação Gráfica	-	120	101
		Linguagem Fotográfica e Cinematográfica	-	80	67
		Oficina da Forma	-	40	33
		Metodologia de Projetos	-	40	33
		T. da Comunicação e da Informação	-	40	33
		Tipologia e Tipografia	-	60	51
		Ergonomia	-	40	33
		Plástica 2	Plástica 1	40	33
		Oficina de Portfólio	-	40	33
		<b>SUBTOTAL:</b>	-	<b>500h/a</b>	<b>417h</b>
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 1</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>3º ao 7º Períodos</b>	<b>Espec. e Teórico Prático</b>	Identidade de Marca	Núcleo Básico	100	83
		Branding		80	67
		Estratégias e Aplicações do Sistema de Identidade Visual		80	67
		<b>SUBTOTAL:</b>		-	<b>260h/a</b>

		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 2</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>3º ao 7º Períodos</b>	<b>Espec. e Teórico Prático</b>	Produção Editorial	Núcleo Básico	100	83
		Produção Gráfica		80	67
		Tipografia		80	67
		<b>SUBTOTAL:</b>		-	<b>260h/a</b>
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 3</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>3º ao 7º Períodos</b>	<b>Espec. e Teórico Prático</b>	Embalagem	Núcleo Básico	100	83
		Produção, Prototipagem e Acabamento		80	67
		Estratégia de Design e Marketing para o PVD		80	67
		<b>SUBTOTAL:</b>		-	<b>260h/a</b>
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 4</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>3º ao 7º Períodos</b>	<b>Espec. e Teórico Prático</b>	Interface Digitais e Hiperâmias	Núcleo Básico	100	83
		Tecnologia Digital		80	67
		Ergonomia e Usabilidade		80	67
		<b>SUBTOTAL:</b>		-	<b>260h/a</b>
		<b>Núcleo de Projetos Componente Curricular – Projeto 5</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>3º ao 7º Períodos</b>	<b>Espec. e Teórico Prático</b>	Sinalização	Núcleo Básico	100	83
		Processos de Produção e Materiais		80	67
		Sinalética e Design de Informação		80	67
		<b>SUBTOTAL:</b>		-	<b>260h/a</b>
		<b>Componente Curricular – Projeto</b>	<b>Pré- requisito</b>	<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
<b>8º Período</b>	<b>Básico, Espec. e Teórico Prático</b>	TCC 2	Núcleo Projetos e TCC 1	240h/a	200h
		<b>SUBTOTAL:</b>		-	<b>240h/a</b>
					<b>2.119h</b>
<b>Resumo Total da Carga Horária para Integralização do Bacharelado em Design</b>				<b>Carga horária (h/a)</b>	<b>Carga horária (h)</b>
Componentes Curriculares do Núcleo Básico (1º e 2º períodos)				1000h/a	834h
Componentes Curriculares do Núcleo Específico e Teórico Metodológico – Projetos (3º ao 7º períodos)				1.300h/a	1.085h
TCC - Trabalho de Conclusão de Curso (8º período)				240h/a	200h
Componentes Curriculares Complementares				520h/a	433h
Estágio Curricular / Atividades Complementares / Componentes Curriculares Optativos				240h/a	200h
<b>TOTAL:</b>				<b>3.300h/a</b>	<b>2.749h</b>

**Tabela 4 – Componente Curricular Complementar**

<b>Componentes curriculares</b>	<b>Tipo de conteúdo</b>	<b>N.º de aula semanal</b>	<b>Carga horária semestral</b>
Estudos Sócio- Econômicos	Específico	2	40h/a
Ética e Legislação	Específico	2	40h/a
Design, Cultura e Sociedade	Específico	2	40h/a
Antropologia do Consumo	Específico	2	40h/a
Design e Sustentabilidade	Específico	2	40h/a
Gestão de Design	Específico	2	40h/a
Comunicação Publicitária	Específico	2	40h/a
Empreendedorismo	Específico	2	40h/a
Marketing e Design	Específico	2	40h/a
Ilustração	Específico	2	40h/a
Produção de Textos Científicos	Específico	2	40h/a
Teoria e Análise da Imagem	Específico	2	40h/a
TCC I	Básico, Específico, Teórico e Metodológico	2	40h/a
<b>TOTAL:</b>		<b>26</b>	<b>520h/a</b>

**Tabela 5 – Componente Curricular Optativo**

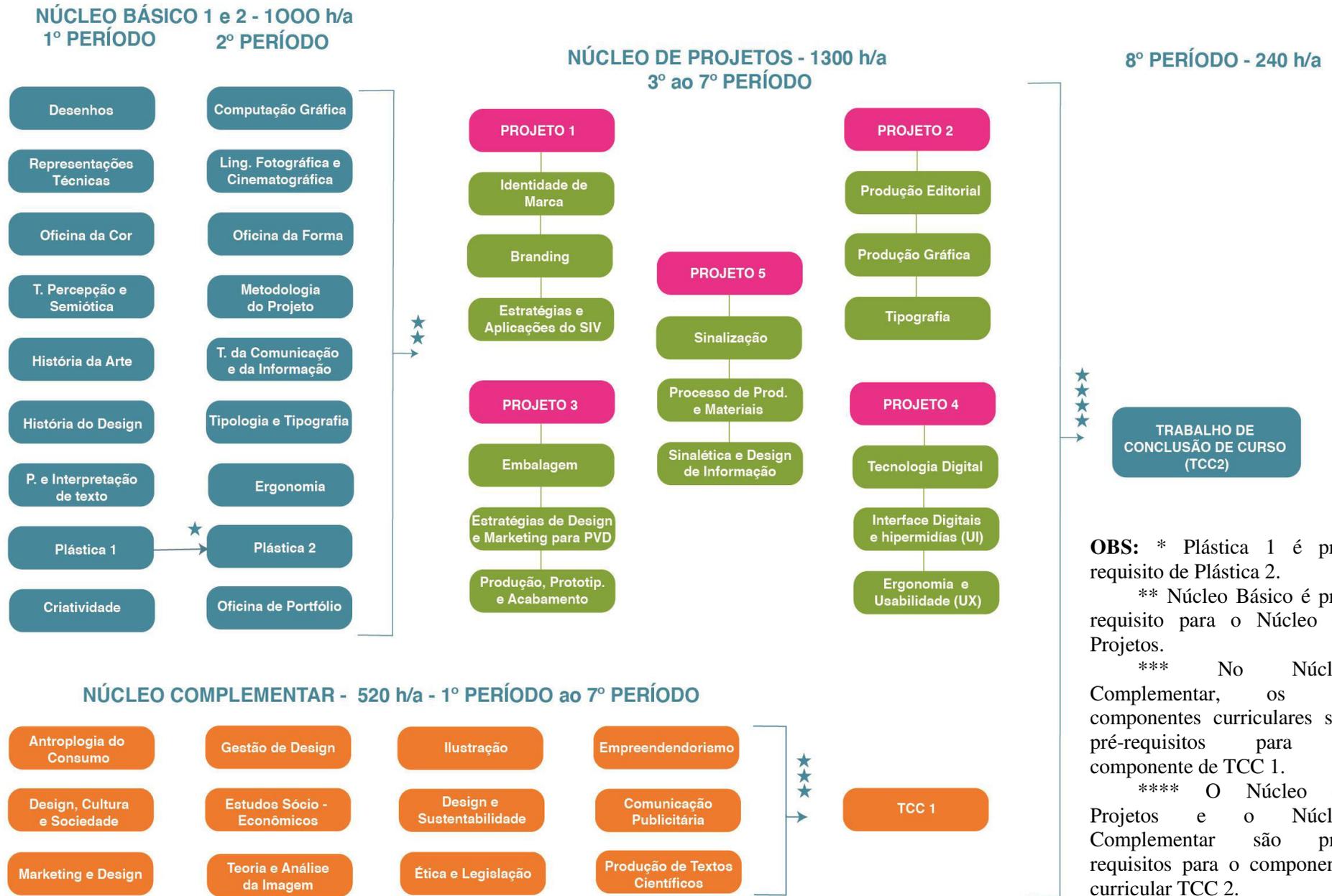
<b>Componentes curriculares</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Carga horária semestral</b>
Arte em Madeira	Apresentar diferentes técnicas para manuseio de trabalhos em madeira. Conhecer ferramentas e máquinas para trabalhar com madeira.	40h/a
Encadernação Artesanal	Conhecer as técnicas artesanais de encadernação. Executar manualmente as diversas fases do processo de produção.	40h
Ilustração do livro Infante Juvenil	Praticar e explorar diferentes técnicas da ilustração para o público infantil; Fomentar a busca e a compreensão sobre as mudanças ocorridas na profissão do designer ilustrador; Oferecer os conhecimentos necessários e experiências suficientes pra promover a autonomia do estudante tendo como meta o mercado da ilustração editorial voltada para o público infante juvenil; Apresentar ao aluno o uso das linguagens e técnicas experimentais para potencializar a singularidade de cada autor.	40h/a
Oficina de Papel Machê	Motivar manifestações artísticas diversas tendo como objetivo o exercício para a criação por meio do papel machê. Criar peças decorativas e/ou utilitárias a partir de material de baixo custo.	40h/a

Oficina de história em quadrinhos	Capacitar o aluno para a compreensão da estrutura de uma história em quadrinhos para a criação das suas próprias histórias; Criação de tiras; Composição dos quadrinhos (imagem, texto, disposição dos elementos); Desenvolvimento de história de uma página; Elaboração de mundos fictícios e diálogos; Desenvolvimento de fanzine.	40h/a
Serigrafia	Conhecimento da técnica de gravura através do processo de produção gráfico: Serigrafia; conhecimentos dos materiais necessários para preparação da matriz serigráfica como molduras, nylons, emulsões e sensibilizante, bem como os tipos de tintas e suas especificidades de acordo com os tipos de suportes para impressão através deste método; perceber que o processo serigráfico pode ser utilizado como forma de renda extra, e ainda como forma de expressão artística, além de servir de apoio a outras disciplinas do curso.	40h/a
Introdução a linguagens de programação	Evolução e características das interfaces de usuário; princípios da ergonomia; usabilidade, acessibilidade, segurança, efetividade, produtividade e satisfação; restrições das interfaces de usuário para aplicações desktop, web e móbile; HTML, XML e XHTML; CSS e Javascript; recomendações W3C; avaliação de interfaces de usuário; conceitos de algoritmo; algoritmo como representação da solução de problemas; constantes; identificadores; palavras reservadas; variáveis e tipos primitivos; operadores; expressões; instruções; lógica de programação; pseudo-linguagens..	80h/a
Libras	Parâmetros da língua de sinais: características básicas de fonologia; Noções fundamentais de léxico, morfologia e síntese com apoio de recursos áudio visual; Aspectos clínicos, educacionais e sócio-antropológicos da surdez; Sistemas de transcrição para LIBRAS. Lei 10.436 e prática de LIBRAS; Inclusão social dos surdos;	40h/a

Todos os componentes curriculares descritos na tabela acima serão oferecidos no decorrer do Curso, porém o período será definido a partir do interesse dos estudantes e diante da demanda do mundo do trabalho, considerando a formação e expertise dos professores. Destaca-se que outros componentes curriculares que compõem as optativas poderão ser acrescentados, assim como esses poderão ser suprimidos.

Por fim, segue a estrutura do Curso de Bacharelado em Design Gráfico, do *campus* Campos Centro, com a distribuição da carga horária por núcleos de formação:

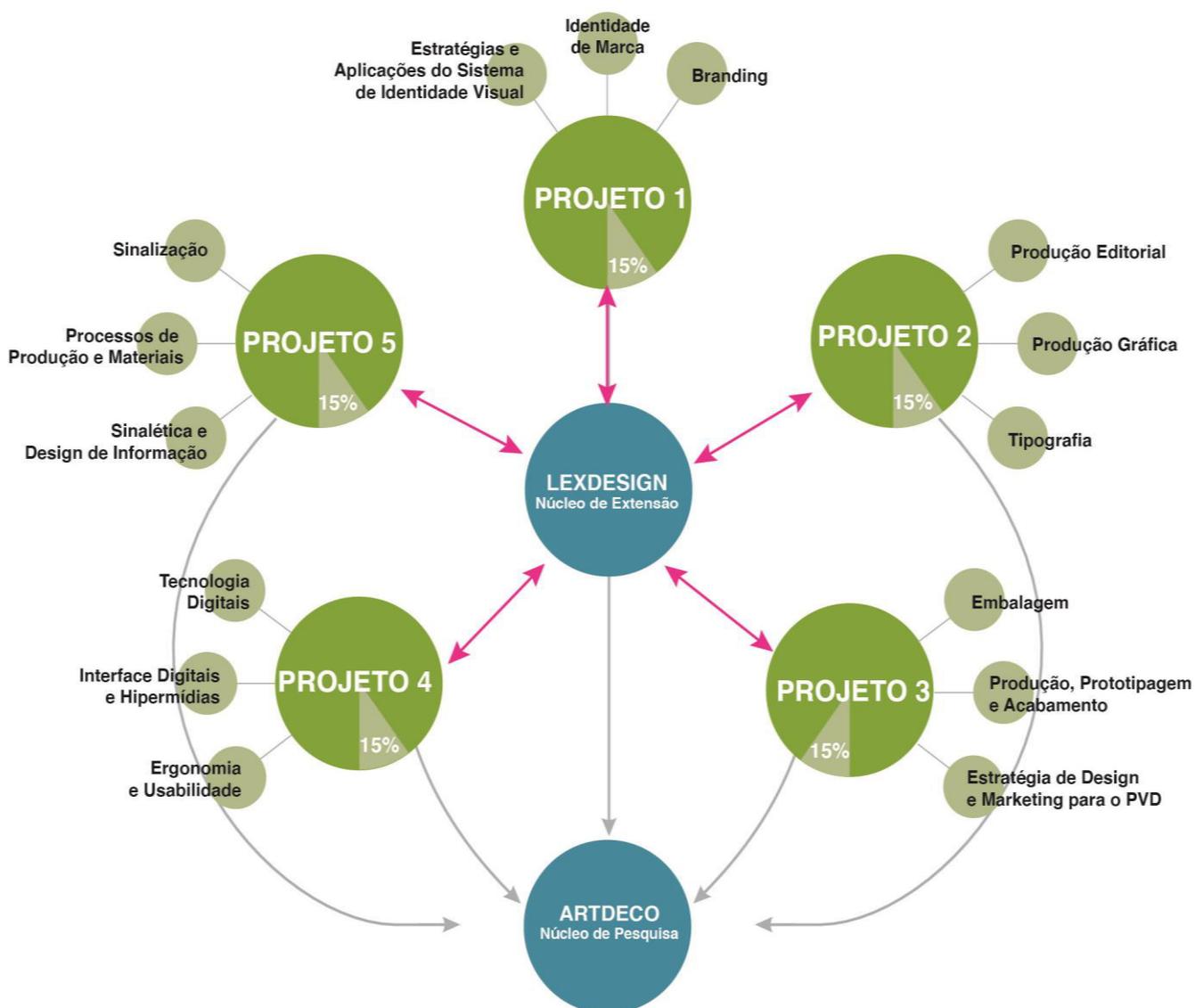
Figura 4: Desenho horizontal da Matriz Curricular



**Audiodescrição – Figura 04:** O desenho apresenta divisão da Matriz Curricular em quatro etapas, sendo: Núcleo Básico (1º e 2º períodos), composto pelo Básico 1 e 2 (cor azul); Núcleo de Projetos (3º ao 7º períodos), composto por 5 projetos (cor verde); Trabalho de Conclusão de Curso (8º período) (cor azul) e Núcleo Complementar (composto por 13 componentes complementares (cor laranja). No Núcleo Básico 1 são encontrados 9 retângulos, de bordas arredondadas, contendo os componentes curriculares: Desenhos, Representações Técnicas, Oficina da Cor, Teoria da Percepção e Semiótica, História da Arte, História do Design, Produção e Interpretação de Texto, Plástica 1 e Criatividade. No Núcleo Básico 2, também, encontramos mais 9 retângulos, de bordas arredondadas, com os componentes curriculares: Computação Gráfica, Linguagem Fotográfica e Cinematográfica, Oficina da Forma, Metodologia de Projeto, Teoria da Comunicação e da Informação, Tipologia e Tipografia, Ergonomia, Plástica 2 e Oficina de Portfólio. O componente curricular Plástica 1 é pré-requisito para Plástica 2, por isso há uma seta com apenas um \* indicando. O Núcleo de Projetos encontra-se subdividido em 5, porque cada um deles representa 1 período a ser cursado do 3º ao 7º períodos, sendo os componentes curriculares que os compõem: Projeto 1 - Identidade de Marca, Branding e Estratégias e Aplicações do Sistema de Identidade Visual; Projeto 2 - Produção Editorial, Produção Gráfica e Tipografia; Projeto 3 - Embalagem, Estratégias de Design e Marketing para Ponto de Venda e Produção, Prototipagem e Acabamento; Projeto 4 - Tecnologia Digital, Interfaces Digitais e Hipermídias; Projeto 5 - Sinalização, Processos de Produção e Materiais e Sinalética e Design de Informação. . O Núcleo Básico é pré-requisito para o Núcleo de Projetos, por isso há uma seta com \*\* indicando. O Núcleo Complementar apresenta 13 retângulos com os seguintes componentes curriculares: Antropologia do Consumo, Ilustração, Design, Cultura e Sociedade, Design e Sustentabilidade, Ética e Legislação, Gestão de Design, Estudos Sócio-Econômicos, Empreendedorismo, Produção de Textos Científicos, Marketing e Design, Comunicação Publicitária, Teoria e análise da Imagem e TCC 1. Ressalta-se que os 12 componentes são pré-requisitos para o TCC 1, por isso a seta com \*\*\* indicando para o TCC 1. E, por fim, o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC 2, que tem como pré-requisitos o Núcleo de Projetos e o Núcleo Complementar.

A carga horária da curricularização da extensão está intrínseca aos projetos do 3º ao 7º períodos, ou seja, é por meio do Lex Design (Laboratório Experimental do Design) que os projetos serão alimentados e realimentados a cada semestre, uma vez que é da competência dele levantar as demandas internas do *campus* e externa a ele (*campi*), como também da sociedade (pública e privada). A carga horária para a integralização do curso é de 2.749 horas, correspondendo a 275 horas obrigatórias de curricularização da extensão. A intencionalidade de tal modelo é também fomentar a pesquisa a partir de cada projeto proposto. Segue Figura 5 demonstrando como será desenvolvida a pesquisa e a extensão:

**Figura 5 – Extensão e pesquisa no Curso de Bacharelado em Design – Núcleo de Projetos**



**Audiodescrição – Figura 05:** O desenho apresenta a extensão e a pesquisa no Núcleo de Projetos (3º ao 7º períodos). O LEX DESIGN (Núcleo de Extensão) irá captar as demandas internas e externas que serão distribuídas entre os projetos. E, para aprofundar os conteúdos a serem trabalhados, o ARTDECO (Núcleo de Pesquisa) tem a intenção de criar linhas de pesquisa para cada um deles, cujo resultado final deverá contribuir com a sociedade.

Para o cumprimento das normativas, o tema “Educação para as Relações Étnico-Raciais e História da Cultura Afro-Brasileira e Indígena” está inserido na disciplina História da Arte, o tema “Educação em Direitos Humanos” está incluso na disciplina Ética e Legislação, o tema “Educação Ambiental” está inserido na disciplina Design e Sustentabilidade e o tema “Política Nacional sobre Antidrogas” faz parte da Ética e Legislação.

## 6.2 COMPONENTES CURRICULARES

**COMPONENTE CURRICULAR:** Desenhos

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 120h/a - **AULAS SEMANAIS:** 6

### **EMENTA:**

A disciplina permite a apreensão e a representação da realidade através do desenho; possibilita interpretar e reinterpretar essas representações, bem como valorizar a importância do desenho como meio de expressão social e cultural, para que ele possa ser reconhecido como base da linguagem visual e como componente do desenvolvimento cultural e científico; além disso, a disciplina promove o desenvolvimento de habilidades para organizar e processar informações gráficas, para expressar ideias e aprender diferentes conteúdos; nutre-se o respeito pelo valor expressivo e de linguagem que podem advir das diferentes formas de representação e expressão, onde a qualidade intrínseca do desenho, com base no natural, excepcionalmente perderia sua importância no campo da arte e do design.

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver habilidades sensíveis e criativas para projetar, descobrir e inventar formas;
- Usar o desenho como um meio para compreender, comunicar e expressar ideias;
- Desenvolver a capacidade de observação para distinguir o fundamental e o significativo em seu ambiente;
  - Identificar a importância do desenho como um aspecto do pensamento humano em suas várias manifestações;
  - Elaborar imagens de livre expressão, temas motivados, introduzindo-se aos recursos gráficos;
  - Elaborar diferentes composições com o desenho do natural. Conhecer e gerenciar os elementos da expressão visual;
  - Elaborar diferentes composições gráficas utilizando os elementos do design e realizar outros exercícios para a representação do espaço e do volume, por meio de diferenças de tamanho, por sobreposição, por convergência, por mudanças na textura e densidade e lançando mão da perspectiva.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Materiais;

A construção da cena

- Percepção e descrição;
- Desenhar o que se vê;
- Enquadramento da imagem;

Representação da estrutura

- Definição do volume;
- Luz e sombra;
- Geometria das sombras;

### O corpo humano como modelo

- Proporções do corpo humano;
- A cabeça humana como referência;
- A metáfora da casa a ser construída;
- O cânone do corpo humano;
- Antropometria e ergonomia;
- O homem e a perspectiva;
- Modelo vivo;

### Composição

- Organização do quadro;
- Aprendendo por meio da cópia;
- Composição intuitiva;

Técnicas além do grafite: a seca e a molhada.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

DOYLE, Michael E. **Desenho a cores**: técnicas de desenho de projeto para arquitetos, paisagistas e designers de interiores. São Paulo: Bookman, 1999.

HALLAWELL, Philip. **À mão livre**: a linguagem e as técnicas do desenho. São Paulo: Melhoramentos, 2006.

MARSHALL, Samuel. **Como pintar & desenhar pessoas**. São Paulo: Círculo do livro, 1982.

#### **CAMPLEMENTARES:**

LICHTENSTEIN, Jacqueline. **A Pintura – Figura humana**. São Paulo: Editora 34.

LOOMIS, Andrew. **Ilustración creadora**. Buenos Aires: Hachette, 1947.

PARRAMÓN, José María. **Luz e sombra no desenho artístico**. São Paulo: Presença, 1986.

PEARSALL, Ronald. **Introdução ao desenho**. Lisboa: Estampa, 1995.

PIPES, Alan; ALVES, Marcelo A.L. **Desenho para designers**. São Paulo: Ed. Blücher, 2010.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Representações Técnicas

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 60h/a - AULAS SEMANAIS: 3

### **EMENTA:**

Habilitar o estudante aos preparos do desenvolvimento do domínio gráfico próprio, voltado à percepção visual de arestas que estruturam o ambiente real que o cerca, bem como facilitá-lo ao uso de instrumentos técnicos de desenho voltados à expressão normatizada das vistas do objeto.

### **OBJETIVOS:**

- Representar a lapis construoes e ruas conforme principios da perspectiva;
- Realizar tecnicamente o desenho de perspectivas paralelas e angulares;
- Reconhecer propriedades do fenomeno da perspectiva;
- Nomear pontos, retas e planos; conhecer sobre suportes, projetantes e tipos de grafite;
- Manusear instrumentos tecnicos de desenho.

### **CONTEUDO:**

Definiao de Perspectiva. Generos de representaao grafica conica. Tipos de grafite e de borracha;

Ponto de fuga. Linhas: vertical, do horizonte e de terra;

Constancia das paralelas e concorrentes. PQ, PT, ponto O e de mediao;

Uso da prancheta com regua paralela, par de esquadros, regua acrilica de 30 cm, gramaturas de papel, letra bastao;

Uso de escalas para reduao e ampliaao de desenhos.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:**

#### **BASICAS:**

MONTENEGRO, Gildo A. **A perspectiva dos profissionais:** sombras, insolaao, axonometria. 2. ed. Sao Paulo: E. Blucher, 2010.

SMITH, Ray. **Introduao  perspectiva.** Traduao de Maria Aparecida Baptista. [S.l.]: Manole, 1996.

WHITE, Gwen; NOGUEIRA, Eduardo. **Perspectiva:** para artistas, arquitetos e desenhadores. Traduao de Conceiao Jardim. 4. ed. Lisboa: Presena, 2000.

#### **COMPLEMENTARES:**

ASSOCIAAO BRASILEIRA DE NORMAS TECNICAS. **Coletanea de normas de desenho tecnico.** [S.l.]: SENAI, 1990.

BARBOSA, Joao Lucas Marques. **Geometria euclidiana plana.** 11. ed. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Matematica, 2012.

DORIA, Clion. **Perspectiva e sombras.** Rio de Janeiro: Ao Livro Tecnico, 1965.

ELAM, Kimberly. **Geometria do design:** estudos sobre proporao e composiao. Traduao de Claudio Marcondes. Sao Paulo: Cosac Naify, 2010.

MICELI, Maria Teresa; FERREIRA, Patricia. **Desenho Tecnico:** basico. 2rev Rio de Janeiro: Ao Livro Tecnico, 2003.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Oficina da Cor

**NATUREZA:** Obrigatoria

**PRE-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORARIA:** 40h/a - AULAS SEMANAIS: 2

### **EMENTA:**

Teoria e percepao da cor e sua psicodinamica; Relaoes cromaticas nas artes

plásticas e gráficas; Desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual.

### **OBJETIVOS:**

- Conhecer os princípios da cor e da forma, sua percepção estética e importância na comunicação visual;
- Aplicar os princípios da percepção da cor e na produção de imagens com significativo apelo comunicacional;
- Identificar os aspectos físicos, químicos, fisiológicos, psicológicos, simbólicos da cor, aplicados ao design.

### **CONTEÚDOS:**

Cor;  
Percepção;  
Classificação;  
Cor e luz;  
Cor e forma;  
Harmonização;  
Contrastes;  
Teoria das cores;  
Teoria de Newton;  
Teoria de Goethe;  
Outras;  
Características da cor;  
Físico-químicas;  
Cor-luz;  
Cor-pigmento;  
Fisiológicas;  
Psicológicas;  
Simbólicas;  
A cor como elemento expressivo;  
Pesquisa de materiais e técnicas;  
Representação gráfica;  
A cor na comunicação visual.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

FARINA, Modesto, LEAL, Jairo Pires (Revcientif.). **Psicodinâmica das cores em comunicação**. Diretor de arte Heliodoro Teixeira Bastos. 4. ed. São Paulo: E. Blucher, 1990.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

GUIMARÃES, Luciano. **As cores da mídia**: a organização da cor informação no jornalismo. São Paulo: Annablume, 2003.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2012.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. 10. ed. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2009.

## **COMPLEMENTARES:**

AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. **Cor**. Tradução de Francisco Araújo da Costa. Porto Alegre. Bookman, 2009.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira, 1980.

FERNANDES, Maria Regina Silveira. **Da Cor Magenta: um tratado sobre o fenômeno da cor e de suas aplicações**. Rio de Janeiro. Synergia, 2008.

FRASER, Tom. BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. Tradução de Renata Bottini. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2007.

LUPTON, Ellen. PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. Tradução de Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

PEDROSA, Israel. **O universo da cor**. Rio de Janeiro: Ed. SENAC Nacional, 2004.

TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. **Homem, comunicação e cor**. São Paulo: Ícone, 2000.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Teoria da Percepção e Semiótica

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA: 40h/a - AULAS SEMANAIS: 2**

## **EMENTA:**

Entender de Teorias de Composição; entender de Teoria da Cor e da Forma; conhecer sobre percepção; entender a influência dos materiais e dos outros sentidos na percepção da mensagem; compreender o significado e a percepção de cada elemento da relação que existe entre forma e plano (espaço); conhecer sobre Escala Tonal; significado das cores e das formas e entender sobre o leitor/observador; aplicação de Teorias Perceptivas em peças de comunicação; entender sobre escolas de semiótica e suas metodologias analíticas; conhecer o conceito de neutralidade axiológica; ter conhecimento de semiótica.

## **OBJETIVOS:**

- Saber organizar forma e conteúdo na composição para comunicar a mensagem com eficácia;
- Entender o processo de percepção visual e sua relação com elementos plásticos responsáveis por estruturar a forma no espaço;
- Conhecer elementos específicos da expressão visual: ponto, linha, superfície, volume, luz, espaço (orientação e direções espaciais) e cor;
- Comunicação Visual: aplicações práticas.
- Compreender o discurso explícito e oculto da mensagem seja ela visual, audiovisual ou textual;
- Desenvolver um pensamento crítico para analisar a mensagem independente de sua própria ideologia;
- Entender a influência do código de valores culturais do comunicador na formação da mensagem;
- Diferenciar as categorias de semiótica existentes.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Teorias compositivas;  
Teoria das cores;  
Percepção e psicologia da forma;  
Psicologia da Forma;  
Teoria da Percepção;  
Teoria das Cores e da Forma;  
Semiótica;  
Teoria das Cores;  
Teoria da Percepção;  
Metodologia de pesquisa social;

Diferentes escolas de Semiótica

- Semiótica discursiva;
- Linguística;
- Semiótica piereciana;
- Semiótica russa;
- Semiótica plástica.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

ARNHEIN, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora.** São Paulo. Pioneira, 1980.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo. Martins Fontes, 1997.

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável.** Tradução de Rogério Bettoni. São Paulo. Rosari, 2011.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** Tradução de Marina Appenzeller, revisão técnica Rolf de Luna Fonseca. 8. ed. Campinas. Papirus, 2005.

MEYER, PHILIPPE. **O olho e o cérebro: biofilosofia da percepção visual.** Tradução de Roberto Leal Ferreira; revisão técnica Katsumasa Hoshino. São Paulo: Ed. da UNESP, 2002.

NEIVA JÚNIOR, Eduardo. **A imagem.** 2. ed. São Paulo. Ática Editora, 1994.

PENNA, Antonio Gomes. **Percepção e realidade: introdução ao estudo da atividade perceptiva.** 2. ed Rio de Janeiro: Imago, 1997.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005

SIMÕES, Edda Augusta Quirino e TIEDEMANN, Klaus Bruno. **Psicologia da percepção.** São Paulo: EPU, 1985.

#### **COMPLEMENTARES:**

ARNHEIN, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora.** São Paulo: Pioneira, 1980.

BATEY, Mark. **O Significado da Marca.** 1. ed., Ed. Bester Seller, 2010.

BOCK, Ana Mercedes Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes T. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia.** 13. ed. reform. São Paulo. Saraiva, 1999.

BRAGHIROLI, Elaine Maria et al. **Psicologia geral.** 24. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2004.

CALVER, Giles. **O que é Design de Embalagens?** 1. ed. P. Alegre: Bookman, 2009.

DONIS, A. Dondis. **Sintaxe da Linguagem Visual.** Tradução Jeferson Luiz C. 2º edição. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma.** 9o Ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

FIORIN, J. L. **Elementos da Análise do Discurso.** 13. ed. São Paulo: contexto, 2011.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & Símbolos: desenho, projeto e significado.** Tradução Karina Jannini. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GREIMAS, A. J. **Semântica Estrutural.** São Paulo: Cultrix, 1976.

OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. **Imagem também se lê: Objeto/Design.** São Paulo: Rosari, 2004.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de. **Semiótica Plástica.** 1. ed: hacker editores, 2004.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

**COMPONENTE CURRICULAR:** História da Arte

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA: 80h/a - AULAS SEMANAIS: 4**

### **EMENTA:**

Estudo e desenvolvimento da produção artística, no campo das artes visuais, da Pré-história ao Renascimento; estudo e desenvolvimento da produção artística, no campo das artes visuais, no contexto histórico do Barroco aos séculos XIX e XX; Revolução Industrial e as correntes artísticas do século XIX; a arte e o poder; as vanguardas do século XX; aspectos da diáspora africana e da afrobrasilidade; sincretismo cultural e a influência dos costumes na nossa cultura; Rubem Valentim e o construtivismo simbólico; artistas modernos e contemporâneos; os indígenas e a estética da natureza em sintonia com o homem.

### **OBJETIVOS:**

- Apreciar criticamente a produção artística no campo das artes visuais, dentro do seu contexto histórico, social e cultural, da pré-história ao Renascimento;
- Identificar as obras de arte mais significativas, da Antiguidade ao Renascimento;
- Analisar e refletir sobre a arte, partindo da leitura de obras expressivas, da Antiguidade ao Renascimento;
- Analisar as manifestações artísticas mais importantes do Barroco ao século XIX e a primeira metade do século XX, examinando não somente os gêneros tradicionais (arquitetura, pintura e escultura) como também as novas formas expressivas surgidas no século XIX.

## **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

A arte da pré-história: pequenas esculturas, pinturas rupestres;  
A arte das primeiras civilizações: o Egito Antigo;  
A arte grega: período arcaico; formalismo clássico; o realismo do período helenístico;  
A arte romana. Artistas gregos em Roma. Desenvolvimento da arte romana até 550;  
A arte do Oriente: a arte indiana até os mongóis; a arte chinesa até o século XIV, uma tradição de paisagismo; a arte japonesa (o panorama inicial; influências da China e outros países; influências em épocas recentes); a arte bizantina (a individualidade dentro da conformidade); a arte islâmica (variações de estilo na arte islâmica);  
A arte romântica do século XI. O patrocínio das artes pela Igreja;  
A arte romântica do século XII. Reações à ostentação;  
Arte gótica (séculos XII e XIII); A arte gótica na França; A arte gótica fora da França;  
Arte gótica (séculos XIII e XIV); O gótico tardio;  
A arte da Renascença: humanismo e reflorescimento do classicismo;  
A arte da Renascença: a arte florentina; a arte italiana do final do século XV; Florença e Roma - a Alta Renascença; A Alta Renascença no norte da Itália;  
O Renascimento flamengo;  
A Renascença na Alemanha;  
A Renascença francesa;  
O Barroco; O Neoclássico; A pintura; A escultura;  
O Romantismo; Romantismo e classicismo romântico; A defesa da liberdade; A espiritualidade e o retorno ao religioso; A natureza; Novas visões do exótico;  
O redescobrimento da Idade Média; A pintura; A escultura; O Realismo; O despertar da consciência social; A natureza observada; O olho empírico;  
O proletariado e o nascimento da caricatura; Impressionismo e pontilhismo;  
O nascimento da modernidade; O movimento impressionista; A difusão do impressionismo na Europa; O pontilhismo e o neo-impressionismo;  
O simbolismo; A pintura; A renovação das artes aplicadas: William Morris e as ArtsandCrafts; A escultura: a singularidade de Rodin; A arquitetura neoclássica durante o século XIX;  
Da cultura clássica a cultura neoclássica; Arquitetura neoclássica; Classicismo romântico;  
Revolução Industrial e arquitetura; O Fauvismo e o expressionismo; A formação do fauvismo; O quebra-cabeça expressionista; O cubismo e Pablo Picasso; As conexões arte-ciência; Da “descomposição” analítica ao cubismo sintético; A escultura cubista; Pablo Picasso: fases azul e rosa;  
O futurismo; Apologia da técnica, do dinamismo e da modernidade; O “futurismo russo”; O vorticism inglês; As correntes abstratas; O neoplasticismo holandês; O construtivismo no contexto da revolução soviética;  
A Bauhaus e a redefinição das artes;  
Dadá e surrealismo; O dadaísmo; O surrealismo;  
A arquitetura antes do Movimento Moderno; O Modernismo e a renovação arquitetônica; Os precursores do Movimento Moderno; Tendências da arquitetura moderna do período entre guerras.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

ALAMBERT, Francisco. **A semana de 22:** a aventura modernista no Brasil. São Paulo: Scipione, 1994. ARTE nos séculos. São Paulo, 1969.

BATTISTONI FILHO, DUÍLIO. **Pequena história da arte**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2001.

CHENEY, Sheldon. **História da arte**. 1. ed. São Paulo: Rideel, 1995, 3v.

CHILVERS, Ian (Compeorg.). **Dicionário Oxford de arte**. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla; revisão técnica Jorge Lúcio de Campos. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JANSON, H. W. (Horst Woldemar). **História geral da arte**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FAURE, Élie. **A arte antiga**. Tradução de Alvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

FAURE, Élie. **A arte medieval**. Tradução de Alvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

### **COMPLEMENTARES:**

**ARTE** nos séculos. São Paulo, 1969.

BAUMGART, Fritz Erwin. **Breve história da arte**. Tradução de Marcos Holler. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

JANSON, Horst Woldemar. **História geral da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 3v.

**HISTORIA** del arte. Colombia: Editorial Norma, 1998.

SOUZA, Marina de Mello e. **África e Brasil africano**. São Paulo: Ática, 2006. 175 p., il. color. ISBN (Broch.).

FAURE, Élie. **A arte renascentista**. Tradução de Alvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

**COMPONENTE CURRICULAR:** História do Design

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

Estruturar o bacharelado ao grau de designer gráfico conhecedor, habilitando-o ao conhecimento revelador dos fundamentos históricos de sua atividade profissional.

### **OBJETIVOS:**

- Saber quais principais conceitos advindos das revoluções mais importantes do mundo;
- Posicionar cronologicamente os fatos, os países, as datas e as pessoas mais relevantes para surgimento da profissão;
- Discernir industrialismo, capitalismo e contextos mundiais como bases estruturais da história do ensino do Design;
- Reconhecer as três principais escolas que tornaram a Alemanha o "berço do Design";
- Identificar pensamentos e obras de arte das vanguardas artísticas do início

do século XX;

- Reconhecer que o curso superior de Design no IFFluminense têm descendência acadêmica alemã ao longo das décadas;
- Diferenciar projetos que geram a cultura material, dos projetos que sustentam a cultura visual das sociedades.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Exposição Universal da Indústria em 1851; Revolução Norte-Americana; Revolução Francesa;

Século XIX predomínio inglês; Século XX dominação norte americana; Peter Behrens. Nikolaus Pevsner; Primeira e Segunda Guerra Mundial;

Revoluções Industriais; Modos de produção; Necessidade fabril do designer de produto; Surgimento das demandas para designer gráfico; Capitalismo e obsolescência programada;

Projeto Werkbund, Escola Bauhaus, Escola de Ulm. Muthesius, Gropius e Max Bill;

Surrealismo. Art Nouveau, Art Dèco, Construtivismo, Dadaísmo, De Stijl e Cubismo;

Professores da ESDi; Professores da UFRJ; Professores do IFFluminense; Descendência da grade curricular do Desenho Industrial ao Design Gráfico;

Análise paramétrica por subsistemas: cadeira e luminária; Análise informacional por núcleos: marcas gráficas e impressos populares.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. rev. São Paulo: E. Blücher, 2008.

**LINHA do tempo do design gráfico no Brasil**. organização de textos Chico Homem de Melo. Organização e design Elaine Ramos. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

LUPTON, ELLEN; MILLER, J. Abbott. **ABC da bauhaus**: a bauhaus e a teoria do design. Tradução de André Stolarski. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. Tradução Cid Knipel. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

#### **COMPLEMENTARES:**

ESQUEF, Marcos. **Desenho Industrial e Desenvolvementismo**: As Relações Sociais de Produção do Design no Brasil. Rio de Janeiro: Synergia, 2011.

GROPIUS, Walter. **Bauhaus**: arquitetura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

**O DESIGN brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. Organização de Rafael Cardoso Denis. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

**O DESIGN gráfico brasileiro**: anos 60. Organização de Chico Homem de Melo. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história de design**. 4. ed. Teresópolis, RJ: 2AB, 2008.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Produção e Interpretação de Textos

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

**EMENTA:**

A expressão escrita tendo em vista o campo das artes visuais; as tipologias textuais; o texto científico; as variedades linguísticas; revisão de noções gramaticais básicas;

**OBJETIVOS:**

- Conhecer a estrutura da língua padrão e os demais registros linguísticos, visando à instrumentalização para a práxis acadêmica e profissional;
- Desenvolver a expressão oral e escrita; conhecer, compreender e familiarizar-se com o texto científico.

**CONTEÚDO:**

Os diferentes conceitos de texto. O texto como rede de sentidos. A leitura como produção de sentidos. A imagem como texto; Dialogismo, polissemia e intertextualidade; O signo linguístico: significante e significado; Os signos visuais. O ícone, o índice e o símbolo; Variações linguísticas e considerações em torno do “erro”; Implícitos: pressupostos e subentendidos; A linguagem poética: estudos de poemas visuais e produção de textos; Estudo e produção de poemas-código; A sintaxe das linguagens: organização dos elementos textuais; Elementos básicos da comunicação; Domínio discursivo, tipologia textual e gênero textual; A narração: tempo, espaço, narrador, personagens, estrutura e marcas linguísticas; A descrição: modos de descrever, a concretude textual na descrição; A exposição: conexão entre ideias, coesão textual, clareza, concisão, organização, o gênero textual oral seminário; A dissertação argumentativa: o tópico frasal; técnicas de início, desenvolvimento e conclusão de parágrafos; ideia principal e ideias secundárias na construção textual; coerência; exemplos e erros de argumentação. Domínio discursivo publicitário; Resumo e Resenha; Revisão de noções gramaticais básicas.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

**BÁSICAS:**

AZEREDO, José Carlos de. **Gramática Houaiss:** da língua portuguesa. São Paulo: Publifolha, 2010.

GARCIA, O. M. **Comunicação em prosa moderna.** 27. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola, 2018.

## **COMPLEMENTARES:**

BOSI, A. **História concisa da literatura brasileira**. 51. ed. São Paulo: Cultrix, 2017.

FARACO, Carlos Alberto; TEZZA, Cristovão. **Prática de texto: para estudantes universitários**. Petrópolis- RJ: Vozes, 2014.

GUEDES, Paulo Coimbra. **Da redação à produção textual: o ensino da escrita**. São Paulo: Parábola, 2009.

MACHADO, Anna Rachel; LOUSADA, Eliane; ABREU-TARDELLI, Lília Santos. **Planejar gêneros acadêmicos: escrita científica, textos acadêmicos, diário de pesquisa, metodologia**. São Paulo: Parábola, 2011.

MACHADO, Anna Rachel; LOUSADA, Eliane; ABREU-TARDELLI, Lília Santos. **Resenha**. São Paulo: Parábola, 2011.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Plástica I

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

## **EMENTA:**

Conhecimento da matéria prima, do instrumental e equipamentos; experimentações técnicas e processuais para a construção de um projeto tridimensional; conhecimento dos materiais, meios, tecnologias e linguagens na construção de um projeto; capacidade em desenvolver processo de criação de objetos tridimensionais (mockup).

## **OBJETIVOS:**

- desenvolver habilidades que contribuam para a execução de projetos tridimensionais;
- aplicar técnicas de execução, acabamentos e utilização de tecnologias de novos materiais;
- consciência crítica sobre o uso das tecnologias e suas aplicações.

## **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Tipos de matéria prima

- Existentes;
- Novas (sustentáveis);

Tipos de ferramentas e máquinas;

Técnicas de reprodução

- Modelos;
- Protótipos;
- Matrizes Manuais e seus respectivos moldes;

Gênese do volume a partir de uma estrutura bidimensional;

Estudo dos mecanismos primários e elementares para a elaboração de formas tridimensionais;

Modelo analítico das formas da natureza como base para a geração da forma (biônica);

Número de ouro;  
Estudo e experimentação da forma com materiais moldáveis.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual:** Uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Edusp, 1980.

MAYER, Ralph. **Manual do Artista:** De Técnicas e Materiais. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

WONG, Wucius. **Princípio da forma e do desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

#### **COMPLEMENTARES:**

ARCHER, Michel. **ARTE CONTEMPORANEA: UMA HISTORIA CONCISA.** São Paulo: Martins Fonte, 2001.

FONTOURA, Ivens. **Decomposição da forma:** Manipulação da forma como instrumento para a criação. Itaipu, 1982.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** Petrópolis: Vozes, 2002.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte.** Rio de Janeiro: Campus, 1996.

TUCKER, William. **A Linguagem da Escultura.** São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Criatividade

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

O conteúdo teórico e prático do assunto Criatividade foi concebido para que o aluno desenvolva suas capacidades criativas; para isso, ele tem que conhecer os fundamentos teóricos do conceito de criatividade e as técnicas criativas básicas que deverá usar no trabalho prático: conceito de criatividade, pesquisa sobre criatividade, principais técnicas de criatividade e habilidades do pensamento criativo.

### **OBJETIVOS:**

- Adquirir conhecimentos teóricos sobre criatividade. Conhecer as definições do termo, a pesquisa e os aspectos que a influenciam;
- Adquirir conhecimentos teóricos sobre técnicas criativas e poder aplicar conhecimentos em casos práticos e trabalhos de grupo;
- Adquirir conhecimento dos processos criativos de mensagens persuasivas em diferentes mídias e suportes ensaiando a criação em diferentes formatos de comunicação através de práticas individuais e trabalho coletivo;
- Definir os perfis profissionais em que a criatividade seja um elemento-chave e localizar estes perfis em diferentes tipos de empresas de design e comunicação, o que lhes permitirá promover seus estudos teórico-práticos com motivação e tenacidade;
- Gerar atitude criativa que permita inovar em qualquer um dos campos em

que se trabalhe.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Onde está a criatividade?;  
Todos somos criativos;  
A personalidade criativa;  
O trabalho criativo;  
O fluir da criatividade;  
Ambientes criativos.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Criatividade:** projeto, desenho, produto. Santa Maria, RS. Schds, 2004.

KAMINSKI, Paulo Carlos. **Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade.** [S.l.]: Livros Técnicos e Científicos, 2000.

PEREIRA FILHO, Rodolfo Rodrigues; ROCHA, Silvia Renata Medina da; SILVEIRA, Isabella Signorelli. **Criatividade e modelos mentais.** Rio de Janeiro. Qualitymark, 2005.

#### **COMPLEMENTARES:**

ARAUJO FILHO, Geraldo Ferreira de. **A criatividade corporativa:** na era dos resultados. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003.

KNELLER, George Frederick. **Arte e ciência da criatividade.** São Paulo. IBRASA, 1978.

LIMA NETTO, Roberto. **A criatividade do rei:** um método fácil para você se tornar mais criativo. Rio de Janeiro. Ediouro, 2004.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2010.

SOUTIER, Velcy. **Design gráfico e criatividade = Design gráfico y creatividad.** Porto Alegre, RS. Mercado Aberto, 1993.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Computação Gráfica

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 120h/a - **AULAS SEMANAIS:** 6

### **EMENTA:**

Introdução ao Adobe Illustrator; apresentação das ferramentas básicas; Percepção da Interface do Programa e suas Aplicações; potencialidades do programa gráfico; diferenças entre arquivos vetoriais e bitmaps; formas vetoriais básicas; edição de linhas, curvas, pontos de ancoragem, aplicação de cor e texturas; criação, construção e edição de símbolos, pictogramas, caracteres e outros elementos gráficos; desenvolvimento de pictogramas, logotipos e marcas gráficas desde a concepção no papel até a finalização; construção de objetos em 3D; introdução ao Adobe Photoshop; apresentação das ferramentas básicas; percepção da Interface do Programa e suas

Aplicações; diferenças entre arquivos vetoriais e *bitmaps*; introdução à edição e manipulação de imagens; montagens fotográficas; correção de imagens, cor, tratamento básico de imagens, efeitos especiais, ilustrações para aplicações gerais tais como cartazes, embalagens entre outros; desenvolvimento de ilustrações realistas para simulação (mock-up digital), criação de peças gráficas básicas com auxílio do programa.

### **OBJETIVOS:**

- Inserir os alunos no ambiente do desenho vetorial, suas características e particularidades;
- Conhecer a ferramenta Adobe Illustrator e suas potencialidades, guiando o aluno para que se aprimore nesta ferramenta e consiga desenvolver seus próprios trabalhos, bem como as atividades propostas em sala de aula e as dos demais professores;
- Capacitar os estudantes através de projetos que tenham aplicações práticas e que simulem condições reais do mercado de trabalho e prepará-los para produzir projetos mais complexos no semestre posterior, no complemento da matéria em Computação Gráfica II;
- Inserir os alunos no ambiente da imagem bitmap, mostrando suas características e particularidades;
- Conhecer a ferramenta Adobe Photoshop e suas potencialidades, guiando o aluno para que se aprimore nesta ferramenta e consiga desenvolver seus próprios trabalhos, bem como as atividades propostas em sala de aula e as dos demais professores;
- Capacitar os estudantes através de projetos que tenham aplicações práticas e que simulem condições reais do mercado de trabalho e prepará-los para produzir projetos mais complexos nos demais semestres.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Adobe Illustrator©;

Introdução ao software;

Apresentação do ambiente do software;

Apresentação das principais ferramentas;

Configuração do Ambiente do Software;

Ferramentas de desenho básico;

Ferramentas de edição da forma;

Ferramentas de vetorização: transformando bitmaps em vetor;

Formatos de Arquivo (importação e exportação);

Ferramenta de edição de cor (Paletas de cores e Ferramenta degradé);

Ferramentas de preenchimento especial e efeitos de mistura de cor;

Ferramentas de objetos 3D;

Princípios de composição de página;

Introdução ao software;

Apresentação da interface;

Apresentação das principais ferramentas;

Configuração do Ambiente do Software;

Ferramentas de pintura básica;

Ferramentas de edição de imagens;

Ferramenta de camadas, efeitos especiais e transparências;

Formatos de Arquivo (importação e exportação);

Ilustrações criativas;  
Montagens fotográficas e colagens;  
Simulação realista (mock-ups digitais).

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

ALVES, Willian Pereira. **Adobe Illustrator CS6** – Descobrimo e Conquistando. São Paulo: Editora Erica, 2012.

ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe Photoshop CC**. 4. ed. São Paulo: Editora SENAC.

FIDALGO, Willian Pereira. **Adobe Photoshop CS6 em Português** – Imagens Profissionais e Técnicas para Finalização e Impressão. São Paulo: Editora Erica, 2012.

GREENBERG, Adele Droblas; GREENBERG, Seth. **Photoshop**. São Paulo: Makron Books, c1996.

### **COMPLEMENTARES:**

ALSPACH, Ted. **Guia incrível do photoshop**. São Paulo: Makron Books, c1996.

ANDRADE, Marcus Serafim. **Adobe Illustrator CS6**. São Paulo: Senac SP, 1ª Edição. Editora 2AB.

AZEVEDO, Eduardo [ET AL.]. **Computação Gráfica: Teoria e Prática**. São Paulo: Campus/Elsevier, 2008.

DEL VECHIO, Gustavo. **Design Gráfico com Adobe Illustrator**. Um Guia Para Profissionais e Estudantes de Artes e Design. 1. ed. São Paulo: Elsevier, 2012.

FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad; MENEZES. **Adobe Photoshop CC (2015)**. 1. ed. São Paulo: Bookman, 2016.

JUNIOR, Gamba. **Computação Gráfica para Designers: Dialogando com as caixinhas de diálogo**. São Paulo: Editora 2AB.

JUNIOR, Gamba. **Computação Gráfica para Designers: Dialogando com as caixinhas de diálogo**. São Paulo: Editora 2AB.

KELBY, Scott. **Photoshop 7: truques espertos**. Tradução de Kirsten Woltmann. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

TALVANES, Alessandro. **Adobe Illustrator Cc - A Arte de Vetorizar**. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.

WEINSMAN Gamba. **ILLUSTRATOR CC**. São Paulo: Editora 2AB.

WOOD, Brian. **Adobe Illustrator CC Classroom in a Book**. São Paulo: 2017.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Linguagem Fotográfica e Cinematográfica

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 80h/a - **AULAS SEMANAIS:** 4

**EMENTA:**

Exposição de teorias e técnicas da Linguagem fotográfica e cinematográfica e sua aplicabilidade no Design Gráfico; aplicação dos conceitos estudados, utilizando ferramentas como: câmera fotográfica, filmadora, roteiro, *storyboard*, etc., para criação de fotografia e filmes.

**OBJETIVOS:**

- Dotar os alunos de conhecimento técnicos, teóricos e práticos da fotografia para a utilização no Design Gráfico;
- Trazer conhecimentos no campo da mídia digital de modo a propiciar o uso e tratamento da fotografia para sua divulgação nos meios eletrônicos e impressos;
- Dominar a linguagem cinematográfica para a aplicação no Design Gráfico;

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Fotografia

- Laboratório;
- Iluminação;
- Cor;
- Fotografia Digital;
- A captura de imagem;
- Partindo de cópias fotográficas;
- Processamento de imagens;
- Compartilhamento da obra;
- Aspectos tecnológicos;

Linguagem Fotográfica e Cinematográfica

- Introdução à linguagem audiovisual;
- Elementos de história do cinema;
- A utilização de arquétipos na construção de personagens;
- Elementos da linguagem cinematográfica;
- Planos, ângulos, enquadramento, movimento de câmera, som, cor;
- Roteiro;
- Storyboard;
- Edição e Montagem como conceito;
- Narrativa Visual;
- A importância do som no cinema (sonoplastia);
- Estudos dos elementos estéticos que compõem a linguagem cinematográfica;
- Sintaxe cinematográfica;
- Introdução as mais importantes teorias cinematográficas;
- Introdução à análise e crítica cinematográfica;
- A imagem eletrônica;

- Produção em televisão;
- O Cinema Novo e seu impacto no cinema nacional;
- Os computadores de alta resolução gráfica e a cinematografia;
- Análise de filmes projetados;

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

ALMEIDA, Milton José de. **Cinema: arte da memória.** Campinas. Autores Associados, 1999.

ARAUJO, Inacio. **Cinema: o mundo em movimento.** São Paulo: Scipione, 1995.

AUMONT, J. (Jacques). **A imagem.** Tradução de Estela dos Santos Abreu, Cláudio César Santoro. 9. ed. Campinas: Papirus, 2004.

### **COMPLEMENTARES:**

ANG, Tom. **Fotografia digital: Uma introdução.** 2. ed. Sao Paulo: SENAC São Paulo, (22 de janeiro de 2008).

AUMONT, J. (Jacques) et al. **A estética do filme.** 3. ed. Campinas: Papirus, 2005.

AUMONT, J. (Jacques). **A imagem.** Tradução de Estela dos Santos Abreu, Cláudio César Santoro. 9. ed. Campina: Papirus, 2004.

BUSSELLE, Michael. **Tudo sobre fotografia.** São Paulo: Pioneira Thomson, 1979.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro.** 5. ed. , rev. e atual. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. **A fotografia moderna no Brasil.** São Paulo: Cosac &Naify, 2004.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática.** Tradução de Angélica Coutinho, revisão técnica Márcia Bessa. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** Tradução de Marina Appenzeller, revisão técnica Rolf de Luna Fonseca. 8. ed. Campinas: Papirus, 2005.

PEARSON, Carol S., MARK, Margaret. **O Herói e o Fora da Lei.** 1. ed. São Paulo: EDITORA CULTRIX, 2012.

RAMOS, Fernão (Org.); MIRANDA, Luiz Felipe (Org.). **Enciclopédia do cinema brasileiro.** São Paulo: SENAC, 2000.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SCHISLER, Millard W. L.; SAVIOLI, Elisabete (Fotog.). **Revelação em preto-e-branco: a imagem com qualidade.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Oficina da Forma  
**NATUREZA:** Obrigatória  
**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente  
**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - AULAS SEMANAIS: 2

**EMENTA:**

Estudo da forma no campo bidimensional; elementos básicos da linguagem visual e suas possibilidades; desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual.

**OBJETIVOS:**

- Conhecer os princípios da forma, sua percepção estética e funcional, importância na comunicação visual;
- Aplicar os princípios da percepção da forma na produção de imagens com significado pelo comunicacional;

**CONTEÚDOS:**

Elementos;  
Forma;  
Formas naturais e artificiais;  
Volume;  
Espaço;  
Proporção;  
Relevo;  
Textura;  
Luz e sombra;  
Forma como representação;  
Modelos na natureza e nos produtos da cultura humana;  
Estruturas formais e sistemas de proporção;  
Metamorfose;  
Analogias formais;  
Dimensões simbólicas da forma.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

**BÁSICAS:**

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual:** uma psicologia da visão criadora. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira, 1980.

ELAM, Kimberly. **Geometria do Design.** 1. ed. São Paulo: Cosay Naify, 2010.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto:** sistema de leitura visual da forma. 6. ed. São Paulo: Escrituras, 2004.

**COMPLEMENTARES:**

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

LUPTON, Ellen. PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design.** Tradução de Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** 2. ed. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

NOËL, Émile. **As ciências da forma hoje**. Campinas: Papirus, 1996.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. Tradução de Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Metodologia de Projetos

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

**EMENTA:**

Reconhecer e aplicar as metodologias utilizadas no desenvolvimento de produtos, através de da reflexão e proposição de novos meios de resolução de problemas para construção da autogestão dos processos de criação em design; estudo de casos nas mais diversas vertentes do design para compreensão dos métodos utilizados que resultaram no projeto final.

**OBJETIVOS:**

- É introduzir o aluno ao conhecimento dos métodos específicos de análise de problemas, de geração de propostas e de avaliação de soluções para demandas em design gráfico.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

**BÁSICAS:**

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. Rosari, 2009.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SKOLOS, Nancy & Thomas Wedell. **O processo do design gráfico**. 1 ed. Rosari, 2012.

**COMPLEMENTARES:**

LUPTON, Ellen (org.). **Instituição, ação, criação**. Tradução de Mariana Bandeira. São Paulo: Editora G. Gilli, 2013

MARTINS, Rosane; LINDEN, Júlio (Orgs.). **Pelos Caminhos do Design: Metodologia de Projeto**. Rios Books, 2012.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. 2. ed. Blucher, 2015.

STICKDOM, MARK, SCHNEIDER, JAKOB. **Isto é Design Thinking de Serviços: Fundamentos, Ferramentas, Casos**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2014.

WHEELER, Alina. **Design de Identidade da Marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas/ Alina Wheeler; Tradução: Francisca Araujo da Costa; revisão técnica: Ana Maldonado**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Teoria da Comunicação e da Informação  
**NATUREZA:** Obrigatória  
**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente  
**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA**

Principais teorias sobre o fenômeno da comunicação; comunicação e linguagens; fundamentos semióticos da comunicação; as redes de informação na era da globalização.

### **OBJETIVOS**

- Refletir sobre as implicações sociais, antropológicas, estéticas e éticas do Design Gráfico, por meio de visões históricas e de aspectos socioculturais;
- Munir os estudantes de ferramentas científicas que desenvolvam o senso crítico em sua práxis comunicativa tanto na produção quanto na recepção.

### **CONTEÚDO**

Teoria da comunicação;  
Conceitos de comunicação;  
Elementos básicos do processo de comunicação humana;  
Da informação à compreensão e dos dados ao conhecimento;  
Principais escolas e teóricos da comunicação: Funcionalismo, Escola de Frankfurt, Escola sociológica europeia, Marshall MacLuhan, Escola evolucionista progressista;  
Comunicação e Linguagens;  
Comunicação, informação e tecnologia;  
Os meios de comunicação de massa: mídia impressa, rádio, cinema, televisão e mídias informatizadas;  
Os impactos sociais das novas tecnologias e da globalização da informação;  
Comunicação e redes de informação: ciberespaço, cibercultura, hipertextos e interatividade;  
As palavras e as imagens;  
A comunicação verbal associada a não verbal (gráfica, pictórica, fotográfica);  
Relação do slogan com a marca e os anúncios;  
A cor como informação;  
Fundamentos semióticos da comunicação;  
Propósitos e aplicações dos estudos semióticos – uso na expressão e comunicação visual;  
Semiótica Barthesiana;  
A cor como informação;

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o pato Donald:** comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Blucher, 2011.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

### **COMPLEMENTARES:**

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos**. 5. ed. Petropolis-RJ: Vozes, 2014.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes, redes**. 2. ed. Petrópolis-RJ, 2015.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2a. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Tipologia e Tipografia

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 60h/a - AULAS SEMANAIS: 3

### **EMENTA:**

Estudo cronológico da evolução da escrita desde o surgimento das civilizações Suméria e Egípcia até o surgimento da tecnologia do computador; estudo da tipologia como processo de classificação ou estudo de um conjunto, qualquer que seja a natureza dos elementos que o compõem, para determinação das categorias em que se distribuem; análise crítica e o uso fundamentado dos elementos tipográficos para a vida acadêmica e profissional; sistematização dos conceitos fundamentais em tipografia e desenho de família tipográfica; classificação e caracterização das classes de elementos tipográficos; capacitação à elaboração de tipos próprios para logotipo e/ou *lettering* e o seu progresso a uma família tipográfica completa; apresentação de questões fundamentais relacionadas à opção tipográfica em projetos de design; conhecimento dos principais *softwares* de desenhos de letras.

### **OBJETIVOS:**

- Habilitar o designer com bases históricas para conhecer a origem e evolução do desenho e organização das letras latinas;
- Oferecer ferramental técnico necessário para o desenvolvimento do desenho de alfabetos na disciplina de Tipografia.
- Qualificar o profissional para a boa transmissão da mensagem em linguagem verbal escrita;
- Atender e explorar as limitações tecnológicas de modo a atingir os objetivos estéticos, de significação e de usabilidade.

### **CONTEÚDOS:**

Tipografia;

O tipo;

Anatomia dos caracteres;

O ato tipográfico;

Critérios no uso de fontes;

Evolução técnica da tipografia;

Tipos com serifa/Fontes sem serifa;  
Famílias tipográficas;  
Evolução da linguagem tipográfica;  
O processo de criação de tipo;  
Recursos de composição;  
Tipografia contemporânea.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BASICAS:**

FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital**: o impacto das novas tecnologias. 4 ed. Teresópolis, Rio de Janeiro: 2AB, 2013.

GAUDÊNCIO JUNIOR, Norberto. **A Herança escultórica da tipografia**. São Paulo. Rosari, 2004.

HORCADES, Carlos M. **A evolução da escrita**: história ilustrada. 1 ed. Rio de Janeiro: editora Senac Rio, 2004.

SPIEKERMANN, Erik. **A linguagem invisível da tipografia**: escolher, combinar e expressar com tipos. Trad. Luciano Cardinali. São Paulo: Blucher, 2011.

#### **COMPLEMENTARES:**

GRUSZYNKI, Ana Claudia. **A imagem da palavra**: retórica tipográfica na pós-modernidade. Teresópolis, Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2007.

HARRIS, David. **A arte da caligrafia**. São Paulo: Ambientes e Costumes, 2009.

JURY, David. **O que é a tipografia?** São Paulo: Editorial Gustavo Gili, 2007.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia**: Uma apresentação. 4 ed. Teresópolis: Rio de Janeiro. 2AB editora, 2010.

ROCHA, Claudio. **Novo projeto tipográfico**: análise e produção de fontes digitais. São Paulo: Rosari, 2012.

SALTZ, Ina. **Design e Tipografia**: 100 fundamentos do design com tipos. São Paulo: Blucher, 2010.

WEINGART, Wolfgang. **Como se pode fazer tipografia suíça**. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2004.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Ergonomia

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

Conhecer a ergonomia como estudo voltado aos fatores humanos, condições emocionais e aos conceitos de conforto físico e visual aplicados aos projetos de design gráfico na área de embalagens de venda de diferentes produtos industriais, mídia externa, sinalização e operação de aplicativos ou equipamentos.

## **OBJETIVOS:**

- Saber usar linguagem visual, verbal e icônica, como meio de informação e comunicação em situações objetivas;
- Considerar a mensagem informacional e sua representação simbólica como forma de expressão dirigida e eficaz;
- Utilizar a base teórica e prática em ergonomia ao longo das décadas, para finalidade de atividades cotidianas;
- Saber aplicar conceitos na atualidade das embalagens que existem na atualidade;
- Trabalhar com produtos e serviços nos quais o design de informação seja um componente indispensável;
- Aplicar as tecnologias da informação visual nos diversos setores da sociedade e ambientes públicos;
- Entender a importância da ergonomia informacional nos projetos de Design Gráfico.

## **CONTEÚDOS:**

Bases fundamentais;  
Introdução à ergonomia;  
Comunicação verbal;  
Comunicação iconográfica;  
Ergonomia e sistemas de navegação;  
Sinalização de segurança;  
Ergonomia e manuais de instrução.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

**DESIGN ergonomia emoção**. Organização de Cláudia Mont'Alvão, Vera Damazio. Rio de Janeiro: MAUAD, 2008.

MORAES, Anamaria de. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Organização de Cláudia Mont'Alvão. 3 rev.e Rio de Janeiro: iUsEr, 2003.

### **COMPLEMENTARES:**

GOMES, Luiz Claudio Gonçalves. **Composição visual**. Curitiba, PR: Livro Tecnico, 2012.

GUÉRIN, F. [et al. ]. **Compreender o trabalho para transformá-lo: a prática da ergonomia**. Tradução de Giliane M.J. Ingratta. São Paulo: Ed. Blücher, 2010.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e producao**. 2. ed. rev. São Paulo: Blücher, 2005.

MACIEL, Marcos Antonio Esquef. **Desenho industrial e desenvolvimento: as relações sociais de produção e o ensino do design gráfico no Brasil**. 2009.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Plástica 2  
**NATUREZA:** Obrigatória  
**PRÉ-REQUISITO:** Plástica 1  
**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

**EMENTA:**

Conhecimento da matéria prima, do instrumental e equipamentos; uso das técnicas manuais e de torno para confecção de objetos cerâmicos; experimentações técnicas e processuais para a construção de um projeto tridimensional; conhecimento dos materiais, meios, tecnologias e linguagens na construção de um projeto; capacidade em desenvolver processo de criação de objetos tridimensionais (mockup).

**OBJETIVOS:**

- Desenvolver habilidades que contribuam para a execução de projetos tridimensionais.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Estudo e experimentação da forma com materiais moldáveis Técnicas de cerâmica manual e do torno:

- Origem, evolução histórica, tendências atuais;
- Conhecimento da matéria prima, do instrumental e equipamentos;
- Como trabalhar a massa cerâmica em várias texturas;
- Composição;
- Técnicas de preparo e manuseio;

Técnicas de execução e acabamento: modelagem, secagem, envernizamento e cozimento:

- Experimentação;
- Processos criativos;
- Experimentações técnicas e processuais para a construção de um projeto tridimensional.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

**BÁSICAS:**

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual:** Uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Edusp, 1980.

MIDGLEY, Barry. **Guia completo de escultura, Modelado y cerâmica.** Técnicas e materiais. Barcelona, Herman Blume, 1982.

MAYER, Ralph. **Manual do Artista:** De Técnicas e Materiais. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

WONG, Wucius. **Principio da forma e do desenho.** São Paulo. Martins Fontes, 2001.

**COMPLEMENTARES:**

ARCHER, Michel. **Arte Contemporanea:** uma historia concisa. São Paulo. Martins Fonte, 2001.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte.** Rio de Janeiro: Campus, 1996.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Petrópolis: Vozes, 2002.

TUCKER, William. **A Linguagem da Escultura**. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Oficina de Portfólio

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

**EMENTA:**

Design; a atividade como profissão; o exercício da profissão; as diferentes áreas de abrangência do Design.

**OBJETIVOS:**

- Habilitar o estudante na criação de um portfólio, reunindo trabalhos realizados ao longo do Curso;
- Orientar na busca de estratégias para divulgação dos trabalhos;
- Desenvolver habilidades necessárias para autopromoção profissional.

**CONTEÚDO:**

A Importância da Auto Promoção;  
Composição e Arquitetura da Informação;  
Processo de Criação;  
Estudos de Casos;  
Apresentações Eficazes;  
Parcerias e Créditos autorais;  
Como Proteger seu Trabalho?;  
Portfólio Digital Online;  
Portfólio Impresso;  
Ferramentas e técnicas para divulgação de trabalhos.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

**BÁSICAS:**

CLAZIE, Ize. **Portfólio Digital de Design:** Um Guia Prático para Apresentar seus Trabalhos Online. São Paulo: Blücher, 2011.

BELTRÃO, André. **Manual do freela:** quanto custa o meu design? 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2011. 144 p.

PORTO, Bruno. **Manual do freela:** vende-se design. Autopromoção e portfólio para profissionais criativos. 1. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2011. 160 p.

STRUNCK, Gilberto. **Viver de Design.** 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2004. 152 p.

**COMPLEMENTARES:**

OHTAKE, Ricardo et al. **O valor do design.** 3. ed. São Paulo: SENAC, 2004. 224 p.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Projeto 1  
**NATUREZA:** Obrigatória  
**PRÉ-REQUISITO:** Núcleo Básico  
**CARGA HORÁRIA:** 260h/a - AULAS SEMANAIS: 13

**EMENTA:**

Introduzir o estudante aos aspectos visuais e comunicativos dos produtos gráficos do Design Gráfico, a saber: Corporativo; estudo sobre geração de rascunhos, demanda de briefings e formas de finalização sem uso dos aplicativos computacionais; desenvolvimento do conceito, da representação e da forma de defesa de apresentação; desenvolvimento de percepção dos aspectos psicológicos, fisiológicos e técnicos sobre aplicação cromática; gerenciamento dos processos de produção e viabilidade de aplicação; aplicação dos conceitos metodológicos adequados aos projetos; uso das normas técnicas, estéticas e funcionais na construção e aplicação de famílias tipográficas e *lettering*; capacidade em desenvolver processo de criação de naming; uso de *softwares* adequados; capacidade de pesquisar e analisar o nicho ao qual o projeto estiver inserido.

**OBJETIVOS:**

- Desenhar alternativas de solução e uma finalização de marca gráfica para subárea do design corporativo
- Desenvolver identidades visuais e reconhecer a importância da marca como elemento básico do sistema de identidade visual obedecendo à aplicação de metodologias adequadas
- Produzir marcas gráficas para empresas e eventos e coordenar conjuntos complexos de mensagens visuais em produtos e corporações
- Estabelecer relações entre Identidade corporativa e imagem corporativa
- Desenvolver manual de identidade visual e ações de *branding* (*brandingbook*)
- Gerenciar marcas e suas aplicações

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

**ESPECÍFICO E TEÓRICO-PRÁTICO:**

Identidade de Marca:

- Semiótica;
- Percepção;

Elementos primários:

- Símbolo;
- Lettering/ Tipografia;
- Logotipo;
- Marca gráfica;
- Variações dos elementos primários;

Elementos secundários:

- Cores institucionais;
- Alfabeto institucional;
- Metodologia de projeto;

#### Concepção:

- Criar e analisar alternativas;
- Prototipagem;
- Validação de alternativas;

#### Problematização:

- Briefing;
- Perfil do cliente;
- Público-alvo;
- Conceitos a serem agregados;
- Estudos de similares;
- Concepção;

#### Branding

##### Especificação:

- Arquitetura de marca;
- Planejamento estratégico;
- Análise de personas;
- Naming;

#### Estratégias e Aplicações do Sistema de Identidade Visual:

- Roteiro para o “programa de identidade visual”;
- Manual de uso e aplicação.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

COSTA, Joan. **A imagem da marca: um fenômeno social.** São Paulo: Rosari, 2008.

GOMEZ-PALACIO, Bryony. **A referência no design gráfico: um guia visual para a linguagem, aplicação e história do design gráfico.** São Paulo: Blucher, 2011.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos: desenho, projeto e significado.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

**O VALOR do design:** guia da ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 2. ed. São Paulo: Ed. SENAC, 2004.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

STRUNCK. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores.** 2. rev. Rio de Janeiro: Rio Books, 2003.

#### **COMPLEMENTARES:**

GOMES, Luiz Claudio Gonçalves. **Fundamentos do Design.** Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2013.

MOULERUP, Per. **Marks of excellence: the history and taxonomy of trademarks.** London: Phaidon, 1999.

MUNHOZ, Daniella M. **Manual de identidade Visual (guia para construção de manual).** Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

PEARSON, Carol S., MARK, Margaret. **O Herói e o Fora da Lei**. 1. ed. São Paulo: EDITORA CULTRIX, 2012.

PHILLIPS, Benjamin J., PHILLIPS, Rebecca L. **Briefing**. A gestão do projeto de design. 2. ed. São Paulo: Bluther, 2007.

WHEELER, Alina. **Design de Identidade da Marca**: Guia Essencial para Toda a Equipe de Gestão de Marcas. Porto Alegre: Bookman, 2012.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Projeto 2  
**NATUREZA:** Obrigatória  
**PRÉ-REQUISITO:** Núcleo Básico  
**CARGA HORÁRIA:** 260h/a - **AULAS SEMANAIS:** 13

### **EMENTA:**

Introduzir o estudante aos aspectos visuais e comunicativos dos produtos gráficos do Design Gráfico, a saber: Editorial; estudo sobre geração de rascunhos, demanda de briefings e formas de finalização sem uso dos aplicativos computacionais; desenvolvimento do conceito, da representação e da forma de defesa de apresentação; conhecimento teórico e prático das técnicas aplicadas à editoração e diagramação e sua importância em um projeto gráfico; domínio dos meios de produção gráfica considerando custos, benefícios e qualidade de impressão; produção de peças gráficas de cunho editorial, como livros, revistas e jornais impressos ou *online*; conhecimentos e habilidades de *softwares* de editoração, manipulação de imagens e vetorização; conhecimentos dos variados meios de suportes, suas características e tipos de acabamento; identificação das características tipográficas e sua usabilidade, aplicações técnicas, estéticas e orgânicas; realização de planejamento metodológico na área editorial; conhecimento do mercado editorial e suas características; compreensão de *marketing* e posicionamento de marcas no mercado editorial.

### **OBJETIVOS:**

- Conhecer, avaliar e questionar diversos modos de produção editorial, tanto na forma como no conteúdo;
- Planejar e executar, em seus aspectos criativos, técnicos e mercadológicos, ações de desenvolvimento editorial e de produção de bens de informação;
- Promover a unidade editorial baseada em princípios técnicos visuais com objetivos de construção e fortalecimento de marcas (*branding*) e do mercado editorial.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

#### **ESPECÍFICO e TEÓRICO-PRÁTICO:**

Produção Editorial:

- Briefing;
- Pesquisa;
- Gestão e metodologia de projetos;
- Marketing editorial: Posicionamento, marcas e mercado;
- Planejamento visual: livros, jornais, revistas e conteúdo online;
- Mídias digitais;
- Semiótica;
- Ergonomia;
- Grid;

- Software de Editoração;

#### Produção Gráfica:

- Tecnologias de impressão e materiais;
- Computação gráfica;
- Materiais;

#### Tipografia:

- Kerning;
- Trayking;
- Legibilidade;
- Leiturabilidade;
- Entrelinhas;
- Mancha gráfica.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Grids**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial: criando livros completos**. 1. ed. Teresópolis: 2AB, 2013.

MARCELI, Tathiana. **Design de jornais: quase tudo que você precisa saber para projetar um jornal**. 2. ed. Rio de Janeiro: Impress, 2006.

SAMARA, Timothy. **Ensopado de design gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos**. 1. ed. São Paulo: Blücher, 2010.

#### **COMPLEMENTARES:**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HARROWER, Tim. **The newspaper designer's handbook**. 7. ed. EUA: McGraw-Hill, 2012.

LUPTON, Ellen. **A Produção de um livro independente: um guia para autores, artistas e designers**. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2011.

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

SILVA, Rafael Souza. **Diagramação – O Planejamento Visual Gráfico**. Ed. Summus, 2017.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Projeto 3

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Núcleo Básico

**CARGA HORÁRIA:** 260h/a - AULAS SEMANAIS: 13

#### **EMENTA:**

Introduzir o estudante aos aspectos visuais e comunicativos dos produtos gráficos do Design Gráfico, a saber: Embalagem; estudo sobre geração de rascunhos,

demanda de briefings e formas de finalização sem uso dos aplicativos computacionais; desenvolvimento do conceito, da representação e da forma de defesa de apresentação; desenvolvimento de embalagens que sejam funcionais na gôndola, no transporte, na proteção dos produtos e na pega; conhecimento dos diversos materiais de envase, impressão, logística e produção industrial; compreensão do que é identidade visual tipografia, cor e forma, estratégia de marketing; aplicação dos conceitos inerentes ao sistema de identidade visual na construção de embalagens; incorporação dos conceitos de: economia circular, logística, sustentabilidade, materiais e processos; tendências mercadológicas e pesquisa de marketing; ser capaz de gerenciar os processos de produção e viabilidade de aplicação; conhecimento sobre informações técnicas e obrigatórias da embalagem.

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver embalagens que obtenham destaque diante de concorrentes utilizando conceitos de design;
- Criar sistema de identidade visual com foco em famílias de produtos;
- Compreender o Ciclo de Vida do Produto;
- Inovação e Tecnologia de Materiais;
- Desenvolver embalagens funcionais contemplando suas viabilidades técnicas;
- Compreender as tendências de mercado e comportamento do consumidor;
- Inovação e Tecnologia de Materiais;
- Conhecer e aplicar conceitos de marketing no PDV;
- Gerenciar a produção de uma embalagem;
- Conhecer sobre leis e diretrizes obrigatórias para produção e liberação de embalagens para o Mercado.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:** **ESPECÍFICO E TEÓRICO-PRÁTICO:**

Embalagem:

- Ergonomia;
- Teoria da cor;
- Psicologia das cores;
- Teoria da forma;
- Semiótica;
- Noções de ilustração;
- Fotografia;
- Percepção visual;
- *Storytelling*;
- *Marketing*;

Produção, Prototipagem e Acabamento:

- Produção Gráfica;
- Elementos de identidade;
- Sustentabilidade;
- EcoDesign;
- Tecnologia dos Materiais;
- Fundamentos de comunicação;
- Informação nutricional;
- Ingredientes;

- Código de barras;
- Selo de segurança;
- Tamanho das fontes;

Estratégia de Design e Marketing para o PDV:

- Conceitos de economia circular, logística, sustentabilidade, materiais e processos;
- Tendências mercadológicas;
- Pesquisa de marketing;
- Informações técnicas e obrigatórias de embalagem.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** **BÁSICAS:**

BLESSA, Regina. **Merchandising no ponto-de-venda**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável**. Tradução de Rogério Bettoni. São Paulo: Rosari, 2011.

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem: curso básico**. 2. ed. rev. São Paulo: Pearson Education, 2005.

PEREIRA, José Luis. **Planejamento de embalagens de papel**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

### **COMPLEMENTARES:**

CALVER, Giles. **O que é Design de Embalagens?** 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem: curso avançado**. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Pearson Education, 2005.

MONT'ALVÃO, Cláudia. **Design de advertência para embalagens**. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.

NEGRÃO, Celso; DE CAMARGO, Eleida Pereira. **Design de embalagem: do marketing à produção**. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2008.

UNDERHILL, Paco. **Vamos às compras!** 17. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 1999.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Projeto 4

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Núcleo Básico

**CARGA HORÁRIA:** 260h/a - AULAS SEMANAIS: 13

### **EMENTA:**

Introduzir o estudante aos aspectos visuais e comunicativos dos produtos gráficos do Design Gráfico, a saber: Tipográfico; estudo sobre geração de rascunhos, demanda de briefings e formas de finalização sem uso dos aplicativos computacionais; desenvolvimento do conceito, da representação e da forma de defesa de apresentação; conhecimento de Computação Gráfica, Cores e Formas, Planejamento Visual; compreender o ambiente Web e suas peculiaridades; interfaces web e aplicativos, UI

(Design de Interação) e UX (Design de Experiência), prototipagem.

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver layouts para internet em ambiente desktop e mobile;
- Desenhar interfaces que se adaptem aos inúmeros formatos e resoluções;
- Entender de navegadores de internet e suas particularidades no ambiente tradicional e mobile;
- Saber projetar com layouts fluidos e responsivos
- Aplicar conceitos de cor, forma, tipografia e planejamento visual ao ambiente web desktop e mobile;
- Desenvolver peças gráficas para redes sociais;

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Interfaces Digitais e Hiper mídias:

- O ambiente web, desktop e mobile;
- Navegadores de internet;

Tecnologia Digital:

- Formatos de arquivo para o ambiente web;
- Layouts para desktop, mobile e fluidos (responsivos);

Ergonomia e Usabilidade:

- Planejamento e desenvolvimento de interfaces gráficas para o ambiente web;
- Aplicações e funcionalidades básicas;

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jenny. **Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador**. 3. ed. São Paulo: Bookman, 2013.

MORAES, Anamaria de; SANTA ROSA, José Guilherme. **Avaliação e Projeto no Design de Interfaces**. 2. Ed. São Paulo: Editora 2AB, 2012.

#### **COMPLEMENTARES:**

DEL VECHIO, Gustavo. **Design Gráfico com Adobe Illustrator**. Um Guia Para Profissionais e Estudantes de Artes e Design. 1. Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

TALVANES, Alessandro. **Adobe Illustrator Cc - A Arte de Vetorizar**. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.

ALVES, Willian Pereira. **Adobe Illustrator CS6 – Descobrimo e Conquistando**. São Paulo: Editora Erica, 2012.

JUNIOR, Gamba. **Computação Gráfica para Designers: Dialogando com as caixinhas de diálogo**. São Paulo: Editora 2AB, 2011.

WOOD, Brian. **Adobe Illustrator CC Classroom in a Book**. São Paulo: 2017.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Projeto 5  
**NATUREZA:** Obrigatória  
**PRÉ-REQUISITO:** Núcleo Básico  
**CARGA HORÁRIA:** 260h/a - AULAS SEMANAIS: 13

**EMENTA:**

Introduzir o estudante aos aspectos visuais e comunicativos dos produtos gráficos do Design Gráfico, a saber: Sinalético; estudo sobre geração de rascunhos, demanda de briefings e formas de finalização sem uso dos aplicativos computacionais; análise de planta-baixa para estudos de fluxo; relacionamento de ambientes informacionais similares; determinação do posicionamento de placas no local; levantamento dos problemas relacionados ao ambiente; identificação dos pontos positivos e negativos das placas existentes; averiguação das possibilidades para as placas projetadas; elaboração de planilhas com informações detalha; levantamento das quantidades e especificações técnicas de cada peça do projeto; análise de pontos por decodificação visual de imagens de sinalizações implantadas em diferentes cidades; construção de grids e protótipos; planejamento e esquematização de cores das famílias tipográficas, padronagens e pictogramas; levantamento da consideração do trabalho de marcas e a eficiência na comunicação de informações; adequação da realidade do projeto aos vários tipos de materiais; conhecimento dos processos de produção e novas tecnologias voltadas para a fabricação das peças que compõem um sistema sinalético.

**OBJETIVOS:**

- Criar projetos de sinalização gerando peças como partes integrantes de uma orientação visual com as funções de informar, direcionar e identificar os locais específicos de um ambiente seja ele interno ou externo;
- Produzir famílias de Pictogramas com coerência gráfica e retidão de significados;
- Conhecer os fundamentos da geração gráfica dos ícones, sua característica e natureza visual;
- Elaborar etapas de desenvolvimento, produção e instalação, até o controle de qualidade de um projeto concluído;
- Aplicar conhecimentos de diagramação para composição visual bidimensional e tridimensional de peças e outras formas de sinalização;

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

**ESPECÍFICO e TEÓRICO-PRÁTICO:**

Sinalização:

- Metodologia de projeto;
- Ergonomia;
- Fundamentos da orientação espacial, parâmetros e aprendizado visual;
- Natureza e função das placas informativas, direcionais e identificativas;
- Identificação dos planos das placas existentes, locais, trânsitos, possibilidades e das placas projetadas;
- Família de Pictogramas, coerência gráfica e retidão de significados;
- Desenho técnico;
- Análise por decodificação visual de imagens de sinalizações implantadas em diferentes cidades;

Processos de Produção e Matérias:

- Classificação dos materiais e dos processos correlatos de fabricação e modificação;
- Tecnologia de materiais;
- Ergometria no espaço físico e significado das formas nas aplicações encontradas na atualidade;
- Computação gráfica;

Sinalética e Design de Informação:

- Propriedades humanas da memória: modo de assimilação de imagens;
- Sinais básicos e elementos constituintes de um sinal;
- Signo visual, ícone, símbolo e índice;
- Semiótica;
- Composição gráfica e direcionamento restrito de desenvolvimento figurativo;
- Importância do modo de construção e rascunhos de novos ícones.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

**AVISOS, advertências e projeto de sinalização.** organização de Anamaria de Moraes. Rio de Janeiro: iUsEr, 2002.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado.** Tradução de Karina Jannini. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GALINDO, Michelle. **Signage Design.** Salenstein: Braun Publishing, 2012.

HORNUNG, Clarence Pearson. **Manual de designs: para marcas, símbolos, logotipos.** Tradução de Fernando B Ximenes. Rio de Janeiro: TecnoPrint, 1981.

#### **COMPLEMENTARES:**

CALORI, Chris. **Signage and Wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems.** prefácio de Ivan Chermayeff. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2007.

MELO, Chico Homem de. **Signofobia.** São Paulo: Rosari, 2005.

PIGNATI, Giulia Maria; FREITAS, Luiza Costa. **Sinalização histórica e cultural para perímetro urbano de Campos dos Goytacazes.** 2017. 83 f. Monografia (Tecnologia em Design Gráfico). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense. Campus Campos Centro. Campos dos Goytacazes (RJ), 2016. Disponível em: <http://bd.centro.iff.edu.br/handle/123456789/2256>. Acesso em: 1 jul. 2019.

**WHICH way to go?: placemaking, wayfinding and signage design: diseño de arquitectura urbana, orientación en el espacio y señalética.** Barcelona: Monsa, 2012.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Estudos Socioeconômicos

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA**

Análise da produção do conhecimento sobre a modernidade; as discussões sobre o caráter específico da era atual (modernidade tardia ou pós-modernidade?), consumo, individualismo e os impactos da era atual na realidade brasileira.

### **OBJETIVOS**

- Compreender as principais dimensões que definem a modernidade, sua especificidade na América Latina e no Brasil, a chamada modernidade tardia ou pós-modernidade, a globalização, a sociedade do consumo e seus impactos na sociabilidade contemporânea;

- Identificar a lógica do capital presente na produção tecnológica;

- Como os valores do mercado influem na sociabilidade contemporânea;

- Como a lógica do mercado produz desigualdades seculares profundas no

Brasil.

### **CONTEÚDO**

A modernidade e suas dimensões institucionais e valorativas;

Globalização, modernidade tardia ou pós-modernidade;

Modernidade, individualismo e consumo: sua recepção e impactos na sociabilidade brasileira.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

#### **BÁSICAS:**

BAUMANN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

\_\_\_\_\_, Zygmunt. **Vidas para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007

\_\_\_\_\_, Zygmunt. **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2012.

#### **COMPLEMENTARES:**

BAUMANN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Tradução de Marcus Penchel. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1999.

\_\_\_\_\_, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2005.

DOMINGUES, José Maurício. **A América Latina e a modernidade contemporânea: uma interpretação sociológica**. Belo Horizonte, ed. UFMG, 2009.

ESQUEF, Marcos. **Desenho Industrial e Desenvolvementismo: As Relações Sociais de Produção do Design no Brasil**. Rio de Janeiro: Synergia, 2011.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo, ed. Unesp, 1991.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Ética e Legislação

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

Introdução à Ciência Jurídica: interdisciplinaridade; Direitos Humanos, Ordenamento Jurídico Brasileiro, Constituição Federal, Judicialização, eticidade e função social; Direitos da Personalidade; Proteção jurídica do direito à imagem; Conceitos fundamentais de propriedade intelectual; Direito Autoral, Direito Industrial; Tópicos de Direito Contratual; Tópicos de Direito do Consumidor; Análise de casos concretos; Liberdade do exercício de profissão; Código de Ética.

### **OBJETIVOS:**

- Introduzir o estudante no universo do Direito, abordando o Ordenamento Jurídico Brasileiro;
- Correlacionar, de forma interdisciplinar, o Direito com outras Ciências, levando o estudante a compreender a presença do Direito em outras áreas de conhecimento, especialmente no Design;
- Orientar o futuro profissional de design gráfico, enquanto cidadão, a atuar com ética e a reconhecer seus direitos e deveres, bem como a sua importância como agente receptor, mas também modificador de direitos;
- Tratar da legislação que incide no âmbito do Design, destacando os aspectos jurídicos (legais e jurisprudências) pertinentes, em consonância com as diretrizes constitucionais e seus princípios norteadores;
- Permitir que o futuro profissional de design possa compreender as questões pertinentes ao registro de uma propriedade industrial e o que o difere do direito autoral.

### **CONTEÚDO:**

Noções Gerais De Direito:

- Direito: Concepções, objeto e finalidade;
- Teoria Tridimensional do Direito;
- Direitos Humanos;
- Política Nacional sobre Antidrogas;
- Ordenamento Jurídico;
- Constituição de 1988;

Direitos Fundamentais;

Estrutura do Estado;

Organização dos Poderes: Poder Executivo, Legislativo e Judiciário;

Competência;

Cláusulas Pétreas – art. 60 § 4º inciso I, II, III, IV;

Princípios:

- Judicialização e Acesso à Justiça;
- Cláusulas Gerais do Direito e Paradigmas no Código Civil: eticidade,

socialidade e operabilidade;

- Ramos do Direito;
- Relação do Direito com outras ciências;

Direitos Da Personalidade:

- Conceito e características;
- Proteção jurídica do direito à imagem;

Direito De Propriedade Intelectual:

- Direito Autoral;
- Autonomia do direito de autor; prazo de proteção; registro de obras; limitações do direito de autor; obras não protegidas; direito Moral e patrimonial; crimes;
- Direito de Propriedade Industrial; Invenção; Modelo de Utilidade; Marca Desenho Industrial; Patente e Registro;
- Tópicos de Direito;
- Contrato;
- Código de Defesa do Consumidor: boa-fé;

Ética Profissional:

- Liberdade de Exercício de Profissão;
- Código de Ética da ADG;

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

ADG, Brasil Associação dos Designers Gráficos. Caderno de **Ética no Design**. São Paulo: ADG Brasil, 2004.

ANDREOPOULOS, George J e CLAUDE, Richard Pierre. **Educação em Direitos humanos para o Século XXI**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Núcleo de Estudos da Violência, 2007.

LIMA, João Ademar de Andrade. **Curso de Propriedade Intelectual para designers**. João Pessoa: Novas Ideias, 2006.

**O VALOR DO DESIGN:** Guia ADG Brasil de Prática Profissional do Designer Gráfico. São Paulo: SENAC São Paulo/Ed. ADG Brasil, 2003.

PIMENTA, Eduardo. **Princípios de Direitos Autorais:** um século de proteção autoral no Brasil. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2004.

SANTOS, Manuella. **Direito Autoral na era digital:** impactos, controvérsias e possíveis soluções. São Paulo: Saraiva, 2009.

SOUZA, Allan Rocha de. **A função social do Direito Autoral**. Campos dos Goytacazes/RJ, Ed. FDC, 2006.

### **COMPLEMENTARES:**

BARCELLOS, Ana Paula de. **A eficácia jurídica dos princípios constitucionais: o princípio da dignidade da pessoa humana**. Renovar: Rio de Janeiro, 2002.

FARIAS, Cristiano Chaves de; RONSENVALD, Nelson. **Direito Civil:** Teoria geral. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2010.

MOREIRA, Vital e GOMES, Carla de Marcelino (coord.). **Compreender os direitos**

**humanos:** manual de educação para os direitos humanos. Coimbra: Ius Gentium Conimbrigae, 2013.

NOVELINO, Marcelo. **Direito Constitucional**. 6. ed. São Paulo: Método, 2012.

NUNES, Rizzatto. **O princípio constitucional da dignidade da pessoa humana:** doutrina e jurisprudência. São Paulo: Saraiva, 2002.

TEPEDINO, Gustavo. **Normas constitucionais e direito civil**. Revista da Faculdade de Direito de Campos, ano IV, n. 4 – ano V, n. 5, p.167-175, 2003-2004.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Design, Cultura e Sociedade

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

A disciplina busca criar a consciência nos futuros profissionais sobre a responsabilidade que temos pelos impactos que nossas atividades e decisões provocam na sociedade e no meio ambiente, por meio de um comportamento transparente e ético; nas diferentes sociedades e culturas, o design, de um modo geral, tem a pretensão de conformar o mundo para o bem da humanidade; mas atrás do conceito esconde-se muito mais do que um atraente mundo de objetos; o design configura a comunicação e cria identidades; é um agir consciente para produzir uma ordem sensata e, com isso, é parte de nossa cultura; a disciplina busca um olhar reflexivo sobre a insensata busca pela beleza fazendo com que objetos de consumo se transformem em fetiches e produzam uma couraça de encanto que se superpõe à fealdade da pobreza existente e da destruição do meio ambiente; ao mesmo tempo, as normas culturais dos impérios industriais são exportadas com pretensa naturalidade para as sociedades não desenvolvidas.

### **OBJETIVOS:**

- Entender o contexto em que o design teve origem;
- Estudar o design moderno e seu desdobramento na pós-modernidade;
- Refletir sobre a cultura, o culto e a idolatria imagéticos;
- Discutir as relações de força entre a arte e o design no ambiente vernacular e erudito: a cultura acadêmica e a cultura espontânea.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Introdução à cultura e sociedade;

Origens do design;

O design nos três Mundos;

O popular e o erudito;

Sociedade de consumo;

Cultura do consumo;

Imagens culturais;

Imagens consumidas;

Responsabilidade social;

O design universal.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Ed. Blücher, 2011.

SCHNEIDER, Beat; SPERBER, George Bernard. **Design: uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Ed. Blücher, 2010.

VILLAS-BOAS, André. **Identidade e cultura**. Teresópolis, RJ: 2AB, 2002.

### **COMPLEMENTARES:**

BORGES, Adélia. **Design + artesanato: o caminho brasileiro**. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

FORTY, Adrian. **Objeto de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOMES, Luiz Claudio Gonçalves. **Fundamentos do design**. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015.

MORAES, Dijon de. **Análise de design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. prefácio de Andrea Branzi. São Paulo: E. Blücher, 2006.

VIÑOLAS I MARLET, Joaquim. **Diseño ecológico: hacia un diseño y una producción en armonía con la naturaleza**. Barcelona: Blume, 2005.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Antropologia do Consumo

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

A disciplina não se limita a casos tradicionais de consumo, mas ajuda a perceber como a antropologia auxilia na compreensão de toda a sociabilidade contemporânea; o estudo sobre o papel do designer nos processos de consumo abre possibilidades para lançar novos olhares sobre a motivação do homem no trabalho, os significados que ele cria para a sua vida, a forma como percebe as ameaças, sua fragilidade no caos urbano, o modo como busca inserção social, reconhecimento, prestígio, e até mesmo como se manifesta politicamente por meio de atos de consumo.

### **OBJETIVOS:**

- Conhecer as características do consumo na sociedade contemporânea a partir de considerá-lo como uma prática social e seu papel na formação de identidades e representações simbólicas;
- Conhecer os aspectos culturais, sociais e comunicacionais em que se dá o consumo nas sociedades contemporâneas;
- Entender o fenômeno do consumo na sociedade e sua conexão com as abordagens da modernidade;
- Analisar as características do consumo simbólico na comunicação e na publicidade;
- Identificar rituais e mitos no consumo.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Cultura do consumo;  
A grama do vizinho;  
Mensagens subliminares, mensagens vivas e mensagens fortes Fé, religião e marcas;  
Teoria do capitalismo *versus* teoria das paixões;  
Consumo responsável;  
Desconstrução de rituais de consumo.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

BLESSA, Regina. **Merchandising no ponto-de-venda**. 4. ed. São Paulo. Atlas, 2006.  
MIGUELES, Carmen. **Antropologia do consumo**. Rio de Janeiro. Editora FGV, 2007.  
UNDERHILL, Paco. **Vamos às compras!:** a ciência do consumo. Rio de Janeiro. Campus; Elsevier, 1999.

#### **COMPLEMENTARES:**

BERGSTRÖM, Bo. **Fundamentos da comunicação visual**. São Paulo. Rosari, 2009.  
CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da comunicação visual**. Rio de Janeiro. DP&A, 2001.  
FONTENELLE, Isleide. **Cultura do consumo: fundamentos e formas contemporâneas**. Rio de Janeiro. Editora FGV, 2017.  
HAUG, Wolfgang Fritz. **Crítica da estética da mercadoria**. São Paulo: Ed. da UNESP, 1997.  
LINDSTORM, Martin. **A lógica do consumo**. HarperCollins Brasil, 2017.  
SCHMITT, Bernd; SIMONSON, Alex. **A estética do marketing: como criar e administrar sua marca, imagem e identidade**. São Paulo. Nobel, 2002.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Design e Sustentabilidade

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

Estudar a interface do design com a sustentabilidade e seu uso na criação de produtos e processos menos agressivos ao meio ambiente, buscando gerar uma menor quantidade de resíduos e minimizando descartes; apresentar instrumentos de suporte às decisões projetuais de modo a gerar projetos mais sustentáveis; mostrar de forma crítica formas de redução do impacto no meio-ambiente apresentando estudos de casos e propondo projetos dinâmicos como exercício do conteúdo apresentado.

### **OBJETIVOS:**

- Despertar nos alunos a sensibilidade quanto às questões ambientais e o impacto gerado pela profissão no meio ambiente, buscando sempre soluções mais criativas, inovadoras e ambientalmente sustentáveis.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

A sustentabilidade ambiental;  
A sociedade sustentável;  
Materiais e seus impactos no meio ambiente;  
Ciclo de vida do produto;  
Obsolescência Programada;  
A minimização dos recursos;  
Otimização da vida dos produtos;  
A complexidade ambiental e a atividade projetual;  
Percepção do impacto ambiental dos produtos;  
Exercícios de criatividade e inovação.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

FUAD-LUKE, Alastair. **EcoDesign: The sourcebook**. London. Thames & Hudson Ltd, 2002.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

#### **COMPLEMENTARES:**

**Apostila do workshop criatividade**, soluções e resultados - SENAC Rio.

KLEIN, Naomi. **Sem logo: A tirania das marcas em um planeta vendido**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

HENDERSON, Hazel. **Além da globalização: modelando uma economia global sustentável**. Tradução de Maria José Scarpa. [S.l.]: Cultrix, 2007.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

PEREIRA, Ives da Silva Duque. **A formação do designer gráfico para a sustentabilidade: desafios no ensino superior**. 2016. 63 f. Disponível em: /index.asp?codigo\_sophia=3554.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Gestão de Design

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

A disciplina apresenta a gestão do design como um modelo organizacional flexível e sem hierarquias, que encoraja a iniciativa individual, a independência e a

tomada de riscos; acredita-se que os designers sentem-se mais à vontade com este novo modelo de gestão, mais informal; o novo modelo é baseado em conceitos como gestão direcionada ao cliente, gestão de projeto e gestão de qualidade total, em que todos lidam com o design.

### **OBJETIVOS:**

- Compreender a audiência e o mercado;
- Interpretar as necessidades do cliente e do consumidor;
- Estabelecer a estratégia de design;
- Promover e vender a estratégia de design;
- Desenvolver métodos de integração do design no ambiente corporativo;
- Expressar a marca através do design;
- Medir o sucesso do design;
- Familiarizar os designers com a gestão e os gestores com o design.

### **CONTEÚDO:**

O profissional de design gráfico;  
Origem;  
Formação;  
Inserção no mercado;  
Estruturas de uma empresa;  
*Briefing*;  
Terceirização de serviços;  
Custos e prazos;  
Copyright;  
Proteção das obras;  
Relacionamento cliente/designer;  
Proposta e contrato de trabalho;  
Levantamento de dados;  
A natureza de um projeto;  
Conceituação do projeto;  
Concepção e planejamento de projeto;  
Balanço do processo;  
Documentação e divulgação de projeto;  
Autopromoção;  
Regulamentação da profissão.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

KAMINSKI, Paulo Carlos. **Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade.** Livros Técnicos e Científicos. Editora S/A: Rio de Janeiro, 2000.

LEWIS, James. **Como gerenciar projetos com eficácia.** São Paulo: Campus.

MAGALHÃES. Claudio Freitas de. **Design Estratégico: integração e ação do design industrial dentro das empresas.** Rio de Janeiro, SENAI/DN, SENAI/ CETIOT, CNPq, IBICT, PADCT, TIB. 1997.

MENEZES, Luis César. **Gestão de projetos.** São Paulo: Atlas, 2003.

SANTOS, Flávio Anthero dos. **O Design como diferencial competitivo: o processo de design desenvolvido sob o enfoque da qualidade e da gestão estratégica.** Itajaí, SC: Ed.

da Univali, 2000.

STRUNCK. **Viver de design**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2004.

**VALOR DO DESIGN (O):** Guia ADG de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: Editora SEAC São Paulo; ADG Associação dos Designers Gráficos, 2004.

WOLLNER, Alexandre. **Design visual: 50 anos – Design visual: 50 years**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

### **COMPLEMENTARES:**

BELTRÃO, André. **Manual do Freela: quanto custa o meu design? Gestão financeira para freelancers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

BRAGA, Marcos da Costa (organizador). **O Papel Social do Design Gráfico: História, Conceitos e Atuação Profissional**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

BRUNNER, Robert. EMERY, Stewart. **Gestão Estratégica de Design: Como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa**. São Paulo. M. Books do Brasil Editora Ltda, 2010.

CHIAVENATO, Idalberto. **Vamos abrir um novo negócio?** São Paulo: Makron Books, 1995.

ESQUEF, Marcos. **Desenho Industrial e Desenvolvimentismo: As Relações Sociais de Produção do Design no Brasil**. Rio de Janeiro: Synergia, 2011.

FREITAS, Rosane Fonseca de Freitas Martins. LINDEN, Júlio Carlos de Souza Van der (organizadores). **Pelos Caminhos do Design: metodologia de projeto**. Londrina: Eduel, 2012.

KEELLING, Ralph. **Gestão de projetos: uma abordagem global**. São Paulo: Saraiva, 2005.

PHILIPIS, Peter L. **Briefing: A gestão do projeto de design**. Tradução Itiro lida. Revisão técnica Whang Pontes Teixeira. – São Paulo: Blucher, 2008.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 6º edição (revisada e ampliada) Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Comunicação Publicitária

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - AULAS SEMANAIS: 2

### **EMENTA:**

Publicidade e Propaganda; entendendo o consumidor; a comunicação publicitária.

### **OBJETIVOS:**

- Despertar no aluno a importância da comunicação publicitária como fator diferencial em qualquer atividade;
- Contextualizar a atividade da publicidade e propaganda dentro do cenário nacional e sua relação com o mercado da comunicação;
- Despertar o entendimento comportamental dos consumidores e os fatores de

decisão na hora da compra;

- Mostrar a importância do planejamento de marketing como estratégia de comunicação;
- Conhecer os diferentes tipos e características das peças publicitárias;
- Desenvolver habilidades e competências na criação publicitária;
- Mostrar as funcionalidades das campanhas publicitárias e seu poder na construção de marcas.

### **CONTEÚDO:**

Publicidade e Propaganda;

Aspectos históricos da publicidade e propaganda;

Publicidade e propaganda e os meios de comunicação;

Entendendo o consumidor;

Consumo e consumidores;

Fatores de influência no comportamento do consumidor;

Processo de decisão de compra e pesquisa com consumidores;

Planejamento de marketing: Estratégias, e pesquisa de marketing;

Comunicação Publicitária;

O *Briefing*;

Criatividade na propaganda;

Elementos constitutivos do layout;

Peças publicitárias;

Direção de arte na criação publicitária;

Campanhas publicitárias;

A publicidade na construção de marcas.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

BURTENSHAW, Ken; MAHON, Nik; BARFOOT, Caroline. **Fundamentos de publicidade criativa**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

DUALIBI, Roberto; SIMONSEN JR., Harry. **Criatividade & marketing**. São Paulo: M.Books, 2005.

GADE, Christiane. **Psicologia do consumidor e da propaganda**. ed. rev. ampl. São Paulo: EPU, 2005.

MARCONDES, Pyr. **Uma história da propaganda brasileira**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

PREDEBON, José. **Criatividade: abrindo o lado inovador da mente**. São Paulo: Atlas, 2008.

SAMARA, Beatriz. **Comportamento do consumidor: conceitos e casos**. São Paulo: Pearson, 2005.

#### **COMPLEMENTARES:**

AMBRÓSIO, Vicente; SIQUEIRA, Rodrigo. **Plano de marketing passo a passo**. Rio de Janeiro: Reichmann & Affonso, 2002.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DR & A, 2005.

MARCONDES, Pyr. **Marcas uma história de amor mercadológica**. Ed. Meio & Mensagem, 2003.

MARTINS, Zeca. **Propaganda é isso aí**. Guia PEGN: Como montar o seu próprio negócio. São Paulo: Futura, 1999.

MARTINS, Zeca. **Propaganda é isso aí**. São Paulo: Futura, 2002.

TUNGATE, Mark. **A história da propaganda mundial**: Adland. São Paulo: Cultrix, 2009.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Empreendedorismo

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

**EMENTA:**

Empreendedorismo e Inovação; oportunidades de negócio, tipos de empreendimentos; Modelos de Negócios; Plano de Negócios.

**OBJETIVOS:**

- Despertar a cultura empreendedora;
- Contextualizar o empreendedorismo e a inovação como ferramentas de desenvolvimento pessoal, profissional da sociedade;
- Capacitar o aluno a transformar ideias em projetos
- Projetar planos de negócios.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Empreendedorismo e inovação;  
Identificando oportunidades de negócio;  
Tipos de empreendimentos;  
Organização para inovação;  
Modelos de negócios;  
Plano de negócios.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

**BÁSICAS:**

ABREU, A.F; OLIGARI, A.; CORAL, E. **Gestão Integrada da Inovação**. Estratégia, Organização e Desenvolvimento de Produtos. São Paulo: Atlas, 2008.

DORNELAS, J.C.A. **Empreendedorismo**: transformando idéias em negócios. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

SALIM, C. S. **Construindo planos de negócio**: todos os passos necessários para planejar e desenvolver negócios de sucesso. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

SALIM, C.S.; SILVA, N.C. **Introdução ao Empreendedorismo**. Despertando a Atitude Empreendedora. Rio de Janeiro, Elsevier, 2010.

### **COMPLEMENTARES:**

AMORIM, L. **Por quê as empresas quebram?** BA: Casa da Qualidade, 2000.

DRUCKER, P.F. **Inovação e espírito empreendedor (entre-preneurship):** prática e princípios. São Paulo: Pioneira, 1985.

FARREL, L. C. **Entrepreneurship:** fundamentos das organizações empreendedoras. São Paulo: Atlas, 1993.

FLEURY, A; FLEURY, M.T.L. **Aprendizagem e Inovação Organizacional.** São Paulo: Atlas, 2006.

GOLDRATT, E.; COX, J. **A Meta:** Um processo de aprimoramento contínuo. São Paulo: Educator, 1997.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Marketing e Design

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - AULAS SEMANAIS: 2

### **EMENTA:**

Análise comportamental do consumidor; definição da ação do Design usando pesquisa de mercado; o uso de design para agregar valor; criação de *namings* para marcas; inter-relação do marketing com design.

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver visão geral da prática do marketing;
- Promover empresas e produtos usando o marketing como ferramenta.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Anúncios e produtos para mídia;  
Campanhas gráficas para empresas;  
Marketing pessoal.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking:** s.m. ação ou prática de pensar o design. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 4.0-Do tradicional ao Digital.** Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

NIEMEYER, Carla. **Marketing no design gráfico.** Editora: 2AB, 2002.

RODRIGUES, Delano. **Naming o nome da marca.** Editora: 2AB, 2011.

### **COMPLEMENTARES:**

BUENO, Wilson da Costa. **Comunicação empresarial:** teoria e pesquisa. Barueri, São Paulo: Manole, 2003.

CAVALCANTI, Marcos. **Gestão de empresas na sociedade do conhecimento:** um roteiro para a ação. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

FULD, Leonard. **Administrando a Concorrência**. Rio de Janeiro: Record, 1998.

\_\_\_\_\_. **The New Competitor Intelligence**. John Wiley & Sons, 1995.

GABRIEL, Martha. **Marketing na era digital**. Editora: Novatec, 2010.

GOMES, Elisabeth. **Inteligência Competitiva: como transformar informação em negócio lucrativo**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

MIRANDA, Roberto. **O uso da informação na formulação de ações estratégicas pelas empresas**. Ciência da Informação. Brasília, 1999, vol 28.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Ilustração

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

### **EMENTA:**

Fundamentos de ilustração como atividade projetual; conhecimento dos fundamentos teóricos e práticos sobre design: forma, textura e cor para a representação gráfica; domínio das variáveis da percepção visual, dos elementos icônicos e das regras de composição dos objetos no plano; análise das diferentes formas de arte; capacidade de criação e expressão.

### **OBJETIVOS:**

- Criar elementos visuais para interpretar a mensagem visual;
- Utilizar técnicas de ilustração;
- Aplicar ilustração na indústria.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Histórico da ilustração;

O que é ilustração;

O designer como ilustrador;

Tipos de ilustração;

Percepção: Divisão do espaço, área de visualização, concentração de pontos, formas positivas e negativas, camadas e perspectiva;

Teorias de composição: Pontos e linhas fortes, abordagem geométricas e regra de ouro

Influência psicológica das linhas e das cores: Organização dos motivos, ponto de vista, unidade e contraste;

Direção, movimento e equilíbrio;

Estilo, narrativa, emoção e dramaticidade;

Influências das correntes artísticas sobre o design de ilustração;

Ilustração “desenhada” e ilustração fotográfica. Recursos eletrônicos;

Interpretação visual de textos narrativos (contos, romances, novelas, etc);

Uso de referências históricas na execução de temas específicos;

Pesquisa bibliográfica e iconográfica;

Contextualização da ilustração e relação com o público alvo;

Ilustração de temas adultos, infanto-juvenis e infantis;

Gráficos;

Infográficos.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

DANIELS, Alfred. **Como pintar & desenhar paisagens**. Tradução de Rodolpho Eduardo Krestan. São Paulo: Círculo do livro, 1982.

HALLAWELL, Philip. **À mão livre 1: a linguagem do desenho**. 12. ed. São Paulo: Melhoramentos, c1994.

MARSHALL, Samuel. **Como pintar & desenhar pessoas**. Tradução de Rodolpho Eduardo Krestan. São Paulo: Círculo do livro, 1982.

### **COMPLEMENTARES:**

LAMBERT, Susan. **El dibujo: técnica y utilidad**. Madrid: Hermann Blume, 1996.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PARRAMÓN, José María. **Como desenhar com carvão, sanguina e giz**. Tradução de Maria João Cordeiro. 2a. ed. Lisboa: Presença, 2003.

PARRAMÓN, José María. **Luz e sombra em desenho artístico**. Tradução de José Stefanino Vega. Rio de Janeiro: LIAL, 1986.

RODRIGUEZ, Ramon de Jesús. **Dibujo**. 4. ed. Barcelona: Parramón ed., 2000.

WILDBUR, Peter; BURKE, Michael. **Infográfica: soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo**. Tradução de Andreu Cabré. Barcelona: G. Gili, 1998.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Produção de Textos Científicos

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - AULAS SEMANAIS: 2

### **EMENTA:**

Aplicação do conhecimento científico no contexto profissional e de pesquisa; preparação para o projeto de conclusão de curso (pré-projeto do Trabalho de Conclusão de Curso).

### **OBJETIVOS:**

- Compreender a produção histórica do conhecimento científico e dos sujeitos do conhecimento;
- Promover as habilidades destinadas a aplicar o conhecimento científico na prática profissional;
- Compreender que a produção de informação é um processo complexo encaminhado a dar respostas aos problemas;
- Desenvolver a capacidade de ler criticamente investigações e estudos;
- Conhecer temas e conceitos de metodologia e operar com eles;
- Desenvolver as habilidades necessárias para produzir informação válida e confiável no contexto profissional ou de pesquisa;
- Analisar a informação e derivar conclusões;

- Apontar caminhos conceituais e metodológicos que auxiliem o estudante a elaborar e apresentar trabalhos acadêmicos, especialmente os Trabalhos de Conclusão de Curso.

### **CONTEÚDO:**

A pesquisa;

Tipos de pesquisa:

- Pesquisa experimental;
- Pesquisa qualitativa;

Fontes de pesquisa;

Coleta de dados;

Redação do texto científico;

Partes do trabalho científico:

- Introdução;
- Desenvolvimento;
- Conclusão.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese.** Tradução de Gilson Cesar Cardoso de Souza. 19a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

Goldenberg, Miriam. **A arte de pensar:** como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Record, 1997.

#### **COMPLEMENTARES:**

LAKATOS, Eva e MARCONI, Marina. **Metodologia do Trabalho Científico.** SP : Atlas, 1992.

LAKATOS, Eva; Maria; MARCONI e ANDRADE, Marina. **Fundamentos de metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

LAVILLE, Christian, DIONNE, Jean. **A construção do saber:** manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Revisão técnica Lana Mara Siman. Porto Alegre-RS: Artes Médicas, 1999.

PESCUMA, Derma, CASTILHO, Antonio Paulo Ferreira de. **Trabalho acadêmico – o que é? Como fazer?:** um guia para sua elaboração. São Paulo: Olho d'Água, 2008.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa:** métodos qualitativo, quantitativo e misto; tradução Magda Lopes; consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição Dirceu da Silva. 3ª ed. – Porto Alegre: Artmed, 2010.

**COMPONENTE CURRICULAR:** Teoria e Análise da Imagem

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente

**CARGA HORÁRIA:** 40h/a - **AULAS SEMANAIS:** 2

**EMENTA:**

Panorama das teorias dos signos; classificação da linguagem visual; prática de tradução de códigos e da criação de imagens; conceitos básicos de imagem; o processo de percepção; imagem, representação e realidade; analogia; a função social da imagem; a imagem no cinema, na televisão, na propaganda, na imprensa e na fotografia.

**OBJETIVOS:**

- Permitir o reconhecimento de características fundamentais de cada forma tecnológica da imagem, refletindo sobre o potencial de significação de cada uma delas;
- Oferecer um repertório mínimo de conceitos recorrentes nas teorias sobre a imagem;
- Permitir a compreensão de estratégias básicas de construção de um discurso visual;
- Conhecer as características psicofísicas dos elementos plásticos e seu uso na criação de imagens;
- Ativar os processos cognitivos e emocionais implicados na experiência criativa;
- Construir o conhecimento teórico e prático para a análise estética das imagens.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

Introdução:

- A imagem como discurso;
- Planos gerais sobre a teoria da imagem;

Imagem e representação:

- Pensamento e imagem;
- Representação, símbolos e signos;
- A imagem como signo;
- As funções da imagem;
- A imagem visual;
- As relações imagem/linguagem: interação e complementaridade;
- Análise da imagem visual;

Semiótica:

- Comunicação e Semiótica: dados históricos e aspectos teóricos;
- Saussure e Peirce;
- A semiótica no século XX e suas aplicações e implicações;

O lugar do narrativo no discurso visual:

- A dimensão narrativa da imagem a partir da ilustração impressa ou daquela produzida pelos meios dinâmicos óticos e eletrônicos;
- Modelos teóricos dos sistemas diegéticos que tratam da imagem;
- Modelo de análise da imagem narrativa;

O simbólico no discurso visual:

- A dimensão simbólica da imagem impressa e dos meios dinâmicos óticos e eletrônicos;
- Modelos teóricos sobre processo de simbolização em geral e, em especial, da imagem;
- Modelos de análise da imagem simbólica;
- Discussão sobre produções artísticas;
- O lugar do experimental nas artes visuais;

Imagem e ideologia:

- Design gráfico como espaço de expressão;
- Mídia e opinião: manipulação da imagem;
- Imaginário x ciência: a fotografia científica do século XIX;

Linguagem da mídia visual:

- Aspectos da construção da mensagem visual na mídia impressa e eletrônica do ponto de vista, basicamente, das teorias da comunicação, informação, literária e do design;
- Estudos de caso com enfoque em meio ou produção específica.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

### **BÁSICAS:**

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira, 1980.

AUMONT, J. (Jacques). **A imagem**. Tradução de Estela dos Santos Abreu, Cláudio César Santoro. 9. ed. Campinas: Papirus, 2004.

DONDIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

### **COMPLEMENTARES:**

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Tradução de Marina Appenzeller; revisão técnica Rolf de Luna Fonseca. 8. ed. Campinas: Papirus, 2005.

NEIVA JÚNIOR, Eduardo. **A imagem**. 2. ed. São Paulo: Ática Editora, 1994.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 3. ed. Campinas: Papirus, 2005.

COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. **A fotografia moderna no Brasil**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

**COMPONENTE CURRICULAR: TCC 1****NATUREZA:** Obrigatória**PRÉ-REQUISITO:** Inexistente**CARGA HORÁRIA: 40h/a - AULAS SEMANAIS: 2****EMENTA:**

Realização do trabalho de conclusão de curso, teórico, prático, teórico-prático, ligado ao campo de interesse de especialização do aluno, sob a orientação de um professor; estudo aprofundado em nível adequado à graduação, sobre tema claramente vinculado ao conteúdo do curso.

**OBJETIVOS:**

- Proporcionar ao aluno a metodologia, assim como os elementos básicos da origem do conhecimento científico, da natureza, da sociedade e das relações entre eles;
- Oferecer ao aluno os elementos teórico-metodológicos para que possa apropriar-se, construir, fundamentar e aplicar os conhecimentos que permitam uma maior compreensão sobre a práxis profissional, vinculados a seu entorno físico, social, econômico e cultural.
- Proporcionar ao aluno as bases epistemológicas para a compreensão e situação do design como uma disciplina que tem seu próprio objeto de estudo e sua possibilidade de métodos particulares para sua aplicação na realidade, assim como as ferramentas metodológicas que lhe permitam sistematizar e conceber a análise do objeto de estudo de sua disciplina em relação a outras.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

A cópia, o plágio e a citação;  
Abordagens qualitativa e quantitativa;  
Métodos e técnicas de pesquisa;  
Conceituação de projeto de pesquisa e monografia;  
Público-alvo da pesquisa e consumidor;  
Cercando o objeto;  
Seminários dirigidos;  
Números e imagens que mentem;  
A defesa de uma idéia;  
Falar em público;  
Desenvolvimento da monografia;  
Planejamento da forma;  
Observação das normatizações.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:****BÁSICA:**

BOBÁNY, Denise; MARTINS, Roberta. **Do textual ao visual:** Um guia completo para fazer seu trabalho de conclusão de curso. 1ª ed. Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2008.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese.** Tradução de Gilson Cesar Cardoso de Souza. 19a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

### **COMPLEMENTARES:**

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2002.

LAKATOS, Eva; Maria; MARCONI e ANDRADE, Marina. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

LAVILLE, Christian, DIONNE, Jean. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Revisão técnica Lana Mara Siman. Porto Alegre-RS: Artes Médicas, 1999.

PESCUMA, Derma, CASTILHO, Antonio Paulo Ferreira de. **Trabalho acadêmico – o que é? Como fazer?: um guia para sua elaboração**. São Paulo: Olho d'Água, 2008.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**; tradução Magda Lopes; consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição Dirceu da Silva. 3ª ed. – Porto Alegre: Artmed, 2010.

**COMPONENTE CURRICULAR: TCC 2**

**NATUREZA:** Obrigatória

**PRÉ-REQUISITO:** Núcleo de Projetos e Núcleo Complementar

**CARGA HORÁRIA: 240h/a - AULAS SEMANAIS: 12**

### **EMENTA:**

Orientações para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso na área do Design: estrutura, organização, desenvolver e apresentar.

### **OBJETIVO:**

- Propiciar ao aluno os elementos necessários para elaborar um marco teórico que lhe permita discernir entre os diversos métodos e técnicas para solução dos problemas específicos que estabeleçam as diferentes componentes curriculares durante todo o curso;

- Dar ao aluno oportunidade para realizar trabalho de conclusão de curso, teórico ou prático, ligado ao seu campo de interesse de especialização, sob a orientação de professores.

### **CONTEÚDO**

Desenvolvimento do trabalho final;

Observação das normatizações;

Produto final;

Revisão do material;

Apresentação Final.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

#### **BÁSICAS:**

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. Tradução de Gilson Cesar Cardoso de Souza. 19a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

Goldenberg, Miriam. **A arte de pensar**: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Record, 1997.

### **COMPLEMENTARES:**

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2002.

LAKATOS, Eva; Maria; MARCONI e ANDRADE, Marina. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

LAVILLE, Christian, DIONNE, Jean. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Revisão técnica Lana Mara Siman. Porto Alegre-RS: Artes Médicas, 1999.

PESCUMA, Derma, CASTILHO, Antonio Paulo Ferreira de. **Trabalho acadêmico – o que é? Como fazer?**: um guia para sua elaboração. São Paulo: Olho d'Água, 2008.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto; tradução Magda Lopes; consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição Dirceu da Silva. 3ª ed. – Porto Alegre: Artmed, 2010.

## 7. METODOLOGIA DE ENSINO

A metodologia adotada para implantar o Curso de Bacharelado em Design Gráfico está voltada para a integração, contextualização e flexibilização dos conteúdos, além de buscar a junção do ensino, extensão e pesquisa.

Metodologia para Zabala (2002) é o mesmo que forma de ensinar que por sua vez, está ligada à sequência de atividades propostas pelo professor ou por um grupo de professores. Nos dois primeiros períodos, do curso proposto, as disciplinas serão trabalhadas por professores específicos, embora se busque uma sequência de atividades integrativas usando metodologias ativas: problematização, aprendizagens por projetos, sala de aula invertida, *design thinking* e outras. Para Bacich e Moran (2018), tais metodologias caracterizam-se “pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem”. Diante disso, elas corroborando com os objetivos/essência do curso de Design Gráfico.

Do 3º ao 7º períodos, a proposta é o uso de projetos, cuja ótica do trabalho pedagógico será a metodologia da problematização, que segundo Bacich e Moran (2018) “ensinar significa criar situações para despertar a curiosidade do aluno e lhe permite pensar o concreto, concretizar-se da realidade, questioná-la e construir conhecimentos para transformá-la, superando a ideia de que ensinar é sinônimo de transferir conhecimento”.

Cada projeto terá um tema central pré-determinado: marca corporativa, editorial, embalagem, digital e sinalização e será coordenado por um docente com especialização na área e mais 3 professores que, também, contribuirão com suas especialidades e expertises. A intensão é gerar trocas de conhecimentos, despertando nos envolvidos o trabalho de equipe, além de favorecer a criatividade e a inovação.

Por fim, o 8º período será dedicado à construção do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC), onde cada estudante ou grupos de estudante terão um professor orientador, além de ter (em) autonomia para escolher a forma de realizá-lo. O TCC nada mais é do que a consolidação das competências e habilidades desenvolvidas ao longo do curso, que vão ao encontro do perfil do egresso.

Espera-se, contudo, que o professor seja um mentor do processo ensino-aprendizagem. “Mentor”, de acordo com o dicionário Priberam é a “pessoa que, pela

sua sabedoria ou experiência, ajuda outra como guia ou conselheira; pessoa que inspira outras”. Na revisão da literatura, do artigo escrito por Simões e Alarcão (2011) sobre a eficácia da mentoria escola focada na promoção do desenvolvimento socioemocional e instrumental dos jovens, o aspecto mais nuclear das diferentes definições de mentoria é sua natureza relacional e a definição, propriamente dita, de mentoria é “relação pessoal em que uma figura adulta fornece orientação, suporte e companhia de forma consciente, com o intuito de desenvolver competências e a personalidade de uma criança ou um jovem” (KELLER, 2007 apud SIMÃO; ALARCÃO, 2011, pág. 342).

O corpo docente, do referido curso, pretende transcender a relação tradicionalista do processo ensino-aprendizagem, de alguém que ensina e do outro que aprende, para o de professor e estudante que tem conhecimentos e expertises diferentes, mas que se complementam. Contudo, o professor deve auxiliar o estudante na busca de novos conhecimentos e a vivenciar experiências na solução de projetos cada vez mais dinâmicos e complexos na área do Design Gráfico. Isso possibilita, também, a construção da autonomia intelectual voltada não só para a formação específica, como também a geral, imprescindível numa sociedade em constante transformação, tanto no aspecto tecnológico, quanto no aspecto sócio-histórico e cultural.

Para cumprir esse propósito, seguem práticas educativas que permearão o curso:

- exposição de conteúdos com auxílio de recursos tecnológicos disponíveis (data-show, caixa de som, computadores e outros), bem como a utilização de laboratórios temáticos (salas dos projetos) preparados para resolução de problemas, por meio de experimentações e pesquisas cujo propósito é promover a criatividade, inovações, reflexões e aprendizagem;

- aprendizagem significativa por meio de captação, do Lex Design, de demandas internas e/ou externas ao *Campus* na área do Design Gráfico, envolvendo diversas áreas do conhecimento, cujo produto final é alcançado por meio da extensão, ensino e pesquisa;

- estímulo à apresentação de seminários como forma de apresentação de resultados da aprendizagem, visando o compartilhamento de saberes. A exposição de tais saberes implica na participação ativa do estudante ou do grupo de estudantes;

- encorajamento à escrita e publicação de artigos científicos bem como a participação em atividades extensionistas como feiras, colóquios, seminários, palestras e

visitas técnicas;

- incentivo a participação dos estudantes nos projetos/programas institucionais do IFFluminense como as monitorias, projetos de extensão, projetos de pesquisas, projetos de ensino, apoio tecnológico, semana acadêmica e outros;

- elaboração e execução de projetos científicos fazendo da pesquisa científica um meio fértil para o aprofundamento de conhecimento e para o desenvolvimento de novos saberes;

- as disciplinas complementares e eletivas permitirão não só o enriquecimento do currículo, bem como a complementação com aquilo que mais se identificam, permitindo, assim, a construção de um perfil diferenciado.

## **8. ESTRATÉGIAS DE FOMENTO AO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL, AO COOPERATIVISMO E À INOVAÇÃO TECNOLÓGICA**

O Curso Bacharelado em Design Gráfico tem como premissa o desenvolvimento pleno de um profissional da área criativa, consciente dos seus direitos e deveres, e da sua responsabilidade quanto cidadão e designer. Para isso, diferentes ações foram pensadas nesse sentido.

Como é inerente à profissão de Design o trabalho por meio de projetos de assuntos diversos e multidisciplinares, as temáticas destes projetos, desenvolvidos durante a formação dos estudantes, devem priorizar problemas reais da sociedade, especificamente local e regional, que possam desenvolver nos discentes o pensamento crítico, empático e voltado para o bem estar das pessoas. Além de promover a capacidade reflexiva, de liderança e autônoma, já que as atividades de projetos são realizadas, geralmente, em equipes, também promove a ação cooperativista entre os profissionais, que estão associados em busca de compartilhar saberes e em resolver problemas projectuais.

Portanto, faz parte da prática profissional do designer a interação humana a busca por entendimento compartilhado entre todos, por meio de diálogo produzindo aprendizagem e novos conhecimentos, sendo isso a base do cooperativismo.

Ciente do impacto das ações do designer no meio em que atua como idealizados dos artefatos do mundo material está presente na matriz curricular do curso disciplinas estratégicas que promovem a consciência social, ambiental e sustentável dos egressos. Os avanços tecnológicos vêm reconfigurando o mundo em que vivemos e a maneira que fazemos as coisas e o designer é um agente relevante para isto, portanto, cabe ao profissional desta área a atualização continuada, o que é possível através da educação e do reforço do tripé ensino-pesquisa-extensão.

Algumas ações extracurriculares, como workshops, seminários, visitas técnicas e culturais, eventos, palestras, estágios, disciplinas optativas, atividades de pesquisa e extensão são importantes para fortalecer habilidades específicas, conhecimentos teóricos e práticos, que possam na construção do perfil do egresso, tanto no que tange sua atuação profissional, como sua visão humana, cooperativista, empreendedora, tecnológica, política econômica.

## **9. ATIVIDADES ACADÊMICAS**

Nesta seção, serão detalhadas as atividades acadêmicas relativas ao Bacharelado em Design Gráfico, do IFFluminense *campus* Campos Centro. As atividades acadêmicas detalhadas aqui são: prática profissional, estágio profissional, atividades complementares, trabalho de conclusão de curso, programas de iniciação científica e projetos de pesquisa e oferta de programas e ou projetos de extensão.

### **ESTÁGIO PROFISSIONAL**

Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido pelo estudante no ambiente de trabalho, visando ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular. Segundo Resolução N° 5, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design (2004), o estágio supervisionado é um componente curricular direcionado à consolidação dos desempenhos profissionais desejados, inerentes ao perfil do formando, devendo cada Instituição, por seus colegiados superiores acadêmicos, aprovar o correspondente regulamento de estágio, com suas diferentes modalidades de operacionalização.

Para o curso de Design Gráfico, o estágio não é obrigatório, ou seja, ele pode ser desenvolvido como atividade opcional, acrescida à carga horária obrigatória do curso. A carga horária mínima será de 200 h realizados durante o curso. Contudo, caso o discente opte por realizar o mesmo, deve ter integralizado no mínimo 50% da carga horária do curso, que corresponde a 1.375h.

As normas de estágio seguem o Regulamento Geral de Estágio do IFFluminense, aprovado pelo Conselho Superior por meio da Resolução N.º 034, de 11 de março de 2016. (IFF, 2014).

### **ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

As Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design (Resolução N° 5, 2004), no ser Art. 8º, define que as Atividades Complementares são componentes curriculares que possibilitam o reconhecimento, por avaliação, de habilidades, conhecimentos e competências do aluno, inclusive adquiridas fora do ambiente escolar, incluindo a prática de estudos e atividades independentes, opcionais,

de interdisciplinaridade, especialmente nas relações com o mundo do trabalho e com as diferentes manifestações e expressões culturais e artísticas, com as inovações tecnológicas, incluindo ações de extensão junto à comunidade.

Já, no seu Parágrafo único, ratifica que as Atividades Complementares se constituem componentes curriculares enriquecedoras e implementadores do próprio perfil do formando, sem que se confundam com estágio curricular supervisionado.

Portanto, complemento aos componentes curriculares previstos na matriz, o curso proporciona aos alunos o seguinte conjunto de atividades complementares:

### **VISITAS TÉCNICAS**

Sempre que pertinente, realizam-se visitas técnicas para complementar os ensinamentos teóricos das disciplinas, como produção gráfica. As visitas permitem ao aluno conectar a teoria e a prática de determinados conteúdos. As visitas acontecem semestralmente, tanto dentro da própria cidade de Campos dos Goytacazes como em outras cidades, como Rio de Janeiro-RJ, São Paulo-SP e Vitória-ES. Sendo visitados locais como, Pancrom Indústria Gráfica, GSA – Gráfica e Editora, Grafband, entre outras.

### **VISITAS CULTURAIS**

As visitas culturais visam a ampliar o repertório cultural e visual do aluno por meio do contato com diversas formas de manifestação artística. A formação de um repertório de qualidade é fundamental no processo criativo. Em visitas culturais, os alunos são levados a centros culturais e a museus locais e dos grandes centros, como no Rio de Janeiro e em São Paulo, para que possam enriquecer seus conhecimentos prévios e enciclopédicos.

### **EVENTOS**

#### **DESIGN, COMÉRCIO & INDÚSTRIA/SEMANA DE DESIGN**

No sentido de promover a ação profissional e social do profissional de design, o Curso de Design Gráfico promove o Design, Comércio & Indústria, evento que conta com a participação de expressivos profissionais do cenário nacional, além de apresentar estudos de casos da cidade e região (Campos dos Goytacazes) desenvolvidos por ex-alunos, demonstrando o impacto do design gráfico nos negócios locais.

Sem data fixa no início, em 2014, o mês de novembro ficou definido como o

período em que o evento ocorrerá, aproveitando a data em que se celebra o Dia do Designer no Brasil (05 de novembro).

### **R DESIGN RJ/ES**

O Encontro Regional de Estudantes de Design (R Design) é um encontro anual e itinerante de cunho científico, político e cultural. Sem fins lucrativos, o R Design visa à integração acadêmica e à valorização da atividade do Design, reunindo estudantes, professores, pesquisadores, profissionais e empresas.

O R Design configura-se como um importante fórum de debate de design, reunindo estudantes, professores, pesquisadores, empresas e profissionais da área.

O IFFluminense apoiou em três momentos a realização do evento, cedendo espaço físico e apoio logístico. O evento aconteceu na instituição nos anos de 2005 (sendo a primeira edição do evento nas regiões do Rio de Janeiro e do Espírito Santo), 2009 e 2013, e irá acontecer este ano de 2019.

### **CALOURADA**

A cada início de semestre, juntamente com o Centro Acadêmico do Curso, é organizado um evento para receber os calouros. Para tanto, é previsto uma programação durante a primeira semana de aula, com diversas atividades acadêmicas, com o intuito de apresentar aos novos estudantes todas as questões pertinentes ao curso. Na ocasião os próprios alunos organizam oficinas, palestras, exposições e mesas redondas.

Além das iniciativas informadas acima, as Atividades complementares aceitas para o cômputo da carga horária exigida, que são 200h, para integralização do Curso, estão listadas a seguir na Tabela 6.

**Tabela 6 – Atividades Complementares**

<b>Atividades Complementares</b>	<b>Paridade de Carga Horária</b>	<b>Limite de Aproveitamento</b>
Participação em curso na área específica (oficina, minicurso, extensão, capacitação, treinamento) e similar, de natureza acadêmica, profissional.	1h = 1h	40h
Participação em curso em áreas afins (oficina, minicurso, extensão, capacitação, treinamento) e similar, de natureza acadêmica, profissional.	1h = 1h	25h
Ministrante de curso de extensão, de palestra; debatedor em mesa-redonda e similar.	1h = 1h	30h
Atividade de monitoria, no mínimo, 20horas/ semestre.	1h = 1h	40h
Atividade acadêmica ou disciplina não aproveitada como créditos no curso (inclusive disciplinas cursadas em outras universidades)	1h = 1h	25h
Atividade de iniciação científica, ou equivalente de, no mínimo, 150 horas.	1h = 1h	40h
Publicação de artigo científico completo (artigo efetivamente publicado ou com aceite final de publicação) em periódico	20h por publicação	40h
Publicação de artigo científico ou resumo em anais de evento científico como autor ou coautor.	10h por publicação	30h
Publicação de produção autoral (foto, artigo, exposições, reportagem ou similar), em periódico ou site de relevância para a área.	10h por publicação	30h
Autor ou coautor de capítulo de livro ou produção na revista Cayana	20h por publicação	40h
Participação em evento (congresso, seminário, simpósio, workshop, palestra, conferência, feira) e similar, de natureza acadêmica.	1h = 1h	20h
Apresentação de trabalho científico (inclusive pôster) em evento de âmbito regional, nacional ou internacional, como autor	20h por apresentação	40h
Realização de curso de idioma	1h = 1h	10h
Participação como ouvinte, em banca de trabalho de conclusão de curso de graduação, dissertação de mestrado e tese de Doutorado.	1h por banca	10h
Participação em comissão organizadora de eventos e similar.	10h por evento	20h
Disciplinas Opativas e Eletivas oferecidas	1 disciplinas	40h
Estágio Curricular Orientado	até 200h	200h

## **10. PROJETO INTEGRADOR**

O curso de Bacharelado em Design Gráfico não tem um projeto integrador que visa juntar, com obrigatoriedade, diferentes componentes curriculares. O que ele tem, são projetos temáticos do 3º ao 7º períodos que objetiva colocar em prática os conhecimentos básicos, dos períodos iniciais, além de oportunizar a agregação de diversos conhecimentos das áreas do Design, no tema em curso, aproveitando a bagagem acadêmica do corpo docente e suas expertises.

Espera-se, contudo, resoluções de projetos inovadores, desenvolvimento de novas tecnologias e materiais, o despertar para pesquisa, o saber conviver – trabalho de equipe, o saber ser – autoconhecimento – para se ter um mundo melhor. O papel do professor é o de inspirar o estudante, além de auxiliá-lo no desenvolvimento acadêmico, profissional e pessoal.

## 11. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Para obtenção do diploma de Bacharel em Design Gráfico, o aluno deverá desenvolver, no período final do curso (8º período), um trabalho de conclusão. A disciplina TCC é um componente curricular com 200 horas.

O Trabalho de Conclusão de Curso será realizado como forma de reunir a maioria das competências, capazes de articular os saberes desenvolvidos no curso em torno de um projeto. Este trabalho pode ser de cunho teórico, prático ou teórico/prático.

Principais Orientações:

1. O aluno de Curso Superior de Design deve elaborar um trabalho de conclusão de curso. Este trabalho é realizado como previsto no Projeto Pedagógico de Curso e tem como objetivo desenvolver um trabalho de aprofundamento e síntese dos conhecimentos e aptidões adquiridos nas disciplinas durante o Curso. Trata-se, por um lado, de contrastar o nível dos conhecimentos e métodos de trabalho que o estudante tenha adquirido ao longo de sua formação e, por outro, comprovar a maturidade do interessado e sua capacidade para aplicar autonomamente tais conhecimentos e sua aplicação na resolução de problemas próprios do exercício profissional no âmbito de sua formação.

2. O trabalho de conclusão de curso pode ser feito individualmente, ou em grupo (de no máximo três integrantes), de acordo com a disponibilidade de professores orientadores.

3. Para iniciar o TCC 2 (8º período), o aluno deve ter feito o TCC 1 (pré-requisito), após e/ou com apenas mais um componente curricular complementar. Destaca-se, que o estudante ou grupo de estudantes, no final do TCC 1 sai com o pré-projeto avaliado por uma pré-banca, formada por dois professores, habilitando-o(s) a matricular(em)-se no TCC 2.

4. O estudante deverá, no 8º período preencher o formulário “Carta de Compromisso – Projeto para Conclusão de Curso – TCC”, que tem o objetivo de estabelecer o compromisso entre o estudante e o professor orientador deixando clara as regras, que foram acordadas na reunião do Colegiado do Curso (representação de docentes, técnicos administrativos e estudantes) e aprovada pela NDE.

5. Apenas podem orientar o TCC professores do IFFluminense, sendo aberto para profissionais de outras instituições a co-orientação, bem como participação na

Banca Examinadora.

6. O Trabalho de Conclusão de Curso deve ser, preferencialmente, de natureza teórico-prática, podendo também ser apenas teórico ou prático. Em cada caso, o projeto deverá ser desenvolvido de acordo com as características descritas a seguir:

- Teórico-prático: Projeto prático, protótipo, memorial descritivo;
- Prático: Portfólio;
- Teórico: Monografia e artigo formatados de acordo com as normas da instituição e com as regras da ABNT.

A defesa final será realizada em uma data acordada entre o professor orientador e a Coordenação Curso. A apresentação oral será efetuada mediante uma Banca Examinadora, composta por, no mínimo, três professores: o professor orientador do trabalho e dois professores convidados. A apresentação oral terá duração de 30 a 40 minutos. Após a realização da apresentação oral, o professor orientador e os membros da banca examinadora devem preencher a ata de defesa de projeto final.

A Banca Examinadora atribui pontos de zero a dez ao TCC apresentado. O TCC é considerado aprovado quando o número de pontos obtidos na apreciação da Banca Examinadora for igual ou superior a seis pontos. Caso o aluno não consiga aprovação no seu TCC, ele ficará impedido de concluir o curso e deverá renovar sua matrícula.

Regras para a apresentação do TCC:

- Uma cópia impressa do memorial descritivo (teórico-prático), do portfólio (prático) ou monografia/artigo (teóricos) deve ser entregue a cada membro da Banca Examinadora até quinze dias antes da data prevista para a apresentação oral.
- O aluno tem computada sua frequência (mínima de 75%) aos encontros de orientação, definidos em conjunto com o professor orientador. No caso de não comparecimento aos encontros de orientação para acompanhamento do processo de elaboração do TCC, este não pode ser aceito pelo professor orientador.
- O aluno deve entregar o Trabalho de Conclusão de Curso até o último dia do semestre letivo em que está matriculado no último período do seu Curso.
- Após a apresentação oral do Trabalho de Conclusão de Curso, o aluno deve efetuar as correções solicitadas pela banca examinadora e entregar uma versão final do trabalho à Biblioteca, em, no máximo, trinta dias corridos, a contar da data da apresentação oral.

O estudante oriundo de iniciação científica nesta instituição que tenha publicado artigo em evento ou periódico nas áreas de estudo do curso poderá usar o trabalho como TCC, desde que aprovado por uma comissão que avaliará a relevância do assunto abordado para a formação do aluno, assim como a importância do evento/periódico onde o trabalho foi publicado. A utilização do artigo não elimina a defesa do trabalho perante Banca Examinadora. Após a aprovação, o aluno deverá entregar na Biblioteca da instituição um CD-ROM contendo o artigo, e-mail com o aceite do artigo para apresentação e carta da Coordenação do Curso de Bacharelado em Design, com parecer sobre o artigo.

Já, o estudante, que construir seu portfólio ao longo do percurso formativo, também, poderá ser aceito como TCC, desde que aprovado por uma comissão que o avaliará, por se tratar de uma coleção de trabalhos projectuais desenvolvidos do 3º ao 7º períodos (no mínimo 5) e mais 5 individuais, no mínimo, confeccionadas no 8º período (TCC 2). Em síntese, na opção portfólio, do 3º ao 7º períodos trabalhos projectuais serão aceitos construídos coletivamente, porém no 8º período (TCC 2) 5 deles, no mínimo, deverão ser construídos individualmente, mas com a orientação de um professor. A utilização do portfólio não elimina a defesa do trabalho perante Banca Examinadora. Após a aprovação, o aluno deverá entregar na Biblioteca da instituição um CD-ROM contendo o portfólio, e-mail com o aceite do portfólio para apresentação e carta da Coordenação do Curso de Bacharelado em Design, com parecer sobre o mesmo. O portfólio, para o design, é tão determinante quanto a apresentação de um currículo. Ou seja, uma boa apresentação demonstra o profissionalismo e a dedicação em apresentar seus seus trabalhos/peças confeccionadas como ideais para aquele cliente e/ou mundo do trabalho e, conseqüentemente, que influenciam na decisão final.

Casos omissos serão deliberados pelo Colegiado do Curso em conjunto com a Diretoria de Ensino correspondente.

## 12. PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E PROJETO DE PESQUISA

A Diretoria de Pesquisa e Extensão do IFFluminense *campus* Campos Centro é responsável pelas atividades de pesquisa e extensão, e através dela são realizadas ações como elaboração e comunicação de editais, acompanhamento e controle das atividades, entre outras atividades previstas no regimento interno de ensino do *Campus*.

As atividades de iniciação à pesquisa são destinadas aos estudantes dos cursos de graduação (atuação individual ou equipe), que podem participar de maneira voluntária ou através de concessões de bolsas de Iniciação científica providas por órgãos financiadores, pelo IFFluminense (Pró-Reitora de Pesquisa/Extensão) e pelo próprio *campus* Campos Centro.

Os projetos propostos de pesquisa devem ser desenvolvido por pesquisador qualificado, que se responsabiliza pela elaboração e implementação de um plano de trabalho a ser executado com a colaboração do candidato por ele indicado. Todo o fluxo de projetos de pesquisa como: bolsas, editais, inscrições, seleções, cadastros e andamento dos projetos é de responsabilidade da Diretoria de Pesquisa e Extensão do *Campus*.

Centrado na perspectiva da educação interdisciplinar, o desenvolvimento do Núcleo de Pesquisa em Artes (Artdeco), Design e Comunicação cria a possibilidade de oferta de pesquisa no campo das Ciências Sociais Aplicadas e das Artes. Além disso, abre o campo para a realização de projetos de pesquisa, atividade que permite um forte envolvimento de alunos de graduação através de um programa de iniciação científica.

O Artdeco visa:

- incentivar a investigação em Ciências Sociais Aplicadas e Artes, nas áreas do design, comunicação, mercadologia, fotografia e vídeo, bem como proporcionar condições para que o IFFluminense possa abrigar novos cursos de extensão, graduação ou pós-graduação nas referidas áreas;

- criar um arquivo de projetos e informações em áreas de interesse, com utilização dos recursos de que dispomos, com vistas à disponibilização de artigos, monografias, pesquisas, materiais didáticos, propostas metodológicas dos e para os professores e pesquisadores do curso de Design Gráfico;

- criar um fórum de debates buscando a integração das pesquisas do Curso de Design Gráfico e dos demais usuários do IFFluminense com aquelas realizadas em

outros centros de pesquisa;

- o resultado do trabalho de pesquisa já desenvolvido no Artdeco pode ser encontrado em anais de diversos congressos nacionais e internacionais na área de Design e Comunicação.

### **13. OFERTA DE COMPONENTE CURRICULAR POR EaD**

O Curso de Bacharelado em Design Gráfico ofertará componente curricular na modalidade de Educação à Distância como forma de oportunizar o estudante a fazer dependência e, até mesmo, alguns componentes curriculares complementares e optativos.

Tais componentes curriculares seguirão as mesmas normativas dos cursos ofertados em EaD pelo IFFluminense.

## 14. OFERTA DE PROGRAMAS E OU PROJETOS DE EXTENSÃO

O Laboratório Experimental de Design Gráfico (LexDesign) em consonância e sob as normas da Diretoria de Pesquisa e Extensão (vide item 7.6), do IFFluminense *campus* Campos Centro, visa promover um atendimento técnico-pedagógico, individual e coletivo à comunidade, com prioridade para os alunos do Curso de Design Gráfico, no que se refere ao estudo da linguagem visual e ao uso da imagem em diferentes níveis, visando ao fortalecimento da complementaridade do conhecimento na área profissional do Design Gráfico.

O LexDesign também prospectará projetos com temáticas reais, da comunidade interna e externa do IFFluminense, para que possam ser objetos de estudos dos componentes curriculares de projetos, visando (re)alimentar a proposta do Bacharelado em Design. Propiciando assim, condições materiais aos alunos de modo que eles possam ampliar sua aprendizagem dentro e fora da sala de aula, o que enriquece o processo do ensino e aprendizagem. Projetos menores também poderão ser aceitos (reais) ou fictícios para desenvolver etapas (habilidades específicas) que contribuirão com o projeto maior.

Projetos de natureza diversa dentro do âmbito do Design Gráfico são desenvolvidos dentro do LexDesign, tais como projeto e execução de peças gráficas para a demanda interna e externa do IFFluminense, além da revista Cayana.

A revista Cayana tem o propósito de envolver o corpo discente e docente em uma atividade que permite ampliar os horizontes de criatividade inerente ao profissional de Design. Nessa publicação, o trabalho interdisciplinar emerge e flui com muita naturalidade, fruto de um processo criativo na relação ensinar/aprender.

Além de artigos técnicos, a publicação serve também de registro dos trabalhos de TCC desenvolvidos no curso durante a sua história. Desde o seu primeiro número, em 2003, quanto Curso de Tecnologia em Design Gráfico, já foram publicadas 06 números da revista.

A experiência adquirida com o LexDesign foi apresentada no I Encuentro Latino-americano de Diseño “Diseño en Palermo”, em 2006, na Argentina.

## **15. SISTEMAS DE AVALIAÇÃO**

Este tópico tem como objetivo detalhar o sistema de avaliação acerca do Bacharelado em Design Gráfico do IFFluminense do *campus* Campos Centro. Nesse sentido, as próximas seções abordarão os seguintes tópicos: avaliação do estudante, qualidade do curso e avaliação da permanência do estudante.

### **15.1 A Avaliação Do Estudante**

O estudante é avaliado de forma contínua e permanente, durante o processo de sua aprendizagem. A avaliação é realizada de forma processual, com caráter diagnóstico e formativo, tem como princípios o aprender a ser, o aprender a conviver, o aprender a fazer e o aprender a conhecer. A verificação do rendimento estudantil privilegia os aspectos qualitativos da aprendizagem e não somente os quantitativos, uma vez que se preza por uma formação integral.

### **15.2. Critérios De Aproveitamento De Conhecimentos E Experiências Anteriores**

A avaliação do aproveitamento tem com parâmetro para aprovação, tanto o desenvolvimento das competências e os seus desmembramentos em habilidades de forma a obter média maior ou igual a 6,0, conforme tabela abaixo (Tabela 7), ao longo de cada período letivo mais a frequência mínima de 75% por componentes curriculares do Curso.

O estudante tem o direito de cursar em regime de dependência, até dois componentes curriculares concomitantemente ao período subsequente, sendo que: (a) a frequência mínima no regime de dependência é de 25% (vinte e cinco por cento) no componente curricular; (b) o aluno deve cursar a dependência no período imediatamente subsequente àquele em que foi reprovado, desde que o componente curricular seja ofertado; (c) o aluno pode optar por cursar somente as suas dependências. Ressalta-se, que o estudante ao optar por cursar somente as dependências, a presença deverá ser de 75%.

O processo avaliativo busca observar a Regulamentação Didático-pedagógica, especialmente, durante todo o percurso formativo, seja ele no Núcleo Básico (1º e 2º

períodos), como também, no de Projetos (3º ao 7º períodos). Será usado “Mapa Avaliativo”, como forma de ir ao encontro da metodologias adotada. Esse mapa foi inspirado em Zabala (2002), porque a intencionalidade está voltada para o desenvolvimento integral, em que se usam ações/tarefas significativas focadas em atividades que objetiva no desenvolvimento do perfil profissional.

Cada ação/tarefa executada deve ser avaliada (nota de 0 a 10) e a média delas corresponde a uma habilidade. A habilidade ou conjunto de habilidades refletem na média da competência e, por fim, a média da(s) competência(s) refletem no resultado final do período, quer seja do núcleo básico, ou do núcleo de específico/ teórico-prático (Projetos). Segue, abaixo, o esboço Mapa Avaliativo (Tabela 7)

**Tabela 7 – Mapa Avaliativo**

Competência	Habilidades	Ações executadas	Nota	Conteúdos observados	Média habilidade	Média competência	Observação
C1:	H1:	1.		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
		2.		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
		3.		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
	H2:	1.		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
		2.		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
	H3:	3.		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
C2:	H1:	1		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
	H2:	2		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			
	H3:	3		( ) conceitual ( ) procedimental ( ) atitudinal			

Os resultados de tais tarefas são expressos em conceitos, que, em seguida, converter-se-ão em notas, conforme Tabela 8.

**Tabela 8 – Conversão de habilidades em Notas**

<b>Habilidade</b>	<b>Nota</b>
1 – Habilidade plenamente desenvolvida	8 a 10
2 – Habilidade desenvolvida com efetividade	6 e 7
3- Habilidade em desenvolvimento pouco satisfatória	3 a 5
4 – Habilidade com desenvolvimento insatisfatório	1 e 2

Ressalta-se que as habilidades podem ser desenvolvidas em equipe ou individualmente, utilizando uma ou mais ações. A Regulamentação Didático Pedagógica do IFFluminense (RDP) será obedecida, porém adotar-se-á o “Mapa Avaliativo” como instrumento de acompanhamento dos estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem, visando *feedbacks* nas etapas e, conseqüentemente, intervenções pedagógicas (recuperação paralela) para aqueles que estiverem aquém do pretendido. O resultado da avaliação é sintetizado em forma numérica (0 a 10), conforme sistema adotado pelo IFFluminense.

### **15.3 A Recuperação da Aprendizagem**

O Curso Bacharelado em Design terá como forma de recuperação das competências não atingidas, uma atividade avaliativa que pode ser individual ou em grupo, prática ou teórica, em especial, nos dois primeiros períodos acadêmicos. Quanto aos períodos de Projetos, 3º ao 7º períodos, haverá intervenção pedagógica/recuperação da aprendizagem durante todo o processo ensino-aprendizagem. Porém, as etapas projectuais não exitosas, os professores aplicarão atividades concomitantes que visam à recuperação das mesmas, pois a intenção é o desenvolvimento de todas elas. E, se mesmo assim, o estudante que chegar ao final do período sem conseguir aproveitamento satisfatório, ele terá direito a avaliação A3 (mecanismo de recuperação adotado na RDP do Iffluminense), prevista no Calendário Acadêmico, que substitui o menor registro obtido pelo aluno na média da competência (Mapa Avaliativo), que compõe o componente curricular.

## **16. Critérios de Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores**

Conforme Regulamentação didático-pedagógica do IF Fluminense (RDP-IFF), é possível o aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores, desde que haja correlação com o perfil do egresso do curso em questão, e que seja concedido pela Coordenação Acadêmica do Curso, mediante aproveitamento de conhecimentos e experiências adquiridas nos últimos cinco anos, e desde que haja correlação com o perfil de conclusão do curso em questão, a partir de:

- componentes curriculares concluídos com aprovação em cursos;
- qualificações profissionais;
- processos formais de certificação profissional;
- o aproveitamento de estudos por componente curricular será efetuado quando este tenha sido cursado, com aprovação, em curso do mesmo nível de ensino, observando compatibilidade de, pelo menos, 75% (setenta e cinco por cento) do conteúdo e da carga horária do componente curricular que o aluno deveria cumprir no IF Fluminense.

No caso de aproveitamento de estudos relacionado aos tópicos II e III do item a, deverá ser apresentada toda a documentação comprobatória, de acordo com os critérios estabelecidos no item b, e aplicação de procedimentos que possam avaliar se o aluno, de fato, já detém os saberes requeridos pelo perfil profissional do curso, estando em condições de ser dispensado de certos conteúdos curriculares. Para avaliação desses casos, será constituída uma comissão composta pela Coordenação da Área/Curso e por professores dos componentes curriculares.

O aproveitamento de estudos será concedido tendo por objetivo, exclusivamente, a integralização do currículo do curso, sendo que o aluno é obrigado a cursar, no Instituto Federal Fluminense, no mínimo 50% (cinquenta por cento) da carga horária prevista para a integralização do respectivo curso. As solicitações de aproveitamento de estudos devem obedecer aos prazos estabelecidos pela Coordenação de Registro Acadêmico, mediante processo contendo os seguintes documentos:

- requerimento solicitando o aproveitamento de estudos;
- histórico escolar;
- plano de ensino ou programa de estudos contendo a ementa, o conteúdo

programático, a bibliografia e a carga horária de cada componente curricular do qual solicitará aproveitamento.

O prazo máximo para tramitação de todo processo é de 30 (trinta) dias, ficando destinados os primeiros dez dias para o aluno solicitar o aproveitamento de estudos, a partir do primeiro dia letivo. O aluno só estará autorizado a não mais frequentar as aulas do(s) componente(s) curricular(es) em questão após a divulgação do resultado constando o DEFERIMENTO do pedido.

## **17. QUALIDADE DO CURSO**

O NDE (Núcleo Docente Estruturante) do curso de Bacharelado em Design Gráfico, é responsável pela constante avaliação e atualização do Plano Pedagógico do curso e para isso usa mecanismos de avaliação externa e interna.

A avaliação, tanto institucional quanto do Curso, tem sido um dos instrumentos utilizados pelo IFFluminense como indicadores para a atualização e redimensionamento de todas as políticas institucionais, definição de programas e projetos e de indução de novos procedimentos da gestão administrativa e acadêmica. Cabe ressaltar que todo o processo avaliativo serve como diagnóstico (identificação das potencialidades e limitações), mas não se apresenta como conclusivo, considerando a dinâmica do universo acadêmico.

O IFFluminense utiliza-se dos seguintes mecanismos de avaliação de cursos visando à eficácia e à eficiência: ENADE - Exame Nacional de Cursos (quando aplicável ao curso), Auto-Avaliação Institucional e visita *in loco* de reconhecimento ou renovação de reconhecimento.

E a Coordenação do Curso, desenvolveu uma Autoavaliação do Curso de Design Gráfico, que será aplicada no final de cada período letivo, em que alunos, professores e técnicos administrativos envolvidos no Bacharelado em Design deverão participar. O objetivo é complementar a avaliação interna, realizada pela CPA/CLA, com celeridade na tabulação dos dados, visando a realização de intervenções pedagógicas, no início do período seguinte, com os seguintes indicadores: Planejamento do Curso, Coordenação, Corpo Docente, Corpo Discente (estudantes), Infraestrutura, Metodologia de Ensino e Processo Avaliativo. No Apêndice A, está anexada a avaliação do curso pela Coordenação.

### **ENADE - EXAME NACIONAL DE DESEMPENHO DE ESTUDANTES**

O Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (Enade) avalia o rendimento dos concluintes dos cursos de graduação, em relação aos conteúdos programáticos, habilidades e competências adquiridas em sua formação. O exame é obrigatório e a situação de regularidade do estudante no Exame deve constar em seu histórico escolar.

## AUTOAVALIAÇÃO INSTITUCIONAL

O IFFluminense, no conjunto das suas políticas institucionais prioritárias, a partir de 2012, constituiu a Diretoria de Planejamento Estratégico e Avaliação Institucional, ampliando assim a dimensão dos trabalhos da Comissão Própria de Avaliação (CPA), no sentido de validar resultados e traduzir o trabalho em novas orientações para o processo educativo. Em conjunto com a CPA, foram instituídas as Comissões Locais de Avaliação (CLAs) nos *campi*, a fim de descentralizar e apoiar o trabalho de autoavaliação institucional.

Com esta concepção, os resultados das avaliações norteiam a análise dos projetos pedagógicos dos cursos, dos planos de ensino, como também são referências para o diálogo com os parceiros institucionais, objetivando a melhoria e manutenção da qualidade.

Com base na estrutura indicada acima, o processo de avaliação de cursos, envolvendo discentes e docentes, é organizado pela CPA em conjunto com as CLAs. Esse processo envolve dois momentos:

- Avaliação anual de toda a infraestrutura da instituição, considerando: setores de atendimento, áreas de uso comum, laboratórios, espaços de aprendizagem, refeitório etc. Esta avaliação anual também é composta pela avaliação dos órgãos de gestão, bem como da organização-didático pedagógica dos cursos.
- Avaliação semestral do corpo docente, pelos discentes, no momento da renovação de matrícula para o período letivo seguinte, no período corrente.

Os questionários de avaliação são construídos pela CPA em conjunto com as CLAs, sendo revisados antes do início de cada processo de avaliação pelos *campi*, através de órgãos colegiados de cursos, fóruns de coordenadores etc. Os resultados das avaliações são apresentados graficamente e em forma textual pela CPA, sendo divulgados amplamente para toda a comunidade interna e externa através do portal do IFFluminense e de uma revista interna do Instituto.

Os resultados obtidos são debatidos com a Reitoria do IFFluminense, e os resultados de cada *campus* com a gestão daquela unidade e a sua CLA. Os resultados da avaliação de curso são apresentados e analisados pelos membros do colegiado do curso e do NDE (Núcleo Docente Estruturante). Os discentes também são envolvidos na análise dos resultados, por meio de sua participação no colegiado de curso e da ampla divulgação realizada.

Com base na análise dos resultados das avaliações, os órgãos de gestão dos *campi* do IFFluminense devem estabelecer um plano de ação para a melhoria dos pontos críticos, ou seja, do que não foi bem avaliados.

### **VISITA *IN LOCO***

A Visita *in loco* consiste na visita de uma banca avaliadora *ad hoc*, definida pelo MEC, cuja finalidade é avaliar as condições de Autorização, Reconhecimento ou Revalidação de um curso, conforme quatro dimensões apresentadas no Manual de Verificação *in loco* das condições institucionais:

- Contexto Institucional
- Organização Didático-Pedagógica
- Corpo Docente
- Instalações

## **18. AVALIAÇÃO DA PERMANÊNCIA DOS ESTUDANTES**

Seguindo as Políticas de Permanência e Êxito do IFFluminense as seguintes ações serão promovidas a fim de minimizar a evasão e retenção de estudantes:

- No início de cada período letivo acontecerá a Calourada, evento para recepcionar os novos estudantes do Curso de Bacharelado em Design Gráfico, organizado pela Coordenação e estudantes. Para tanto, é previsto uma programação durante a primeira semana de aula, com diversas atividades acadêmicas (oficinas, palestras, exposições e mesas redondas), com o intuito de apresentar aos ingressantes todas as questões pertinentes ao Curso.

- A oferta de monitorias para o 1º e 2º períodos visa à inserção do estudante no universo do Design, bem como o acompanhamento e o suporte nas disciplinas de cunho básico. Elas serão ofertadas no contraturno das disciplinas obrigatórias;

- Realização de atividades extracurriculares que visem à motivação e o interesse do estudante pelo curso, a exemplo de palestras, seminários, visitas técnicas e outros;

- Avaliação permanente da frequência dos estudantes a fim de identificar possíveis casos de evasão;

- Avaliação pelo NDE do curso da necessidade de realização de oferta semestral de componentes curriculares que possam favorecer a permanência e o êxito estudantil;

- A inserção de projetos captados por meio do Laboratório Experimental de Design, atendendo problemas reais da comunidade, busca motivar o estudante a contribuir na prática com o meio em que se vive e torna o processo de ensino-aprendizagem de fato significativo.

- Acompanhamento do estudante com chances de evasão ou retenção pela equipe que compõem a Coordenação do Curso;

- Criar um planejamento estratégico, a partir da Autoavaliação do Curso de Design aplicada pela Coordenação do Bacharelado, no final de cada período letivo;

- Colocar em prática as ações constantes no Plano Estratégico de Ações de Permanência e Êxito dos Estudantes do IFFluminense.

## 19. CORPO DOCENTE E TÉCNICO

Este tópico apresenta as composições do corpo docente e de servidores administrativos ligados diretamente às atividades do Bacharelado em Design Gráfico. As apresentações dessas composições se darão conforme a disposição dos subtópicos seguintes.

### 19.1 CORPO DOCENTE

O Corpo Docente do Bacharelado em Design Gráfico, do IFFluminense Campus Campos Centro é composto por 15 (quinze) professores. A Tabela 9 apresenta o nome, titulação, regime de trabalho e área de conhecimento de cada membro do corpo docente.

**Tabela 9 – Corpo Docente**

<b>NOME DO PROFESSOR</b>	<b>TITULAÇÃO</b>	<b>REGIME DE TRABALHO</b>	<b>ÁREA DO CONHECIMENTO EM QUE PODERÁ ATUAR NO CURSO</b>
ALAN RENE LOPES NEVES	Especialista em Gestão, Design e Marketing	DE	Design
BRUNO PINTO DA SILVA PESSANHA	Especialista em Gestão, Design e Marketing	40h	Design
ELISEU CESAR MIANDA VAILANT	Especialista em Educação	DE	Artes
JOELMA ALVES DE OLIVEIRA	Especialista em Gestão, Design e Marketing	DE	Design
JÚLIO CESAR NEGRI RAMOS	Mestre em Engenharia de Produção	40h	Design
LEANDRO DO NASCIMENTO VIEIRA DE SOUZA	Mestre em Sistemas de Gestão	DE	Design
LUIZ CLÁUDIO GONÇALVES GOMES	Mestre em Educação	DE	Design

MARCO ANTONIO DE SOUZA MOREIRA	Mestre em Comunicação e Cultura	40h	Design
* DIEGO TAVARES VENTAPANE ROSA	Especialista em Gestão, Design e Marketing	40h (substituto)	Design
** JULIA AMBROZINI SCIAMARELLA SANT ANNA	Especialista em Gestão, Design e Marketing	40h (substituto)	Design
JOSÉ CARLOS ALVES DE AZEREDO JUNIOR	Graduação em Letras	40h	Letras
MARCOS ABRAÃO FERNANDES RIBEIRO	Doutor Sociologia Política	DE	Sociologia e Política
MARILENE MIRANDA VIANA	Mestra em Engenharia de Produção	DE	Engenharia de produção
LIVIA LOUZADA DE MORAES	Mestra em Planejamento Regional e Gestão de Cidades	20h	Ética e Legislação
HUGO ROCHA REIS	Especialização em MBA em Marketing Empresarial	DE	Design

OBS: \* Diego substitui Hugo que está afastado para o Doutorado.

\*\* Júlia está na vaga de Leonardo que se aposentou.

## 19.2 CORPO TÉCNICO ADMINISTRATIVO

O Bacharelado em Design Gráfico, do IFFluminense Campus Campos Centro é composto conta com 5 (cinco) servidores administrativos que exercem atividades relacionadas as atividades do curso. A Tabela 10 apresenta o nome, formação e cargo/função de cada um dos servidores administrativos.

**Tabela 10 – Corpo Técnico Administrativo**

<b>TÉCNICO ADMINISTRATIVO EDUCACIONAL</b>	<b>TITULAÇÃO</b>	<b>REGIME DE TRABALHO</b>	<b>ÁREA DO CONHECIMENTO EM QUE PODERÁ ATUAR NO CURSO</b>
ANTÔNIO CARLOS CHAVES DE ASSIS	Bacharel	40h	TAE - Eventos e Multimídia
ANTÔNIO SOARES DAS CHAGAS FILHO	Bibliotecário Documentalista	40h	TAE - Biblioteca
EMANUELA NUNES SODRÉ	Mestranda em Psicologia	40h	TAE - Psicóloga
JACQUELINE SILVA FACCO	Mestra em Estudos Profissionais Especializados em Educação	40h	TAE - Técnica em Assuntos Educacionais
TÁSSIA RANGEL MOTA	Graduação em Ciência	40h	TAE - Registro Acadêmico

## 20. NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE

Os membros do NDE são eleitos em reunião do Colegiado do Curso, para um mandato de três anos, e tem como característica a representação das diversas áreas que compõem o Colegiado. Apresenta como competência:

- Contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso;
- Zelar pela integração curricular interdisciplinar entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo;
- Indicar formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão, oriundas de necessidades da graduação, de exigências do mercado de trabalho e afinadas com as políticas públicas relativas à área de conhecimento do curso;
- Zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Graduação.

Buscando maior representatividade na composição do NDE com o Colegiado do curso, o NDE será composto pelo Coordenador do Curso e mais 4 (quatro) professores (Veja Tabela 11). A constituição desse núcleo se deu por meio da Ordem de Serviço Nº 30 de 01 de Julho de 2019.

Nessa estrutura o Coordenador do Curso será responsável por presidir o NDE e zelar pelo correto funcionamento do mesmo. O NDE possui caráter consultivo e propositivo, cabendo ao Colegiado do Curso decisões deliberativas. O coordenador terá apenas voto de minerva.

**Tabela 11 - Membros do Núcleo Docente Estruturante**

<b>Docente</b>	<b>Titulação</b>
Joelma Alves de Oliveira (Presidente)	Especialização
Alan Rene Lopes Neves	Especialização
Leandro do Nascimento Vieira de Souza	Mestrado
Luiz Cláudio Gonçalves Gomes	Mestrado
Marcos Abraão Fernandes Ribeiro	Doutorado

### 20.1 COLEGIADO DO CURSO

O Colegiado do Curso é um órgão consultivo e deliberativo com influência

direta nas atividades cotidianas do curso tanto do ponto de vista acadêmico como administrativo. É constituído da seguinte forma:

- I. pelo Coordenador-Acadêmico do curso (Presidente do Colegiado), eleito por meio de consulta à comunidade acadêmica;
- II. por todos os professores que compõem o corpo docente do curso;
- III. por dois representantes do corpo discente, regularmente matriculados, indicados por seus pares.

O Colegiado se reúne semanalmente e extraordinariamente por convocação do Presidente do Colegiado, ou mediante solicitação expressa de, pelo menos, um terço de seus membros. Em caso de urgência ou excepcionalidade, o prazo de convocação previsto pode ser reduzido e a indicação de pauta, omitida, justificando-se a medida no início da reunião.

Nas reuniões, são abordados assuntos de interesse geral do curso e as deliberações no nível de direção que impactam diretamente nas atividades cotidianas. Assuntos relativos ao cotidiano do curso são colocados em votação, quando há necessidade de deliberação por parte do colegiado – o peso do voto é igual para todos os membros do Colegiado. O coordenador do curso tem as atribuições de convocar, definir a pauta, conduzir as reuniões, e garantir a redação da ata, referendada pelos demais participantes presentes nas reuniões do Colegiado.

O Colegiado detém atribuições práticas como:

- Participar em conjunto com o NDE da elaboração do Projeto Pedagógico do Curso (PPC);
- Definir os procedimentos de avaliação do Curso;
- Acompanhar de forma sistemática o desenvolvimento das atividades especificadas no PPC;
- Apreciar a(s) proposta(s) de alteração do PPC, quando houver;
- Apreciar os trabalhos de releitura curricular realizados pelo NDE do Curso Superior, quando houver;
- Colaborar com o NDE na indicação de formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão, oriundas de necessidades do Curso Superior, de exigências do mundo do trabalho (regionalização), afinadas com as políticas públicas relativas à área de conhecimento do Curso;
- Cumprir e fazer cumprir as normas e diretrizes do Curso Superior de acordo com o Regimento do Instituto Federal Fluminense *campus* Campos Centro;

- Appreciar o calendário anual de atividades do Curso e propor alteração, quando necessário;
- Appreciar a indicação dos profissionais responsáveis pelos componentes curriculares, pelas orientações de Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) e pelas coordenações/orientações de Projetos Institucionais vinculadas ao Curso, em conformidade com as normas vigentes do IF Fluminense do *campus* Campos-Centro;
- Emitir parecer sobre processos de revalidação de diplomas de Cursos Superiores expedidos por estabelecimentos estrangeiros de ensino superior, quando solicitado;
- Appreciar os processos de solicitação de revisão da promoção de alunos, depois de vencidas todas as instâncias anteriores;
- Appreciar convênios e projetos de Pesquisa e de Extensão relacionados ao Curso e realizadas com outras Instituições, quando solicitado;
- Appreciar os processos de afastamento de capacitação de profissionais vinculados ao curso, apresentando propostas para suprimento das atividades por eles desenvolvidas no referido Curso;
- Appreciar propostas de distribuição de recursos financeiros relativos a atos da Coordenação do Curso;
- Promover em conjunto com o NDE atividades de integração com os Colegiados dos demais cursos superiores e setores do IF Fluminense do *campus* Campos-Centro.
- Demais assuntos não contemplados pelo Núcleo Docente Estruturante do curso.

## **20.2 GESTÃO DO CURSO**

### *15.2 - Coordenação*

Nome: Joelma Alves de Oliveira

Titulação: Especialista em Gestão, Design e Marketing/IFF Currículo Lattes:  
<http://lattes.cnpq.br/7589819717454591>

### *15.2 - Coordenação Adjunta*

Nome: Alan Rene Lopes

Titulação: Especialista em Gestão, Design e Marketing/IFF Currículo Lattes:

No âmbito da Instituição, reconhecidamente, o Coordenador de Curso é um dos atores centrais na dinâmica educativa, uma vez que suas atribuições possibilitam a articulação e a operacionalização de todo o processo pedagógico. É o Coordenador de Curso que, em diálogo permanente, visando à formação do ser humano, é capaz de estabelecer uma verdadeira rede de relações, com os demais membros da equipe gestora, seja com seus pares, seja com os estudantes para o sucesso das ações propostas.

No Bacharelado em Design Gráfico, de acordo com a Resolução N.º 25/2014, o coordenador é eleito pelo voto de todos os servidores em exercício na correspondente Coordenação de Curso e todos os estudantes, com matrícula regular ativa no curso. Os demais servidores licenciados e afastados ou em cargo de gestão poderão votar nas coordenações em que estavam em exercício no ato de seu licenciamento ou afastamento. A apuração dos votos seguirá o sistema de proporcionalidade, expresso da seguinte forma: 50% (cinquenta por cento) para o segmento de servidores e 50% (cinquenta por cento) para o segmento de discentes. Não terão direito a voto os Professores substitutos e temporários, servidores afastados por vacância, licença sem vencimento ou em cessão técnica para outros órgãos. O IFFluminense possui um documento denominado "Atribuições do Coordenador de Curso", no qual são descritas as atividades desempenhadas pelo coordenador e o perfil desejado para o mesmo.

O Coordenador do Curso recebe assessoramento nas atividades de gestão acadêmica pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE) e pelo Colegiado do Curso. O Coordenador preside as reuniões do Colegiado e do NDE, sendo o responsável pela convocação e elaboração das atas. As decisões deliberativas são tomadas no âmbito do Colegiado do Curso, que pode ser convocado por e-mail institucional com antecedência mínima de cinco (05) dias, não sendo necessário percentual mínimo de presentes para votação. As decisões serão tomadas com base na escolha da maioria simples dos presentes cabendo ao Coordenador do Curso apenas voto de minerva.

## 21. INFRAESTRUTURA

Esta seção tem como objetivo apresentar a infraestrutura disponível para o funcionamento do Bacharelado em Design Gráfico do IFFluminense *campus* Campos Centro.

### 21.1 ESPAÇO FÍSICO

O Instituto Federal Fluminense *campus* Campos Centro conta com uma boa infraestrutura para atender às exigências do Bacharelado em Design Gráfico: salas de aula, laboratórios de informática, instalações sanitárias, área para circulação, biblioteca, salas administrativas, serviço de saúde, salas de reuniões, ginásio de esportes e auditórios. Além desses espaços físicos, a implantação do Bacharelado em Design Gráfico, prevê uma infraestrutura que é detalhada na tabela abaixo (Tabela 12 e 13).

As instalações reservadas ao curso proposto tem uma área, no bloco G, de 1.031m<sup>2</sup> e ainda com um Atelier de Artes, no bloco B, com 145,52 m<sup>2</sup>. Estas áreas estão divididas da seguinte forma, para atender às demandas pedagógicas do curso:

**Tabela 12 – Infraestrutura do Curso de Bacharelado em design 5º ANDAR DO BLOCO G**

<b>Especificação</b>	<b>Equipadas com</b>	<b>Área total (m<sup>2</sup>)</b>
OFICINA TEMÁTICA MARCA COORPORATIVA (Sala 501)	01 mesa de professor 01 Computador 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 01 mapoteca 02 armários grande 02 gaveteiros 06 mesas de vidro 1,55x0,80m 33 cadeiras para alunos 02 ar condicionados 01 bancada 8,67x0,60m 01 bancada 7,55x0,60m	65,49m <sup>2</sup>
OFICINA TEMÁTICA DIGITAL (Sala 502)	01 mesa de professor 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 02 armários	43,35m <sup>2</sup>

	02 gaveteiros 03 mesas de vidro 1,55 x 0,80m 33 cadeiras para alunos 01 ar condicionado 16 MACs 06 bancadas para MACs 01 bancada 5,00 x 0,60m	
<b>LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA</b> (Sala 503)  Obs.: Este laboratório tem a finalidade de atender as oficinas temáticas em suas demandas.	01 mesa de professor 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 02 armários 02 gaveteiros 03 mesas de vidro 1,55x0,80m 33 cadeiras para alunos 01 ar condicionado 16 MACs 06 bancadas para MACs 01 bancada 5,00 x 0,60m	45,25m <sup>2</sup>
<b>OFICINA TEMÁTICA EMBALAGEM</b> (Sala 504)	01 mesa de professor 01 Computador 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 02 armários grandes 02 gaveteiros 03 mesas de vidro 1,55 x 0,80m 20 cadeiras p/ alunos giratórias 13 cadeiras para estudando 01 ar condicionado 01 bancada 8,67 x 0,60m 01 bancada 6,15 x 0,60m 02 expositores de produtos	53,15m <sup>2</sup>
<b>COORDENAÇÃO DE CURSO</b> (Sala 505)	02 MACs 02 mesas de vidro 1,55 x 0,80m 03 cadeiras 03 armários 01 conjunto de sala 01 mesa recepção 01 jogo de sofá 01 bancada 9,25 x 0,60m 01 geladeira 01 ar condicionado	37m <sup>2</sup>
<b>SALA DE ORIENTAÇÃO/ ATENDIMENTO AO ALUNO</b> (Sala 506)	04 baias de atendimento 04 mesas 08 cadeiras 01 armário 02 estantes 01 ar condicionado	35m <sup>2</sup>

	01 sofá 01 bancada 8,78 x 0,60m	
<b>LEX DESIGN (Laboratório Experimental de Design) - Extensão / ARTEDECÔ (Centro de Pesquisa do Curso de Design) (Sala 507)</b>	01 MACs 01 Mesa de reunião 06 cadeiras 01 armarios 01 mesa professor 01 sofá 01 bancada 7,66 x 0,60m 01 ar condicionado	30,70m2
<b>OFICINA TEMÁTICA EDITORIAL (Sala 508)</b>	01 mesa de professor 01 Computador 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 01 mapoteca 01 armário grande 02 gaveteiros 03 mesas de vidro 1,55 x 0,80m 33 cadeiras para alunos 01 ar condicionado 01 bancada 9,00 x 0,60m 01 bancada 5,54 x 0,60m	49,90m2
<b>SALA DE AULA (Sala 509)</b>	01 mesa de professor 01 Computador 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 01 gaveteiros 33 carteiras 01 ar condicionado 01 bancada 4,61 x 0,60m	41,50m2
<b>SALA DE AULA (Sala 510)</b>	01 mesa de professor 01 Computador 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 01 gaveteiros 33 carteiras 01 ar condicionado 01 bancada 4,61 x 0,60m	40,50m2

OFICINA TEMÁTICA SINALIZAÇÃO (Sala 511)	01 mesa de professor 01 Computador 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 01 gaveteiros 30 pranchetas de desenho 30 cadeiras para aluno 02 mesas de vidro 1,55x0,80m 01 ar condicionados 01 armario 03 expositores 01 estante 01 mapoteca 01 bancada 9,25x0,60m 01 bancada 9,00x0,60m	83,25m2
SALA DE AULA DE DESNHO (Sala 512)	01 mesa de professor 01 Computador 01 cadeira para professor 01 quadro branco 01 data-show 01 armário 01 estante 01 gaveteiros 33 pranchetas de desenho 33 cadeiras para aluno 01 ar condicionado 01 bancada 7,30 x 0,60m	67,52m2
SALA DE REUNIÃO (Sala 513)	01 quadro branco 01 mesa 02 armários 15 cadeiras 01 sofá 01 ar condicionado 01 bancada 5,90 x 0,60m	54,57m2
MINI AUDITÓRIO / SALA DE AULA		84,40m2
COORDENAÇÃO DE TURNO	01 mesa 01 cadeira 01 armário	6,30m2
HALL DE ENTRADA	03 jogos de sofá 01 TV 52" Expositores	160m2
01 BANHEIRO MASCULINO		
01 BANHEIRO FEMININO		

**Tabela 13 – Infraestrutura – Atelier de Arte e Design  
ATELIER DE ARTES DESIGN - BLOCO B**

ATELIER DE ARTES (sala B27)	02 Serras circular 01 Desempeno 01 Furadeira horizontal 01 Furadeira vertical 01 Moto esmeril 01 Tupia laminadora 01 Tupia de bancada 01 Esmerilhadeira 01 Prensa hidráulica 01 Liquidificador basculante 01 Serra tico-tico de bancada 01 Lixadeira combinada 01 Torno de oleiro 01 Maromba 01 Torno para madeira 01 Serra de fita 01 Geladeira 01 Freezer 01 Mesa de luz 01 Secadora para serigrafia 01 Fogão 01 Estufa 01 computadores 01 mesa Bancadas 30 cadeiras 02 ar condicionados	145,52m2
-----------------------------	--	----------

## 21.2 BIBLIOTECA

A Biblioteca, órgão ligado às Diretorias Acadêmicas do *campus* Campos Centro, é a responsável por todo o acervo e tem como objetivo prover de informações o ensino, a pesquisa e a extensão do Instituto. Tem capacidade para receber 200 pessoas simultaneamente e disponibiliza 03 espaços, distribuídos em 930,83m2 - previsão de ampliação do espaço com a anexação de uma área com 234,36 m2, destinados a:

- armazenamento do acervo bibliográfico;
- estudo individual;
- estudo em grupo. (possibilidade de 28 grupos com 06 pessoas);
- tratamento técnico e restauração;
- atendimento ao público.

A Biblioteca tem convênio com:

- a rede COMUT – que permite a obtenção de cópias de documentos técnico-científicos disponíveis nos acervos das principais bibliotecas brasileiras e em serviços

de informação internacionais;

- o Portal de Periódico da CAPES – que oferece acesso aos textos completos de artigos selecionados de mais de 15.475 revistas internacionais, nacionais e estrangeiras, e 130 bases de dados com resumos de documentos em todas as áreas do conhecimento. Inclui também uma seleção de importantes fontes de informação acadêmica com acesso gratuito na Internet;

- biblioteca Nacional. Consórcio Eletrônico de Bibliotecas – que objetiva apoiar o desenvolvimento dos projetos de automação bibliográfica no Brasil, permitindo às bibliotecas brasileiras, através do compartilhamento dos recursos de catalogação online da Biblioteca Nacional, a formação de bases de dados locais ou de redes de bases regionais;

- o Programa de Compartilhamento de Bibliotecas entre Instituições de Ensino Superior - que visa estabelecer parcerias para a utilização de recursos entre bibliotecas do estado do Rio de Janeiro, com a finalidade de promover a racionalização do uso desses recursos e, também, o melhor atendimento aos usuários dessas bibliotecas.

O sistema de classificação é o CDD, a catalogação segue o AACR2- Anglo-American Cataloguing Rules e Tabela de Cutter-Sanborn. Todos os documentos estão preparados com etiqueta de lombada e disponíveis para empréstimo, segundo regulamento aprovado pela direção.

A consulta ao catálogo de todo acervo é disponibilizada através da Internet e dos terminais localizados na própria biblioteca. Contamos com câmeras de segurança e sistema antifurto que facilitam o controle de saída e segurança do acervo.

Todo acervo físico da biblioteca está tombado e informatizado, o acervo virtual possui contrato que garante o acesso ininterrupto pelos usuários e ambos estão registrados em nome do IFFluminense. O acervo da bibliografia básica é adequado em relação as unidades curriculares e aos conteúdos descritos no PPC e está referendado por relatório de adequação, assinado pelo NDE, comprovando a compatibilidade, em cada bibliografia básica da unidade curricular, sua relação entre a quantidade de exemplares com o número de vagas autorizados do curso e/ou de outros cursos que utilizem os mesmos títulos. O acervo bibliográfico físico se apresenta na ordem em que as disciplinas aparecem na Matriz Curricular.

Acervo virtual: o IFFLUMINENSE possui acesso à base do Portal da Capes que reúne grande número atualizado de publicações científicas e técnicas.

Biblioteca Digital de Trabalhos Acadêmicos: todos os TCCs, monografias, dissertações e teses produzidas pela comunidade acadêmica e científica do IFFluminense são catalogados e tem acesso externo disponibilizado através da Biblioteca Digital <http://bd.centro.iff.edu.br/>.

Na realização dos serviços, conta-se com 03 bibliotecários, 07 assistentes administrativos, 05 recepcionistas terceirizados.

A Biblioteca Anton Dakitsch, sediada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia *campus* Campos Centro tem a seguinte infraestrutura:

- Tratamento Técnico/Administração: 76,48 m<sup>2</sup>
- Tratamento Técnico Periódico: 14,67 m<sup>2</sup>
- Salão: 418,71 m<sup>2</sup>
- Balcão de Atendimento: 3 terminais de atendimento
- Acervo: 17 estantes (com 5 prateleiras cada)
- 14 mesas (com 6 lugares cada)
- 2 mesas (com 4 lugares
- 19 baias (para estudo individual)
- Sala de Estudo em Grupo: 21,78 m<sup>2</sup>
- 3 (com 1 mesa para 6 lugares cada)
- Sala de Estudo NAPNEE: 7,30 m<sup>2</sup>
- 2 mesas individuais
- Sala de Periódicos: 98,81 m<sup>2</sup>
- 2 mesas (com 4 lugares cada)
- Salão de Estudos (área externa): 96,40 m<sup>2</sup>
- 9 mesas grandes (com 4 lugares cada)
- 4 mesas pequenas (com 1 lugar cada)
- Banheiros: 4,32 m<sup>2</sup>
- 1 masculino
- 1 feminino
- Software de Gerenciamento do Acervo: SOPHIA BIBLIOTECA
- Sistema de Segurança do Acervo: RF ID Brasil
- Sistema de Empréstimo: (Minuta do Regimento da Biblioteca disponível

em: <http://portal1.iff.edu.br/nossos-campi/campos-centro/biblioteca>

Existem mecanismos e periodicidade de atualização do acervo para todos os cursos oferecidos no Instituto. As práticas encontram-se consolidadas e institucionalizadas. Tal mecanismo baseia-se em demandas apresentadas pelo corpo docente e coordenação do curso que são encaminhadas a coordenação da Biblioteca para as providências necessárias a aquisição da bibliografia solicitada.

O acervo da Biblioteca do *campus* Centro é constituído de:

1. Livros técnico-científicos e literários - um acervo de 24.536 títulos nacionais e estrangeiros com 51.587 exemplares;
2. 1.165 exemplares de livros de referência (enciclopédia, dicionário, atlas, mapas, biografias, anuários, dados estatísticos, almanaques);
3. Uma coleção especial (produção bibliográfica da instituição, monografias, TCC) com 1.220 exemplares;
4. Periódicos (revistas, jornais, boletins) de títulos técnico-científicos, nacionais e estrangeiros, destinados a todos os cursos do Instituto.

Todo aluno com matrícula ativa ou servidor do IFFluminense pode consultar, reservar e tomar emprestados os itens do acervo da biblioteca. A consulta, a reserva e as regras de empréstimos podem ser obtidas no portal do IFFluminense através do endereço: <http://portal1.iff.edu.br/nossos-campi/campos-centro/biblioteca>.

### **21.3 LABORATÓRIOS ESPECÍFICOS DE INFORMÁTICA**

Os laboratórios específicos do Bacharelado em Design Gráfico já foram descritos na Tabela referente às instalações do 5º andar.

### **21.4 INFRAESTRUTURA DE INFORMÁTICA**

O *campus* Campos Centro do IF Fluminense possui laboratórios de informática de uso coletivo (micródomo) e o Curso em questão, na parte de Infraestrutura, detalha os laboratórios de informática específicos do curso (Tabela 14), sendo:

**Tabela 14 – Infraestrutura de Informática**

<p>LABORATÓRIO DE                  INFORMÁTICA                  - OFICINA TEMÁTICA DIGITAL                  (Sala 502)</p>	<p>01 mesa de professor                  01 cadeira para professor                  01 quadro branco                  01 data-show                  02 armários                  02 gaveteiros                  03 mesas de vidro 1,55x0,80m                  33 cadeiras para alunos                  01 ar condicionado                  16 MACs                  06 bancadas para MACs                  01 bancada 5,00x0,60m</p>	<p>43,                  35m2</p>
<p>LABORATÓRIO DE                  INFORMÁTICA                  (Sala 503)</p> <p>Obs.: Este laboratório tem a finalidade de atender as oficinas temáticas em suas demandas.</p>	<p>01 mesa de professor                  01 cadeira para professor                  01 quadro branco                  01 data-show                  02 armários                  02 gaveteiros                  03 mesas de vidro 1,55x0,80m                  33 cadeiras para alunos                  01 ar condicionado                  16 MACs                  06 bancadas para MACs                  01 bancada 5,00x0,60m</p>	<p>45,                  25m2</p>

## **22. SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ESTUDANTE**

O IFFluminense busca possibilitar ao estudante com necessidade especial a total inclusão e possibilidade de permanência nos cursos oferecidos pelos campi, atendendo a Portaria Ministerial Nº 1.679/99, que dispõe sobre requisitos de acessibilidade de pessoas portadoras de deficiências, para instruir os processos de autorização, de reconhecimento de cursos e de credenciamento de instituições de Ensino Superior, conforme as normas em vigor, requisitos de acessibilidade de pessoas portadoras de necessidades especiais.

O atendimento aos estudantes é realizado por profissionais especializados e com formação específica para a melhor adequação às necessidades de cada um. O Instituto oferece diversos tipos de bolsas de assistência estudantil: Bolsa Permanência IFF, Bolsa Educação para Necessidades Educacionais Especiais (ENEE), Auxílio Alimentação, Lanches, Auxílio Moradia e Auxílio Transporte. O aluno também tem a sua disposição a Coordenação de Apoio ao Estudante, onde encontra atendimento social, psicológico e pedagógico.

### **22.1 INFRAESTRUTURA DE ACESSIBILIDADE**

O IFFluminense avalia constantemente, em conjunto com os professores e alunos do Curso de Arquitetura e Urbanismo, se a Instituição atende as pessoas com necessidades educativas específicas no que tange ao convívio e ao cumprimento da Portaria Ministerial Nº 1679/99, facilitando a acessibilidade dos portadores de deficiências físicas e garantindo, no projeto arquitetônico dos seus *campi*, a construção de rampas e passarelas interligando todos os pisos e diferentes blocos; construção de lavatórios com portas amplas e banheiros adaptados com portas largas e barras de apoio, lavabos, bebedouros e telefones públicos acessíveis aos usuários de cadeiras de roda; identificação de salas em braile, elevador para cadeirantes, reserva de vaga no estacionamento para desembarque e embarque de pessoas com necessidades educativas especiais.

A legislação vigente considera a acessibilidade como possibilidade e condições de alcance para utilização, com segurança e autonomia, dos espaços, mobiliário e equipamentos urbanos, das edificações, dos transportes e dos sistemas e meios de

comunicação por pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida (BRASIL, 1994; BRASIL, 1998).

Considerando as demandas existentes o IFFluminense vem nos últimos anos viabilizando e implementando adequações arquitetônicas (rampas de acesso a todos os ambientes, corrimão e banheiros adaptados) que possibilitem não apenas o acesso, mas também a permanência das pessoas com necessidades educacionais específicas.

Compreende-se que eliminando as barreiras físicas, capacitando o pessoal docente e técnico para atuar com essa clientela e executando ações de conscientização com todo o corpo social, pode-se proporcionar a colaboração e a solidariedade entre colegas.

## **22.2 AÇÕES INCLUSIVAS**

### **22.2.1 SERVIÇOS DE ATENDIMENTO AO DISCENTE**

Reconhecendo a importância de possibilitar acessibilidade às Pessoas com Deficiência, quer sejam físicas, visuais ou auditivas, o IFFluminense *campus* Campos Centro dispõe da seguinte estrutura de apoio e acompanhamento pedagógico de tais estudantes:

#### **NÚCLEO DE APOIO A PESSOAS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS (NAPNEE)**

O Núcleo de Apoio a Pessoas com Necessidades Educacionais Especiais (NAPNEE) do *campus* Campos Centro objetiva desenvolver ações de Ensino, Pesquisa e Extensão visando a inclusão de pessoas com necessidades educacionais específicas, com o desenvolvimento de ações que visam o acompanhamento acadêmico, a preparação de materiais e a capacitação de profissionais.

#### **PROJETOS DE EXTENSÃO:**

- Psicanálise e Fenomenologia na instituição: contribuições diante das toxicomanias.
- Produção e Aplicação de Materiais Didáticos para Alunos com Deficiência Visual na Área de Matemática.
- Confecção de Mapas Tácteis e Sua Aplicação no Ensino de História e Geografia.

- Exposição Tridimensional: Uma proposta de Estudo Inclusivo de Ciências.
- NUGEDIS – Núcleo de Gênero, Diversidade e sexualidade.
- Desvendando A Língua Portuguesa Para Surdos.

## **PROJETOS DE PESQUISA**

- Contribuições teóricas e práticas da Psicanálise e da Fenomenologia da Percepção no cotidiano do Núcleo de Apoio a Pessoas com Necessidades Educacionais Especiais.
- Desenvolvimento de crianças autistas mediado pelo uso de tecnologias digitais.
- Diagnóstico qualitativo sobre o acesso, permanência e êxito dos estudantes com deficiência no Ensino Superior do IFFluminense.
- Pesquisa em Educação Inclusiva com Ênfase em Ciências da Natureza e Matemática: “Elaboração de Material Didático Especializado e Formação Continuada de Professores”.
- “Tecnologias da Informação: Elaboração de materiais didáticos especializados para alunos com deficiência visual”.

## **AÇÕES:**

- Curso de Braille;
- Curso de Libras;
- Aulas de Reforço;
- Adaptação de Material Didático;
- Apoio e Orientação a Professores e alunos;
- BRH Acessível (Banco de Recursos Humanos para Pessoas com Deficiência).

## **APOIO TECNOLÓGICO**

Formatação e adaptação de material para estudantes com necessidades educacionais especiais.

## **PROGRAMAS DE APOIO AOS DISCENTES**

O apoio ao discente acontece no *campus* em diversas áreas da Instituição. A Diretoria de Assuntos Estudantis tem, por objetivo principal, desenvolver e gerenciar

programas e políticas institucionais de assistência e acompanhamento aos estudantes, incluindo-se aí: os programas de inclusão e democratização do ensino, desenvolvidos pelo Núcleo de Apoio a Pessoas com Necessidades Educacionais Especiais (NAPNEE); com base na lei nº 13146//2015 – Lei Brasileira de Inclusão da pessoa com deficiência- em seu artigo 27, que diz que “a inclusão constitui direito da pessoa com deficiência, assegurando sistema inclusivo em todos os níveis de aprendizado ao longo da vida, de forma a alcançar desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais, seguindo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem”.

O artigo 28, inciso III, recomenda um “projeto pedagógico que institucionalize o atendimento educacional especializado, assim como os demais serviços e adaptações razoáveis, para atender às características dos estudantes com deficiência e garantir o seu pleno acesso ao currículo em condições de igualdade, promovendo a conquista e exercício de sua autonomia.” São indicadas, ainda, adoção de práticas pedagógicas inclusivas; formação e disponibilização dos professores para o para o atendimento educacional especializado, de tradutores e intérpretes de Libras, de guias intérpretes e profissionais de apoio; pesquisa de novos métodos e técnicas pedagógicas, de materiais didáticos, de equipamentos e recursos de tecnologias assistivas; oferta do ensino de Libras e do sistema Braille, e do uso de tecnologias assistivas, de modo a ampliar a autonomia dos estudantes; acesso à educação superior em igualdade de oportunidades e condições com as demais pessoas.

Também, há a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista (TEA) - Lei nº 12.764/ 2012- que altera o § 3º do art. 98 da Lei no 8.112, de 11 de dezembro de 1990, visando estimular à inserção da pessoa com Transtorno do Espectro Autista no mercado de trabalho, observadas as peculiaridades da deficiência e as disposições da Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente); A Lei nº 12.764, em seu Art 1º considera que a pessoa com TEA é considerada pessoa com deficiência, para todos os efeitos legais, o que repercute na aplicabilidade integral das disposições da Lei 13.146/ 2015, citada anteriormente.

O NAPNE oferece apoio aos estudantes com dificuldades de aprendizagem; os programas de bolsas que objetivam, prioritariamente, a permanência, a diminuição da retenção e evasão – garantindo a igualdade de oportunidades e acesso a uma educação de qualidade –, assim como ampliar a formação acadêmica, através de bolsas de

monitoria; apoio e desenvolvimento tecnológico; arte e cultura; atleta e outras.

Com objetivo de promover a saúde, existem os programas de medicina/ saúde, odontologia e merenda escolar (alimentação natural e balanceada, oferecida nos três turnos), gerenciados, respectivamente por médicos, odontológicos e nutricionistas.

Os estudantes têm oportunidade de ampliar sua formação, no que se refere ao aspecto artístico e cultural, através da participação em projetos como: grupos teatrais; bandas; mostras de artes; organização de eventos socioculturais; festivais e outros, desenvolvidos pela Coordenação de Arte e Cultura.

O acompanhamento acadêmico é feito pelas Coordenações de Cursos, pelas Diretorias de Ensino e pelo Registro Acadêmico. Este último atende a solicitações e efetiva procedimentos de matrícula, trancamento e reabertura de matrícula, aproveitamento de disciplinas, emissão de documentos e outros.

O acompanhamento pedagógico é feito pela Diretoria de Ensino dos Cursos Superiores de Licenciaturas e Coordenações de Cursos, com equipes de profissionais qualificados para este fim.

O *campus* Campos Centro disponibiliza aos estudantes o acesso à Biblioteca Anton Dakitsch através dos terminais internos ou no portal do Instituto, na internet, para consulta ou empréstimo, de modo a contribuir com as atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão. A Diretoria de Pesquisa e Pós- Graduação é responsável por divulgar, orientar e promover a pesquisa e inovação tecnológica do *Campus*. Contribui com ações desenvolvidas pelos estudantes e seus orientadores, com vistas ao desenvolvimento regional, bem como o avanço técnico-científico do país e a solução de problemas nas áreas de atuação da instituição. Além disso, propicia o desenvolvimento de habilidades investigativas e de construção do conhecimento por parte dos estudantes. Atualmente, o *Campus* tem 59 projetos de pesquisa, com 77 alunos bolsistas e 24 alunos voluntários.

A Diretoria de Extensão promove o envolvimento e a cooperação dos estudantes em projetos de extensão. Atualmente há 50 bolsas de extensão para os alunos no *Campus*. A realização de visitas técnicas constitui-se como atividade didático-pedagógica que possibilita ao estudante o contato direto com a prática profissional. Para tanto, o *Campus* assegura transporte, alimentação e hospedagem, sempre com a orientação e acompanhamento de um professor responsável.

Do ponto de vista político-social, existe no *Campus* a prática de incentivo à criação e funcionamento do Centro Acadêmico (CA) dos cursos, órgão reconhecidamente legítimo enquanto representativo dos estudantes e espaço fértil para

sua formação cidadã, entre educação superior e educação básica.

## **PROGRAMAS DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO ACADÊMICO-PROFISSIONAL E À FORMAÇÃO CONTINUADA DOS SERVIDORES DO IFFLUMINENSE**

Este programa é um instrumento de gestão que integra a Política Institucional, em que a formação do servidor assume relevância. Como tal, atinge todos os profissionais efetivos, de forma equânime, e se consolida a partir da conjugação de três fatores: as diretrizes traçadas pela administração pública, a importância estratégica da capacitação do servidor para a gestão e a aspiração do servidor no sentido de seu aperfeiçoamento.

Além disso, compreende as ações de aperfeiçoamento que promovem a elevação do nível de formação e titulação do servidor em efetivo exercício, considerando-se a educação formal, presencial ou à distância, numa relação direta no fortalecimento da Instituição em sua missão e seu compromisso social.

Dentre as ações deste programa destaca-se a concessão de:

- Horário Especial de Trabalho para Formação Continuada em serviço;
- Afastamento Integral;
- Bolsa Institucional. 1.5.3 Programa de apoio à Produção Acadêmica para servidores e alunos pesquisadores

O objetivo deste programa é incentivar a produção acadêmica, por meio do financiamento da participação em eventos científicos, tecnológicos e/ou de inovação, que proporcionem a vivência e troca de experiência com pesquisadores de outras instituições e a publicação em periódicos. É regulamentado pela Portaria N.º 916 de 19 de outubro de 2012.

O Programa de Formação Doutoral Docente/CAPES visa promover, em nível de doutorado, a qualificação dos docentes das Instituições Federais de Ensino Superior (IFES), com vistas a consolidar e criar grupos de pesquisa em áreas estratégicas e prioritárias, programas de pós-graduação já existentes, bem como fomentar a produção acadêmica. Oferece auxílio moradia ao bolsista que realiza o doutorado em instituição situada em município distinto da instituição de origem.

## **PROGRAMA TECNOLOGIA-COMUNICAÇÃO-EDUCAÇÃO (PTCE)**

Visa contribuir para a apropriação das tecnologias digitais, por parte dos professores e alunos. Para tanto, foram reestruturados ambientes de salas de aula, com a instalação de TV com 42 e 55 polegadas e liberação de rede de internet aberta para professores. São cedidos notebooks aos professores do *Campus*, mediante assinatura de termo de responsabilidade.

O Núcleo de Apoio do PTCE presta atendimento a demandas dos professores em relação ao uso de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

O PTCE desenvolve, ainda, ações como: suporte técnico e manutenção de recursos digitais; palestras, minicursos e seminários para professores; apoio a eventos realizados no *Campus*, relacionados à Educação e à Informática Educativa; projeto Tablet na sala de aula, que tem por objetivo geral levantar dificuldades e potencialidades relacionadas ao uso pedagógico desses dispositivos, incorporando-os à prática pedagógica, assim como identificar metodologias adequadas para tal uso.

## **CENTRO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA, INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**

Inaugurado em março de 2015, o Centro de Referência é irradiador e fomentador de processos, programas e projetos educacionais. Visa ampliar os diálogos necessários à Educação com vistas à produção, apropriação e inovação do conhecimento, bem como a valorização da capacidade humana em todas as suas dimensões: trabalho, saúde, cultura e ambiente.

O Centro pretende estabelecer um ambiente colaborativo para discussão das tecnologias educacionais, iniciado por meio das redes sociais e complementado com a realização de workshops e seminários, além de estimular a cooperação entre instituições públicas de ensino e pesquisa para a realização de projetos em parceria voltados para as tecnologias educacionais. É composto por sete vertentes, a saber: desenvolvimento de tecnologias educacionais; escola de formação continuada dos trabalhadores da educação; centro de memória; educação a distância; programa de formação de leitores; Essentia Editora e Datacenter do IFFluminense.

## 23. CERTIFICADOS E DIPLOMAS

Uma vez que o aluno tenha sido aprovado em todos os componentes curriculares do curso, esteja quite com o Registro Acadêmico e com a Biblioteca, já tenha realizado a entrega da versão final do TCC à Biblioteca, assim como realizado o ENADE quando cabível ao curso, ele estará apto a receber uma declaração emitida pela Instituição, indicando que já está aguardando a Colação de Grau no final do semestre letivo em que está matriculado. Somente após a Colação de Grau, o aluno poderá obter a sua Declaração de Conclusão de Curso.

O documento de certificação de conclusão do curso somente será emitido mediante a participação em cerimônia de colação de grau dos discentes e o diploma será expedido com a titulação de **BACHAREL EM DESIGN GRÁFICO**.

## 24. BIBLIOGRAFIA

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas** para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

BENDER, Willian N. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada para o Século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BERGMANN, Jonathan. **Aprendizagem Invertida para Resolver o Problema do Dever de Casa**. Tradução: Henrique de Oliveira Guerra. Porto Alegre: Penso, 2018.

Buck Institute For Education. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Guia para Professores de Ensino Fundamental e Médio**. São Paulo: Artmed, 2017.

BRASIL, **RESOLUÇÃO Nº 7, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2018**. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014-2024 e dá outras providências. Disponível em: <

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil, 1988**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)> Acesso em 15 de março de 2018.

\_\_\_\_\_. **Resolução CNE/CES Nº 5/2004**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Design e dá outras providências. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05\\_04.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf)> Acesso em jan. 2018.

\_\_\_\_\_. **Parecer CNE/CES Nº 11/2012**. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/indicex.php?option=com\\_docman&view=download&alias=10804-pceb011-12-pdf&category\\_slug=maio-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/indicex.php?option=com_docman&view=download&alias=10804-pceb011-12-pdf&category_slug=maio-2012-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em: 1 jan. 2019.

\_\_\_\_\_. **Parecer CNE/CES Nº 195/2003**. Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Música, Dança, Teatro e Design. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES\\_0195.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES_0195.pdf)> Acesso em: 4 jan. 2018.

\_\_\_\_\_. **Parecer CNE/CES Nº 146/2002**. Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Direito, Ciências Econômicas, Administração, Ciências Contábeis, Turismo, Hotelaria, Secretariado Executivo, Música, Dança, Teatro e Design.

Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES0146.pdf>> Acesso em 05 de set de 2018.

\_\_\_\_\_. **Referenciais Nacionais dos Cursos de Bacharelado e Licenciatura - 2010**. Disponível em: <<https://www.dca.ufrn.br/~adelardo/PAP/ReferenciaisGraduacao.pdf>>. Acesso em: 1 jan. 2019

\_\_\_\_\_. **Cadastro e-MEC**. Disponível em: <<http://emec.mec.gov.br/>>. Acesso em: 18 jan. 2019.

\_\_\_\_\_. **Projeto de Lei PL 7520/2017**: regulamenta a profissão de Design Gráfico no Brasil. Disponível em: <[https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1550571&filename=Tramitacao-PL+7520/2017](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1550571&filename=Tramitacao-PL+7520/2017)> Acesso em abril de 2019.

DELORS, Jacques. **Um tesouro a descobrir: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI**. Editora Cortez, 1999.

DESIGN BRASIL. **Regulamentação da profissão de designer é aprovada no senado.** Disponível em: <<https://www.designbrasil.org.br/design-em-pauta/regulamentacao-da-profissao-de-designer-e-aprovada-senado/>> Acesso em jun de 2019.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-Ativas na Educação Presencial, a Distância e Corporativa.** São Paulo: Saraiva, 2018.

FIRJAN. SENAI. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil - 2014.** Disponível em:<<https://www.firjan.com.br>> Acesso em: 15 de set. 2019.

\_\_\_\_\_. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil - 2019.** Disponível em: <<https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>> Acesso em: 10 de fev. 2019.

IFFLUMINENSE. **Resolução N.º 1, de 23 de janeiro de 2019.** Aprova as Orientações Normativas para a Desativação Temporária e Extinção de Cursos Técnicos e Superiores do IFFluminense, conforme Nota Técnica N.º 1/2019 – PROEN/REIT/IFFLU. Disponível em: <

\_\_\_\_\_. **Regulamento Geral de Estágio do IFF,** 2014. Disponível em: <<http://portal1.iff.edu.br/nossos-campi/campos-centro/extensao-e-cultura/documentos-da-agencia-de-oportunidades/regulamentacao-de-estagio-do-iff.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Resolução N.º 36, de 22 de novembro de 2018.** Diretrizes Institucionais acerca da Organização Curricular para oferta de Curso Técnico de Nível Médio por Itinerário Formativo no Instituto Federal Fluminense e dá outras providências. Disponível em: <<http://cdd.iff.edu.br/documentos/resolucoes/2018/resolucao-27/view/++widget++form.widgets.arquivo/@@download/RESOLU%C3%87%C3%83O+N.%C2%BA+36%2C+DE+22+DE+NO+VEMBRO+DE+2018.pdf>>. Acesso em: 3 fev. 2019.

\_\_\_\_\_. **Resolução N.º 43, de 21 de dezembro de 2018.** Plano de Desenvolvimento Institucional – PDI – do Instituto Federal Fluminenses vigência de 2018 a 2022. Disponível em: <<http://cdd.iff.edu.br/documentos/resolucoes/2018/resolucao-34/view/++widget++form.widgets.arquivo/@@download/RESOLU%C3%87%C3%83O+N.%C2%BA+43%2C+DE+21+DE+DE+ZEMBRO+DE+2018.pdf>>. Acesso em: 7 jan. 2019.

\_\_\_\_\_. **Portaria N.º 1.917, de 28 de dezembro de 2017.** Diretrizes para a criação e reformulação de Projetos Pedagógicos de Cursos do IFFluminense conforme Instrução Normativa PROEN, N.º 02, de 21 de dezembro de 2017. Disponível em: <<http://cdd.iff.edu.br/documentos/portarias/2017/dezembro/portaria-1515700969.2/view/++widget++form.widgets.arquivo/@@download/Portaria+n%C2%BA+1917%2C+de+28+de+dezembro+de+2017.pdf>>. Acesso em: 7 jan. 2019.

\_\_\_\_\_. *campus* Campos Centro. **Ordem de Serviço N.º 30, de 01 de julho de 2019.** CONSTITUIÇÃO do Núcleo Docente Estruturante do Curso de Bacharelado em Design com Ênfase em Design Gráfico do *campus* Campos Centro. 2019. Disponível em: <[http://cdd.iff.edu.br/documentos/ordens-de-servico/campos-centro/2019/julho/ordem\\_de\\_servico](http://cdd.iff.edu.br/documentos/ordens-de-servico/campos-centro/2019/julho/ordem_de_servico)>. Acesso em: 01 jul. 2019.

MANFREDI, S. M. **Metodologia do Ensino: Diferentes Concepções,** 1993. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1974332/mod\\_resource/content/1/METODOLOGIA-DO-ENSINO-diferentes-concep](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1974332/mod_resource/content/1/METODOLOGIA-DO-ENSINO-diferentes-concep)>

%C3%A7%C3%B5es.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2019.

MDIC. **O Programa Brasileiro de Design (PBD)**. Disponível em: < <http://www.mdic.gov.br/competitividade-industrial/design/o-programa-brasileiro-de-design-pbd>>. Acesso em: 20 de outubro de 2018

NEVES, Vander José das. **Metodologias Ativas: Perspectivas Teóricas E Práticas No Ensino Superior**. Pontes Editores, 2018.

NEVES, Alan R. L; OLIVEIRA, Joelma A. De O; MACIEL, Marco Antônio, E. **Análise do telos estético do empresariado da Região Norte Fluminense sobre Design**. Campos dos Goytacazes: Vértice, v.15, n. 2, p. 75-100, maio/ago. 2013.

Prelo: RAMOS. Júlio César Negri. **Uma análise do perfil do egresso do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico no IF Fluminense – campus Campos Centro**. Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção - Mestrado em Engenharia de Produção da Universidade Estadual Norte Fluminense (UENF – Campos dos Goytacazes), 2019.

SEBRAE – SC. **O que é Design?** Disponível em: <<http://www.sebrae-sc.com.br/leis/default.asp?vcdtexto=5586&%5E%5E>> Acesso em fev. De 2019.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ARTES MÉDICAS, 2002.

## APÊNDICE A

### AUTOAVALIAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

Indicador	Critérios	Escala Avaliativa			
		Ruim	Bom	Ótimo	Não sei/ Não quero opinar
Infraestrutura	1- Espaço físico das salas de aula (oficinas temáticas)				
	2- Laboratórios de informática				
	3- Estado de conservação dos equipamentos (data-show, TV, caixa de som)				
	4- Equipamentos x número de alunos				
	5- Modernidade dos equipamentos				
	6- Uso de materiais adequados				
	7- Climatização (Salas do Bloco G)				
	8- Banheiros (Bloco G)				
	9- Refeitório do IFF				
	10- Biblioteca do IFF				
	11- Espaço de convivência				
Planejamento	12 - Integralização curricular				
	13- Carga horária do Curso (carga horária total)				
	14- Atuação do Coordenador				
	15 – Eventos apoiados e produzidos				
Coordenação	16 –Horário de atendimento da Coordenação do Curso				
	17 – Disponibilidade				
	18 – Resolução e encaminhamento de questões do curso				
	19 – Disponibilização de informações				
	20 – Comunicação discente/coordenação				
	21 - Comunicação docente/coordenação				
Docente	22- Pontualidade (início da aula)				
	23- Assiduidade				
	24- Metodologia de Ensino				
	25- Processo avaliativo				
	26- <i>Feedback</i> das atividades apresentadas				

	27- Iniciativa à pesquisa				
	28- Iniciativa à extensão				
	29- Comunicação discente/docente				
	30- Comunicação docente/coordenação				
Discente	23- Assiduidade				
	24- Pontualidade				
	25- Matriz Curricular do Curso (disciplinas que compõem a matriz)				
	26- Participação em projetos de pesquisa				
	27- Participação em projetos de extensão				
	28- Comunicação discente/docente				
	29- Comunicação discente/coordenação				

**OBS1:** as linhas em destaque aparecerão, somente, em um dos indicadores: Docente, Discente e Coordenação.

**OBS2:** O indicador docente se repetirá para cada professor do período (núcleo básico ou projetos)

**OBS3:** Escala avaliativa: Ruim, Bom, Ótimo e Não Sei/ Não quero opinar

## **ESTUDO DE VIABILIDADE PARA IMPLANTAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN COM ÊNFASE EM DESIGN GRÁFICO, NO IFFLUMINENSE *CAMPUS* CAMPOS CENTRO**

O Bacharelado é um curso com duração mínima de 3 anos, com formação generalista, em que o estudante tem uma visão geral, podendo atuar em diversos ramos de uma mesma área do conhecimento com a possibilidade de especialização por meio de uma pós-graduação ou praticando no mundo do trabalho. Já, no curso de Tecnologia a duração mínima é de 2 anos, com formação específica em determinada profissão, cujo currículo é, predominantemente, de disciplinas práticas ligadas a demanda do mercado (MEC, .

O Bacharelado em Design segue as orientações da Resolução N° 5, de 8 de março de 2004, que refere-se as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências – DCN do Design. Já, no Art. 2º da referida Resolução, é mencionada a organização do curso sendo:

expressa através do seu projeto pedagógico, abrangendo o perfil do formando, as competências e habilidades, os componentes curriculares, o estágio curricular supervisionado, as atividades complementares, o sistema de avaliação, a monografia, o projeto de iniciação científica ou o projeto de atividade, como trabalho de conclusão de curso – TCC, componente opcional da Instituição, além do regime acadêmico de oferta e de outros aspectos que tornem consistente o referido projeto pedagógico (MEC, 2004)

E, ainda, em seus artigos 2º e 3º, conta que a graduação em Design pode admitir modalidades e linhas de formação específica, para melhor atender às necessidades do perfil profissiográfico que o mercado ou a região assim exigirem.

Enseja-se, como perfil, a capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural.

O curso de graduação em Design deve possibilitar a formação profissional, segundo Art. 4º, das DCNs, que revele competências e habilidades para:

I - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de

técnicas e de processo de criação;

II - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;

III – capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;

IV - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;

V - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;

VI - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;

VII - domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;

VIII - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade

Quanto as organização curricular, em seu projeto pedagógico, deverá mencionar os conteúdos e as atividades que atendam aos seguintes eixos interligados de formação: (I) conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado; (II) conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal; (III)

conteúdos teórico-práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática, que na proposta apresentado dividiu-se em núcleo básico (1º e 2º períodos)

A proposta desse Curso é uma formação generalista, com ênfase em Design Gráfico, atuando nas áreas de Marca, Editorial, Embalagem, Sinalética e Digital. Na área de **Editorial** pretende-se, de acordo com o de acordo com o Projeto Pedagógico, o desenvolvimento de competências e habilidades:

- promoção de unidade editorial baseada em princípios técnicos visuais do mercado editorial.

Na área de **Marca**:

- desenvolvimento de identidades visuais e reconhece a importância da marca como elemento básico do sistema de identidade visual obedecendo à aplicação de metodologias adequadas.

- gerenciamento de marcas e suas aplicações.

Na área de **Embalagem**:

- desenvolvimento de embalagens que obtenham destaque diante de concorrentes utilizando conceitos de design e compreende o ciclo de vida do produto.

- compreensão das tendências de mercado e comportamento do consumidor e as inovação e tecnologias de materias para produção de embalagens.

Na área de **Digital**:

- desenvolvimento de *layouts* para internet em ambiente desktop e mobile com interfaces que se adaptem aos inúmeros formatos e resoluções.

- entendimento e manuseio de navegadores de internet e suas particularidades no ambiente tradicional e mobile.

Na área de **Sinalética**:

- criação de projetos de sinalização gerando peças como partes integrantes de uma orientação visual com as funções de informar, direcionar e identificar os locais específicos de um ambiente, seja ele interno ou externo;

- planejamento e execução, em seus aspectos criativos, técnicos e mercadológicos, ações de desenvolvimento editorial e de produção de bens de informação;

- produção das famílias de Pictogramas com coerência gráfica e retidão de significados.

Para a inserção no curso é preciso que a pessoa se inscreva num processo chamado de Vestibular. O vestibular é um processo seletivo, que tem exigências mínimas de participação, e no IFFluminense é organizado pela Diretoria de Gestão Acadêmica e Políticas de Acesso, ligada a Pró-reitoria. Nos últimos 3 anos, o número de

inscritos no processo seletivo do Tecnólogo em Design Gráfico tem uma relação de 3,5 a 5,2 inscritos por vaga, conforme demonstrado em tabela abaixo. Espera-se que a mudança do Tecnólogo para Bacharelado aumente essa relação, considerada ainda pequena diante do universo de candidatos em potencial.

**Tabela 1: candidatos por vaga do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico – *campus* Campos Centro**

Curso	Forma de Oferta	Ano	Vagas	Candidatos	Candidato /Vaga
Design Gráfico	Superior de Tecnologia	2018.2	30	104	3,5
Design Gráfico	Superior de Tecnologia	2018.1	30	157	5,2
Design Gráfico	Superior de Tecnologia	2017.2	30	155	5,2
Design Gráfico	Superior de Tecnologia	2017.1	30	153	5,1
Design Gráfico	Superior de Tecnologia	2016.2	30	136	4,5
Design Gráfico	Superior de Tecnologia	2016.1	30	129	4,3

Os dados consolidados acima foram fornecidos e organizados pela Diretoria de Gestão Acadêmica e Políticas de Acesso. Já os dados referentes ao número de matriculados no Ensino Médio, em escolas públicas, foram retirados no Portal do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, ano de referência, 2018, após o levantamento do município de origem dos estudantes do Curso de Tecnologia em Design Gráfico, dos últimos 3 anos, fornecido pelo Setor de Registo Acadêmico do *campus* Campos Centro.

**Tabela 2: municípios de origem dos estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico – *campus* Campos Centro**

Município	Ano						
	2017.1	2017.2	2018.1	2018.2	2019.1	Total	%
Aperibé-RJ	0	0	0	0	1	1	1%
Campos dos Goytacazes-RJ	17	12	10	22	21	82	75%
Italva-Rj	0	0	0	1	0	1	1%
Itaocara-RJ	0	0	0	1	0	1	1%
Itaperuna-RJ	1	0	0	1	1	3	2,7%
Macaé-Rj	1	1	1	0	1	4	3,7%
Quissamã-RJ	0	0	1	0	2	3	2,7%
Rio das Ostras-RJ	0	1	0	1	0	2	1,8%
São Fidélis-RJ	1	0	1	2	2	6	5,5%
São Francisco de Itabapoana-RJ	0	0	0	0	1	1	1%
São João da Barra-RJ	1	0	1	1	0	3	2,7%

São José do Calçado-RJ	1	0		0	0	1	1%
Cachoeiro de Itapemirim-ES	0	0	1	0	0	1	1%
<b>Total</b>	22	14	15	29	29	109	100%

**Tabela 3: concluintes do Ensino Médio nos municípios de origem dos egressos do curso**

Município	Concluintes do Ensino Médio - Ensino Público- 2018			
	EM Parcial	EM Integral	EJA	Total
Aperibé-RJ	202	21	50	<b>273</b>
Campos dos Goytacazes-RJ	11.096	771	2.259	<b>14.126</b>
Italva-Rj	319	36	50	<b>405</b>
Itaocara-RJ	611	57	57	<b>725</b>
Itaperuna-RJ	2.099	459	381	<b>2.939</b>
Macaé-Rj	5.860	5.00	821	<b>7.181</b>
Quissamã-RJ	633	0	83	<b>716</b>
Rio das Ostras-RJ	3.409	178	193	<b>3.780</b>
São Fidélis-RJ	668	351	125	<b>1.144</b>
São Francisco de Itabapoana-RJ	1.042	152	273	<b>1.467</b>
São João da Barra-RJ	980	88	311	<b>1.379</b>
São José do Calçado-RJ	188	0	94	<b>282</b>
Cachoeiro de Itapemirim-ES	3.898	327	1.152	<b>5.377</b>
<b>Total de estudante do EM da rede pública</b>				<b>39.794</b>

Os estudantes do curso de Tecnologia em Design Gráfico são, predominantemente, de Campos dos Goytacazes, 75%. Embora, há estudantes de Aperibé, Italva, Itaocara, Itaperuna, Macaé, Quissamã, Rio das Ostras, São Fidélis, São Francisco do Itabapoana, São João da Barra, São José dos Calçados, pertencentes ao Estado do Rio de Janeiro e de Cachoeiro do Itapemirim, pertencente ao Espírito Santo, correspondendo ao restante de 25%.

A área de abrangência dos municípios de origem dos estudantes do Tecnólogo em Design Gráfico corresponde a um universo de 39.794 estudantes do Ensino Médio, conforme Tabela 3, ou seja, há um público em potencial para o oferta do curso de Bacharelado de 39.794 estudantes, que nos 3 últimos anos, apenas 157 pessoas se inscreveram, no vestibular mais concorrido. Espera-se que a mudança para o Bacharelado aumente o número de inscritos, que, conseqüentemente, refletirá no desenvolvimento de um profissional mais capacitado e qualificado.

A pesquisa, cujo título é “Uma análise do perfil do egresso do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico no IFFluminense – *campus* Campos Centro -, realizada pelo prof. Júlio César Negri Ramos, como parte do Programa de Mestrado em Engenharia de Produção no qual ele está inscrito, está sendo utilizada na construção do atual Projeto Pedagógico do curso de Bacharelado, porque foram ouvidos estudantes, professores e pessoas do mercado da área de Design. O diagnóstico demonstra que 53,3% dos egressos é do sexo masculino, 18,5% ingressou no curso no ano de 2009; 2010 foi o ano com o maior número de formaturas, 57 no total; 34,3% tem sido a média de alunos que se formam por semestre, considerando-se uma entrada semestral de 30 alunos; 58,7% dos egressos tem entre 21 e 25 anos; 53 meses é o tempo médio em que os alunos se formam no curso, o que dá um ano e cinco meses a mais do que o tempo normal, que é de 36 meses; 76,1% dos egressos foi absorvido pelo mercado de trabalho; 64,3% consegue uma colocação no mercado antes de concluir o curso; 38,6% dos egressos são freelancers ou prestadores de serviço; 15,7% estão enquadrados como Microempreendedores Individuais; 51% estão atuando em empresas de publicidade, escritórios de design e afins; 41,4% obtém renda média de um a três salários mínimos exclusivamente com o design; 37,1% atua no mercado como designer pleno; 32,9% trabalha entre 40 a 44 horas semanais; 18,6% foram contratados mediante análise de portfólio; 71,4% tem apenas o título de tecnólogo obtido no curso; 51,7% dão “total importância” à formação acadêmica obtida; 5,7% se dizia “muito preparado” antes do curso e após o curso esse percentual subiu para 12,9%; 11,5% se dizia “preparado” antes do curso e após o curso este percentual subiu para 50%; 22,9% dos alunos disseram que o empregador dava “total importância” para a formação acadêmica na hora da contratação; 61,4% disseram estar satisfeitos com o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico. Diante desses dados, especialmente, é proposta uma nova estrutura curricular, visando a permanência e o êxito do estudante a partir de um Curso de Bacharelado diurno.

Por ser diurno, acredita-se que os estudantes terão mais tempo para desenvolver as competências e habilidades requeridas em cada período, a recuperação se dará ao longo do processo ensino e aprendizagem e os estudantes terão meio período do dia para fazer estágio.

Atualmente, os estudantes têm 2 períodos vagos (manhã e tarde), porque o curso é noturno e eles, normalmente, começam estagiando e acabam sendo absorvido, num período de 8 horas, pelo mercado de trabalho, porém recebem salários abaixo da média

por não serem considerados profissionais da área. Com a proposta de meio período vago para o estudante (manhã), espera-se que, de fato, seja um limitante para o estágio de 4 horas e que o estimule a conclusão do Curso.

Outro fato que corrobora para o Curso ser diurno é que a faixa etária dos ingressantes caíram nos últimos anos, podendo ser constatada por meio dos dados extraídos do “Acadêmico”, sistema de registro da vida acadêmica dos estudantes do IFFluminense (Tabela 4), nos últimos 4 anos.

**Tabela 4: faixa etária dos estudantes do Curso de Tecnologia**

Idade	Ano de Referência							
	2015.2	2016.1	2016.2	2017.1	2017.2	2018.1	2018.2	2019.1
<b>17 a 19</b>	0	0	0	3	0	6	8	11
<b>20 a 22</b>	4	11	6	7	19	7	13	14
<b>23 a 25</b>	8	8	9	7	3	10	10	8
<b>26 a 28</b>	7	2	7	3	5	7	7	1
<b>29 a 60</b>	2	2	2	4	3	5	4	7
<b>Total</b>	21	23	24	23	30	35	42	41

Percebe-se que a partir de 2017.1 os ingressantes no Curso de Tecnologia são pessoas que saíram e/ou acabaram de sair do Ensino Médio, idade entre 17 a 19 anos, e esse número foi aumentando nos anos seguintes. De 2017.2, 50% dos ingressantes estão na faixa etária que compreende 17 a 22 anos de idade, com exceção de 2018.1 que corresponde a 37%. Enfim, é possível concluir que a faixa etária tem diminuído o que nos permite inferir que o público mudou o que possibilita a proposição do Curso de Bacharelado ser diurno.

Os dados apresentados acima foram relevantes para definir o atual público do Curso de Bacharelado em Design, com ênfase em Design Gráfico, o perfil dos egressos, e, em decorrência, uma nova forma organização dos conteúdos e de implantação dos mesmos (metodologias ativas).



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE  
CAMPUS CAMPOS CENTRO  
RUA DOUTOR SIQUEIRA, 273, PARQUE DOM BOSCO, CAMPOS DOS GOYTACAZES / RJ,  
CEP 28030130  
Fone: (22) 2726-2903, (22) 2726-2906

ATA N° 7/2019 - DGCCENTRO/REIT/IFFLU

Ata da Reunião Extraordinária do Conselho do *campus* Campos Centro

**Aos oito dias do mês de julho de 2019, às 15 horas e vinte minutos, na sala de reunião Rubens Moll do *campus* Campos Centro do IFFluminense, sob a presidência de Carlos Alberto Fernandes Henriques, estiveram presentes os conselheiros, Jonivan Coutinho Lisbôa, Cláudia Barroso Vasconcelos, André Luis Almeida Peixoto, Mônica Chagas Gomes, Andressa Peres Teixeira, Gevaldo da Silva Matta, Laryssa Canhaço de Assis, Maria Lúcia Herculano Wagner e Luiz Alberto Paravidino Monteiro como secretário do Conselho, além dos professores, Leonardo Carneiro Sardinha, Zander Ribeiro Pereira Filho, Alan Renê Lopes Neves, Joelma Alves de Oliveira, Leandro do Nascimento Vieira de Souza e Jacqueline Silva Facco como convidados e direito a fala. Aberta a sessão, o presidente apresentou as sugestões de pauta encaminhadas para a reunião desta data, solicitando aprovação, quais sejam: **1) APRECIÇÃO DA REFORMULAÇÃO DO PPC DO CURSO DE BACHARELADO EM ARQUITETURA E URBANISMO DO *CAMPUS* CAMPOS CENTRO; 2) APRECIÇÃO DO PPC DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN COM ÊNFASE EM DESIGN GRÁFICO PARA O *CAMPUS* CAMPOS CENTRO.** As pautas foram aprovadas. Em seguida, solicitou a leitura da ata da reunião ordinária do dia 26 de junho de 2019 para aprovação. Após a leitura, não havendo manifestação contrária, a ata foi aprovada. Ato contínuo indagou aos conselheiros se todos receberam as documentações relacionadas às pautas, os mesmos afirmaram que sim, passando em seguida à apreciação da pauta que trata da Reformulação do PPC do Curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo do *campus* Campos Centro, concedendo a palavra aos professores para apresentação das propostas. O Diretor de Ensino Superior de Tecnologia e Bacharelados do *campus* Campos Centro, Leonardo Carneiro Sardinha iniciou a sua fala agradecendo a todos os conselheiros pela oportunidade concedida para**

apreciação das propostas em Reunião Extraordinária e aos professores e membros dos NDEs pelo esforço e dedicação parabenizando-os pelo empenho. O professor Zander Ribeiro Pereira Filho iniciou a sua fala destacando que esse trabalho foi elaborado e debatido por muitos envolvidos agradecendo o esforço de todos, inclusive daqueles que colaboraram e que não se encontram presentes nesta reunião. Passou então a apresentação das propostas. Em sua explanação contemplou todos os pontos contidos na alteração do PPC justificando sobre a necessidade de modificação em virtude de diversos fatores, considerando que o curso já tem 12 anos e necessita dessas alterações para avançar. Após o encerramento da apresentação os conselheiros debateram sobre o tema e observaram que haveria necessidade de algumas alterações de caráter textuais, pontuando-as e recomendando que fossem sanadas para que o projeto fosse encaminhado às instâncias superiores dentro das normas legais. O presidente do Conselho consultou os conselheiros indagando se votariam contra ou a favor do projeto apresentado na forma que se encontra ou se votariam com ressalva. Foi aprovada por unanimidade a Reformulação do PPC do Curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo do *Campus* Campos Centro com ressalvas, condicionada ao encaminhamento do Projeto com as devidas retificações até o dia 15/07/2019 às 12h. O presidente do Conselho agradeceu a todos os envolvidos pelo comprometimento. Em seguida passou-se a apreciação do PPC do Curso de Bacharelado em Design com Ênfase em Design Gráfico do *Campus* Campos Centro. A professora Joelma Alves de Oliveira iniciou a sua fala agradecendo em nome do Curso de Design a disponibilidade de todos os conselheiros na reunião extraordinária de hoje e, também, aos demais professores que contribuíram com o Projeto em apreciação bem como aos membros do NDE. A professora Joelma Alves fez uma breve introdução sobre como surgiu o empenho, as motivações e as realidades perante o Curso que tem mais de 15 anos de existência. Em sua apresentação discorreu ponto a ponto sobre o Projeto justificando de forma detalhada o conteúdo. Durante a apresentação foi indagada pelas conselheiras Cláudia Barroso e Andressa Peres se o Projeto, na forma que se encontra, há professores suficientes para atender as demandas, tendo esclarecido que não haverá comprometimento com relação a questão. Ao encerrar acrescentou que será feito um relatório de ações visando o processo de desligamento do Curso de Tecnologia em Design. O presidente do Conselho pôs a matéria em discussão. Após o debate, os conselheiros se manifestaram quanto à necessidade de algumas alterações no Projeto pontuando-as e destacando em especial, os turnos para a oferta do Curso sugerindo que seja com duas entradas anuais, ou seja, em dois turnos diurno e noturno, sendo alternados semestralmente. Acrescentaram ainda, sobre a necessidade de providenciarem o processo de descontinuidade do Curso de Tecnologia em Design Gráfico. O presidente do Conselho consultou os conselheiros indagando se votariam contra ou a favor do projeto apresentado na forma que se encontra ou se votariam com

ressalva. Foi aprovado por unanimidade o PPC do Curso de Bacharelado em Design com Ênfase em Design Gráfico do *Campus* Campos com ressalvas, condicionado ao encaminhamento do Projeto com as devidas retificações até o dia 15/07/2019 às 12h. O presidente do Conselho agradeceu a todos os envolvidos pelo comprometimento. Nada mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão, às 17h10. Eu, Luiz Alberto Paravidino Monteiro lavrei a presente ata, que será lida e aprovada, sendo assinada por mim e Carlos Alberto Fernandes Henriques.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Luiz Alberto Paravidino Monteiro**, COORDENADOR - FG1 - GABCC, GABINETE, em 15/07/2019 09:58:56.
- **Carlos Alberto Fernandes Henriques**, DIRETOR GERAL - CD2 - DGCCENTRO, DIRETORIA GERAL DO CAMPUS CAMPOS CENTRO, em 12/07/2019 20:29:36.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 12/07/2019. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.iff.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 85149

**Código de Autenticação:** f6670a440d

