



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO**  
**CAMPUS RECIFE**  
**DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA – DASS**

**PROJETO PEDAGÓGICO**

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM**  
**DESIGN GRÁFICO**

**RECIFE-PE**

**2016.1**



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO  
CAMPUS RECIFE  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA – DASS**

**PROJETO PEDAGÓGICO**

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM  
DESIGN GRÁFICO**

**RECIFE  
2016.1**

## **EQUIPE GESTORA**

Cláudia da Silva Santos  
**Reitora**

Edilene Rocha Guimarães  
**Pro-Reitora de Ensino**

Anália Keila Rodrigues Ribeiro  
**Pró-Reitora de Pesquisa**

Maria José Gonçalves de Melo  
**Pró-Reitora de Extensão**

Aurino César Santiago de Souza  
**Pró-Reitor de Administração e Planejamento**

André Menezes da Silva  
**Pró-Reitor de Articulação e Desenvolvimento Institucional**

Osias Elias Ferreira  
**Diretor Geral do *Campus*  
Recife**

José de Arimatéa Rocha  
**Diretor de Ensino do *Campus*  
Recife**

Francisco Braga da Paz Júnior  
**Diretor de Pesquisa, Pós-Graduação e Extensão do *Campus*  
Recife**

Cícero Carlos Ramos de Brito  
**Diretor de Administração *Campus*  
Recife**

Antonio Marcos Figueiredo Soares  
**Diretor de Planejamento *Campus*  
Recife**

Ricardo Luís Alves da Silva  
**Chefe do Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde e Segurança**

Eliana Virgínia Vieira de Melo  
**Coordenadora do Curso**

## COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DO PPC

Eliana Virgínia Vieira de Melo  
**Presidente da Comissão de Reformulação do Curso e Coordenadora do Curso**

Patrícia Arruda Travassos  
**Membro da Comissão**

Ana Maria da Costa  
**Membro da Comissão**

Elizete da Silva Coelho  
**Membro da Comissão**

Gutenberg Xavier da Silva Barros  
**Membro da Comissão**

Silvio da Silva Pena  
**Membro da Comissão**

Josinaldo Barbosa da Silva  
**Membro da Comissão**

Felipe Borba Breyer  
**Membro da Comissão**

Ricardo Luis Alves da Silva  
**Membro da Comissão e Chefe do departamento**

Rosely Maria Conrado  
**Membro da Comissão e Assessoria Pedagógica**

Mariana da Silva Lucena  
**Membro da Comissão e aluna do curso**

Eliana Virgínia Vieira de Melo  
**Revisão Textual**

## LISTA DE SIGLAS

ASPE	Assessoria Pedagógica
BIA	Bolsa de Incentivo Acadêmico
CAPES	Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal
CC	Conceito de Curso
CEFET-PE	Centro Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
CES	Câmara de Educação Superior
CNE	Conselho Nacional de Educação
CNPJ	Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
CONDIR	Conselho de Diretores das Escolas Municipais e Cemeis de Goiana
CONSUP	Conselho Superior
CP	Conselho Pleno
CPC	Conselho Preliminar do Curso
DASS	Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde, e Segurança
DE	Dedicação Exclusiva
DGCR	Direção Geral do <i>Campus</i> Recife
DINTER	Doutorado Interinstitucional
EaD	Educação a Distância
EAFDABV	Escola Agrotécnica Federal Dom Avelar Vilela
ENADE	Exame Nacional de Desempenho de Estudantes
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
ETFPE	Escola Técnica Federal de Pernambuco
FACEPE	Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco
FINEP	Financiadora de Estudos e Projetos
FNDE	Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação
FUNDAJ	Fundação Joaquim Nabuco
H/A	Hora Aula
H/R	Hora Relógio
IFPE	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
IGC	Índice Geral de Cursos
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas
ITEP	Instituto de Tecnologia de Pernambuco
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LIBRAS	Língua Brasileira de Sinais
MEC	Ministério da Educação
MINTER	Mestrado Interinstitucional
NAPNE	Núcleo de Atendimento e Pessoas com Necessidades Educativas Especiais
NDE	Núcleo Docente Estruturante
OP	Optativas

PDI	Plano de Desenvolvimento Institucional
PE	Pernambuco
PIB	Produto Interno Bruto
PIBIC	Programa de Iniciação Científica
PIBIC-AF	Programa de Iniciação Científica Ações Afirmativas
PIBITI	Programa de Iniciação ao Desenvolvimento Tecnológico
PIC	Plano Institucional de Capacitação dos Servidores
PICTEC	Programa de Iniciação Científica Técnica
PNExt	Plano Nacional de Extensão Universitária
PPC	Projeto Pedagógico do Curso
PROEJA	Programa de Integração da Educação Profissional ao Ensino Médio na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos
RAC	Região do Agreste Central
RAM	Região Agreste Meridional
RMR	Região Metropolitana do Recife
RMS	Região da Mata Sul
RSP	Região Sertão do Pajeú
SINAES	Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior
SISU	Sistema de Seleção Unificado
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFAL	Universidade Federal de Alagoas
UFCG	Universidade de Campina Grande
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UNEDs	Universidade de Ensino Descentralizadas

## ÍNDICE DE FIGURAS/GRÁFICOS

FIGURA 01	Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico – Representação gráfica da composição das Unidades Curriculares na Formação.	<b>37</b>
FIGURA 01	Fluxograma do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.	<b>38</b>
GRÁFICO 01	Distribuição da carga horária do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	<b>39</b>
GRÁFICO 02	Distribuição dos Docentes do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico de acordo com a Titulação - 2015	<b>39</b>
GRÁFICO 03	Distribuição dos Docentes do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico - 2015	<b>41</b>

## ÍNDICE DE QUADROS

QUADRO 01	Concorrência no vestibular para o curso de Superior de Tecnologia em Design Gráfico	25
QUADRO 02	Distribuição da carga horária do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico por período	39
QUADRO 03	Matriz Curricular do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico por período	41
QUADRO 04	Descrição do componente curricular eletivo do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	41
QUADRO 05	Adequação dos docentes aos componentes curriculares do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	79
QUADRO 06	Experiência Profissional dos docentes do Curso de Design Gráfico	80
QUADRO 07	Composição do NDE do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	82
QUADRO 08	Composição do Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico- 2016	83
QUADRO 09	Distribuição dos ambientes administrativos e educacionais disponibilizados para o Curso de Design Gráfico.	87
QUADRO 10	Equipamentos e mobiliário do DASS - Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde e Segurança	88
QUADRO 11	Equipamentos e Mobiliário da Sala do DASS - Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde e Segurança	89
QUADRO 12	Sala de Professores e Sala de Reunião do Curso de Design Gráfico	89
QUADRO 13	Equipamentos e Mobiliário da Sala de Professores e Sala de Reunião do Curso de Design Gráfico	90
QUADRO 14	Equipamentos e Mobiliário da Sala de Reunião do Curso de Design Gráfico	90
QUADRO 15	Equipamentos e Mobiliário da Sala de Aula do Curso de Design Gráfico	91
QUADRO 16	Equipamentos e Mobiliário da Sala de Serviços de informação acadêmica - SRES	91
QUADRO 17	Equipamentos e Mobiliário do Laboratório de Computação Gráfica – E-05	92
QUADRO 18	Equipamentos e Mobiliário do Laboratório de Informática – E-11	93
QUADRO 19	Equipamentos e Mobiliário da Sala do Ateliê – C-52	93
QUADRO 20	Infraestrutura de Informática nos diferentes ambientes disponibilizados para o curso	95
QUADRO 21	Recursos acadêmicos disponíveis para os docentes	96
QUADRO 22	Recursos acadêmicos disponíveis para os discentes	96
QUADRO 23	Infraestrutura da Biblioteca: mobiliário e equipamentos.	97
QUADRO 24	Acervo bibliográfico do curso.	97

## SUMÁRIO

<b>CADERNO 1 – DADOS DE IDENTIFICAÇÃO</b>	
1.1 DA INSTITUIÇÃO PROPONENTE	12
1.2 DA MANTENEDORA	12
1.3 DO CURSO	12
1.3.1. INDICADORES DE QUALIDADE DO CURSO	13
1.3.2 REFORMULAÇÃO CURRICULAR	13
1.3.3 STATUS DO CURSO	13
<b>CADERNO 2 – ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA</b>	
2.1 Histórico	15
2.1.1 Histórico da instituição	15
2.1.2 O IFPE no contexto da criação dos Institutos Federais (IFs)	18
2.1.3 A graduação e a pós-graduação no IFPE	20
2.1.4 Histórico do curso	24
2.2 Justificativa	25
2.3 Objetivos	27
2.3.1 Objetivo Geral	27
2.3.2 Objetivos Específicos	28
2.4 Requisitos e formas de acesso	28
2.4.1 Forma de Ingresso	28
2.4.2 Regime de Matrícula	29
2.5 Fundamentação Legal	29
2.5.1 Leis Federais	29
2.5.2 Decretos	30
2.5.3 Pareceres e Resoluções do Conselho Nacional de Educação	30
2.5.4 Normas Internas do IFPE	31
2.6 Legislações pertinentes aos Cursos de Tecnologia	32
2.6.1 Decreto	32
2.6.2 Portarias	32
2.7. Perfil profissional de conclusão	32
2.7.1 Competências do Design Gráfico	32
2.7.2 Campos de Atuação	33
2.8 Organização curricular	34
2.8.1 Concepções e princípios pedagógicos	34
2.8.2 Estrutura Curricular	35
2.8.2.1 Sistema acadêmico, duração e número de vagas	36
2.8.2.2 Fluxograma do curso	38
2.8.2.3 Matriz Curricular	40
2.8.2.4 Componente curricular eletivo	41
2.8.3 Orientações Metodológicas	41
2.8.4 Atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão	43
2.8.4.1 Ciclo de palestras	43

2.8.4.2 Atividades de monitoria	44
2.8.4.3 Atividades de Pesquisa	44
2.8.5 Atividades Complementares	44
2.8.6 Prática Profissional	45
2.8.7 Ementário	45
2.8.7.1 Curso Pós-Reconhecimento - Planos de Ensino	45
2.8.7.1.1 Período Letivo I – Básico	45
2.8.7.1.2 Período Letivo II – Editorial	50
2.8.7.1.3 Período Letivo III – Sistema de Identidade Visual	55
2.8.7.1.4 Período Letivo IV – Hipermídia	60
2.8.9 Acessibilidade	65
2.9 Critérios e procedimentos de avaliação	66
2.9.1 Avaliação da Aprendizagem	66
2.9.2 Avaliação do Projeto de Curso	70
2.9.2.1 Avaliação Externa	71
2.9.2.2 Avaliação Interna	72
2.9.3 Acompanhamento dos egressos	73
2.10 Diplomas	74
<b>CADERNO 3 – CORPO DOCENTE E TÉCNICO-ADMINISTRATIVO</b>	<b>75</b>
3.1 Coordenação do Curso	76
3.2. Perfil, dedicação e regime de trabalho do corpo docente	77
3.3 Adequação dos docentes aos componentes curriculares	78
3.4 Experiência profissional dos docentes do Curso de Design Gráfico	79
3.5 Núcleo Docente Estruturante (NDE)	80
3.5.1 Constituição	80
3.5.2 Atribuições	81
3.5.3 Composição	81
3.6 Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	82
3.6.1 Constituição	82
3.6.2 Atribuições	82
3.6.3 Composição	83
3.7 Política de aperfeiçoamento, qualificação e atualização dos docentes e técnico-administrativos	83
3.8 Plano de carreira dos docente e dos técnico administrativos	84
<b>CADERNO 4 – INFRAESTRUTURA</b>	<b>85</b>
4.1 Instalações e Equipamentos	86
4.1.1 Distribuição dos ambientes administrativos e educacionais disponibilizados para o curso	86
4.1.2 Equipamentos e mobiliário do DASS - Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde e Segurança	87
4.1.3 Sala de Coordenação	88
4.1.4 Sala de Pesquisa (Modelagem)	89
4.1.5 Sala de Professores	90
4.1.6 Sala de Reunião	90

4.1.7 Sala de aula	90
4.1.8 Serviço de informação acadêmica	91
4.1.9 Laboratórios	91
4.1.9.1 Laboratório de Computação Gráfica (E-05) - Área física (m <sup>2</sup> ): 120,00	92
4.1.9.2 Laboratório de Informática (E-12) - Área física (m <sup>2</sup> ): 60,00	93
4.1.9.3 Ateliê - Área física (m <sup>2</sup> ): 120,00	94
4.1.10 Infraestrutura de informática	94
4.1.10.1 Política de manutenção dos laboratórios e equipamentos	94
4.1.10.2 Infraestrutura de Informática nos diferentes ambientes disponibilizados para o curso	95
4.1.11 Recursos acadêmicos disponíveis para os docentes	96
4.1.12 Recursos acadêmicos disponíveis para os discentes	96
4.2 Biblioteca	97
4.2.1 Infraestrutura da Biblioteca: mobiliário e equipamentos	97
4.2.2 Acervo Bibliográfico	98
4.2.3 Acervo Bibliográfico – Periódicos científicos Portal da CAPES	108
14.2.3.1 Periódicos on line direcionados para o núcleo específico	108
4.2.3.2 Periódicos on line direcionados para o núcleo complementar	109
4.2.3.3 Periódicos on line direcionados para o núcleo didático-pedagógico	109
4.2.3.4 Periódicos on line direcionados para a prática profissional	109
Referências Bibliográficas	110
<b>APÊNDICES</b>	112
APÊNDICE A - Regulamento dos laboratórios especializados	113
APÊNDICE B – Diários dos Componentes Curriculares	116
APÊNDICE C – Edital de Concessão de Bolsas	117
APÊNDICE D – Programas dos Componentes Curriculares	118
	171
<b>ANEXOS</b>	
ANEXO I - Currículo do Corpo Docente	173
ANEXO II – Documentos Comprobatórios de reconhecimento do Curso	176
ANEXO II - Documentos comprobatórios de aprovação do PPC	177

## **CAPÍTULO 1 – DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

## 1.1 DA INSTITUIÇÃO PROPONENTE

<b>Instituição</b>	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
<b>Razão social</b>	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
<b>Sigla</b>	IFPE
<b>Campus</b>	Recife
<b>CNPJ</b>	10.767.239/0001-45
<b>Categoria administrativa</b>	Pública Federal
<b>Organização acadêmica</b>	Instituto Federal
<b>Ato legal de criação</b>	Lei nº 11.892 de 29 de dezembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências.
<b>Endereço (Rua, Nº)</b>	Avenida Professor Luiz Freire, 500 - Cidade Universitária
<b>Cidade/UF/CEP</b>	Recife / PE / 50740-540
<b>Telefone</b>	(81) 2125 1618
<b>E-mail de contato</b>	<a href="mailto:gabinete@reitoria.ifpe.edu.br">gabinete@reitoria.ifpe.edu.br</a>
<b>Sítio do Campus</b>	<a href="http://www.ifpe.edu.br">http://www.ifpe.edu.br</a>

## 1.2 DA MANTENEDORA

<b>Mantenedora</b>	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
<b>Razão social</b>	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
<b>Sigla</b>	IFPE
<b>Natureza Jurídica</b>	Órgão público do federal
<b>CNPJ</b>	10.767.239/0001-45
<b>Endereço (rua, nº, bairro)</b>	Avenida Professor Luiz Freire, 500 - Cidade Universitária
<b>Cidade/UF/CEP</b>	Recife / PE / 50740-540
<b>Telefone</b>	(81) 2125 1618
<b>E-mail de contato</b>	<a href="mailto:gabinete@reitoria.ifpe.edu.br">gabinete@reitoria.ifpe.edu.br</a>
<b>Sítio</b>	<a href="http://www.ifpe.edu.br">http://www.ifpe.edu.br</a>

## 1.3 DO CURSO

1	<b>Denominação</b>	Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico
2	<b>Eixo Tecnológico</b>	Produção Cultural e Design
3	<b>Nível</b>	Superior
4	<b>Modalidade</b>	Curso presencial
5	<b>Titulação/ Certificação</b>	Designer Gráfico
6	<b>Carga horária do curso (h/r)</b>	1.620
7	<b>Total horas-aula</b>	2.160
8	<b>Duração da hora/aula</b>	45 min
9	<b>Prática profissional</b>	Projeto
10	<b>Atividades complementares</b>	Optativo
11	<b>Estágio supervisionado</b>	Opcional
12	<b>Período de integralização mínima</b>	02 anos - 04 semestres
13	<b>Período de integralização máxima</b>	04 anos - 08 semestres
14	<b>Forma de acesso</b>	Admissão de estudantes mediante processo seletivo (vestibular anual, SiSU, transferência, portador de diploma e outras formas previstas nas normas internas do IFPE.
15	<b>Pré-requisito para ingresso</b>	Ensino Médio concluído
16	<b>Turnos</b>	Matutino e Vespertino
17	<b>Horário do curso</b>	Matutino – 07 às 11h50 min Vespertino – 12:50 min às 17:40 horas

18	Número de turmas por turno de oferta	1
19	Vagas por turma	40
20	Número de vagas por turno de oferta	40
21	Número de vagas por semestre	40
22	Vagas anuais	80
23	Regime de matrícula	Período
24	Periodicidade letiva	Semestral
25	Número de semanas letivas	18
26	Matriz Curricular	2012.2

### 1.3.1. INDICADORES DE QUALIDADE DO CURSO

1	Conceito do Curso (CC)	3
2	Conceito Preliminar do Curso (CPC)	Aguardando
3	Conceito ENADE	Aguardando
4	Índice Geral de Cursos (IGC) do IFPE	3

### 1.3.2 REFORMULAÇÃO CURRICULAR

Trata-se de: (De acordo com a Resolução IFPE/CONSUP nº 85/2011)	<input type="checkbox"/> Apresentação Inicial do PPC <input type="checkbox"/> Reformulação Integral do PPC <input checked="" type="checkbox"/> Reformulação Parcial do PPC
--	--

### 1.3.3 STATUS DO CURSO

<input type="checkbox"/> Aguardando autorização do Conselho Superior
<input checked="" type="checkbox"/> Autorizado pelo Conselho Superior (Portaria MEC nº 2.267, de 19.12.1997, da Legislação específica CET/CEFET, Resolução CONDIR nº 21/2002 e Portaria GD 434/2000)
<input type="checkbox"/> Aguardando reconhecimento do MEC
<input checked="" type="checkbox"/> Reconhecido pelo MEC (Portaria MEC nº 1.068 de 31 de março de 2005)
<input checked="" type="checkbox"/> Renovação de reconhecimento (Portaria nº 598 de 13 de novembro de 2013)

## **CAPÍTULO 2 – ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA**

## 2.1 Histórico

### 2.1.1 Histórico da instituição

Em 23 de setembro de 1909 o Presidente Nilo Peçanha, através do Decreto nº 7.566, criou, em cada uma das capitais dos Estados do Brasil, uma Escola de Aprendizizes Artífices, destinadas a ministrar o ensino profissional primário e gratuito. As escolas tinham o objetivo de formar operários e contramestres. O estudante devia ter idade entre 10 e 13 anos, para ingresso no curso que seria oferecido sob o regime de externato, funcionando das 10 às 16 horas. A inspeção das Escolas de Aprendizizes Artífices ficava a cargo dos Inspetores Agrícolas, uma vez que não existia Ministério da Educação e Cultura.

A Escola de Pernambuco iniciou suas atividades no dia 16 de fevereiro de 1910, estando assim lavrada a ata de inauguração do estabelecimento: "Aos dezesseis dias do mês de fevereiro de mil novecentos e dez, no edifício da Escola de Aprendizizes Artífices, sita no Derby, presente o Dr. Manuel Henrique Wanderley, diretor da aludida escola, Deputados Federais, doutores Estácio Coimbra, Leopoldo Lins, Ulysses de Mello, chefe de Polícia Coronel Peregrino de Farias, representantes de jornais diários, Capitães de Fragata, Capitão do Porto, representantes do Comandante do Distrito Militar e muitas pessoas de nossa melhor sociedade, foi inaugurada a Escola de Aprendizizes Artífices. O Dr. Diretor usou da palavra e, depois de agradecer o comparecimento das pessoas e ter mostrado a necessidade de tão útil instituição, declarou inaugurada a Escola. Ninguém mais querendo usar da palavra foi encerrada a sessão, após o discurso do Dr. Diretor. E, para constar, Manoel Buarque de Macêdo, escriturário da aludida Escola lavrei a presente ata que assino".

No primeiro ano de funcionamento (1910) a Escola teve uma matrícula de setenta estudantes, com uma frequência regular de, apenas, 46 estudantes. O professor Celso Suckow da Fonseca diz que "os alunos apresentavam-se às escolas com tão baixo nível cultural que se tornou impossível a formação de contramestre incluída no plano inicial de Nilo Peçanha". O pouco preparo e as deficiências na aprendizagem deviam ter como causa principal o tipo de estudantes recrutados que, de acordo com as normas adotadas, deviam ser preferencialmente "os desfavorecidos da fortuna". Desse modo, as escolas tornaram-se uma espécie de asilo para meninos pobres. Talvez os próprios preconceituosos do país, ainda impregnados da atmosfera escravocrata e com grande preconceito às tarefas manuais, tenham determinado essa exigência.

Numa breve notícia sobre a estrutura e o regime didático das Escolas de Aprendizizes Artífices, tal como estabelecia o Decreto nº 9.070, de 25.10.1911, assinado pelo Presidente Hermes da Fonseca, que foi o segundo diploma legal referente às referidas Escolas, encontramos os seguintes dados: Idade para ingresso: 13 anos, no mínimo, e 16 anos, no máximo; Número de estudantes para cada turma: aulas teóricas até 50 estudantes, Oficinas até 30 estudantes. Havia uma caixa de Mutualidade para ajudar os estudantes (espécie de Caixa Escolar) e o ano escolar teria a duração de dez meses. Os trabalhos das aulas e oficinas não poderiam exceder a quatro horas diárias para os estudantes do 1º e 2º anos e de seis horas para os do 3º e 4º anos.

As Escolas de Aprendizizes Artífices, conservando o caráter de instituição destinada aos meninos pobres, foram reformuladas em 1918, mediante Decreto nº 13.064, de 12 de junho, conservando, contudo, o seu caráter de instituição destinada a meninos pobres e apresentando poucas modificações em relação ao projeto original. Em 1937, as Escolas de Aprendizizes Artífices, pela Lei 378, de 13 de janeiro, passaram a ser denominadas Liceus Industriais.

A Lei Orgânica do ensino industrial (Decreto-Lei nº 4.073, de 30 de Janeiro de 1942) veio para modificar completamente as antigas Escolas de Aprendizizes Artífices, que passaram a oferecer ensino médio e, aos poucos, foram se configurando como instituições abertas a todas as classes sociais. A partir de 1942, o ensino industrial, abrangendo dois ciclos, o básico e o técnico, foi ampliado, passando a ser reconhecido como uma necessidade imprescindível para o próprio desenvolvimento do país.

Em 1959, a Lei nº 3.552, ofereceu estruturas mais amplas ao ensino industrial, sinalizando para uma política de valorização desse tipo de ensino. Nessa direção, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 4.024, de 20 de dezembro de 1961 e, na sequência, a Lei nº 5.692 11 de agosto de 1971, ao focalizar na expansão e melhoria do ensino, também contribuíram para a reformulação do ensino industrial.

Durante esse longo período, a Escola de Ensino Industrial do Recife, com as denominações sucessivas de “Escola de Aprendizizes Artífices”, “Liceu Industrial de Pernambuco”, “Escola Técnica do Recife” e “Escola Técnica Federal de Pernambuco (ETFPE)”, serviu à região e ao país, procurando ampliar sua missão de centro de educação profissional. Ao longo da História, funcionou em três locais diversos: no período 1910/1923, teve como sede o antigo Mercado Delmiro Gouveia, onde funciona, atualmente, o Quartel da Polícia Militar de Pernambuco, no Derby; a segunda sede da escola localizou-se na parte posterior do antigo Ginásio Pernambucano, na Rua da Aurora; a

partir do início do ano letivo de 1933, passou a funcionar na Rua Henrique Dias, 609, mais uma vez no bairro do Derby, sendo a sede oficialmente inaugurada em 18 de maio de 1934.

Uma nova mudança de endereço aconteceu em 17 de janeiro de 1983, quando a ETFPE passou a funcionar na Avenida Professor Luis de Barros Freire, 500, no bairro do Curado, em instalações modernas, projetadas e construídas com o esforço conjunto de seus servidores e estudantes. Nessa sede, hoje, funciona o *Campus* Recife e a Reitoria do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco.

Em 1999, através do Decreto s/n de 18/01/1999, a ETFPE é transformada em Centro Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco – CEFET-PE, ampliando seu *portfólio* de cursos e passando também a atuar na Educação Superior com cursos de formação de tecnólogos. É nesse quadro contínuo de mudanças e transformações, fruto, portanto, de um processo histórico, que se encontra inserido o CEFET-PE, cujo futuro sempre foi determinado, em grande parte, pelos desígnios dos sistemas político e produtivo do Brasil.

É importante ainda, pontuar as principais mudanças ocorridas no âmbito de atuação dos CEFETs, nas últimas três décadas, com a Lei nº 5.692/71, que previa uma educação profissionalizante compulsória; com a Lei nº 7.044/82, que tornou a educação profissionalizante facultativa; e a Lei nº 8.948/94, que criou o Sistema Nacional de Educação Tecnológica. Através dessas leis, o CEFET-PE expandiu seu raio de atuação com a implantação das Unidades de Ensino Descentralizadas – as UNEDs.

Nessa direção, foi criado pelo Decreto Presidencial (não numerado), de 26 novembro de 1999, publicado no DOU nº 227-A, o Centro Federal de Educação Tecnológica de Petrolina (CEFET Petrolina), a partir da Escola Agrotécnica Federal Dom Avelar Vilela (EAFDABV). Esse Centro recebeu, por força do Decreto nº 4.019, de 19 de novembro de 2001, a Unidade de Ensino Descentralizada de Petrolina, à época pertencente ao Centro Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco. Posteriormente, a Portaria Ministerial nº 1.533/92, de 19/10/1992, criou a UNED Pesqueira, no Agreste Central, e a Portaria Ministerial nº 851, de 03/09/2007, criou a UNED Ipojuca, na Região Metropolitana do Recife, fronteira com a região da Mata Sul do Estado.

Em 2004, com a publicação do Decreto nº 5.154, de 23 de julho de 2004, que regulamenta o § 2º do Artigo 36 e os Artigos 39 a 41 da Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, a sede do Então CEFET/PE e suas UNEDs implantaram os Cursos Técnicos na Modalidade Integrada. Já em 2005, o Decreto nº 5.478, de 24 de junho de 2005, instituiu, no âmbito das Instituições Federais de Educação

Tecnológica, o Programa de Integração da Educação Profissional ao Ensino Médio na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA).

Finalmente, com a publicação da Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008, foi instituída a Rede de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e criados os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia. A partir daí, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco passou a ser constituído por um total de nove *campi*, a saber: os *campi* de Belo Jardim, Barreiros e Vitória de Santo Antão (antigas Escolas Agrotécnicas Federais - EAFs); os *campi* Ipojuca e Pesqueira (antigas UNEDs do CEFET-PE); o *Campus* Recife (antiga sede do CEFET-PE); além dos *campi* Afogados da Ingazeira, Caruaru e Garanhuns, em funcionamento desde 2010. A UNED Petrolina, por sua vez, passou a ser sede do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano

Cabe aqui destacar um pouco da história das Escolas Agrotécnicas Federais. Foi através do Decreto nº 53.558, de 13 de fevereiro de 1964, que as EAFs receberam a denominação de Colégios Agrícolas e passaram a oferecer os cursos Ginásial Agrícola e Técnico Agrícola. Em 04 de setembro de 1979, os Colégios Agrícolas passaram a denominar-se Escolas Agrotécnicas Federais. As EAFs foram transformadas em Autarquias Federais instituídas pela Lei nº 8.731, de 16 novembro de 1993, passando a ser dotadas de autonomia administrativa, financeira, patrimonial, didática e disciplinar. Em dezembro de 2008, com a criação dos Institutos Federais, Belo Jardim, Barreiros e Vitória de Santo Antão passaram a constituir o IFPE.

### **2.1.2 O IFPE no contexto da criação dos Institutos Federais (IFs)**

A Lei 11.892, publicada em 29/12/2008, o Ministério da Educação instituiu a rede federal de educação profissional e tecnológica. Os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia aglutinaram os Centros Federais de Educação Tecnológica (CEFETs), as Escolas Técnicas e as Agrotécnicas Federais e escolas vinculadas às universidades federais. Assim, o processo de constituição do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (IFPE) ocorreu no ano de 2008, com a adesão das antigas Escolas Agrotécnicas Federais de Barreiros, Belo Jardim e Vitória de Santo Antão e a construção *dos campi* de Afogados da Ingazeira, Caruaru e Garanhuns, que se integraram ao antigo CEFET-PE, unidades de Recife, Ipojuca e Pesqueira.

A constituição dos diversos *campi* do IFPE foi realizada a partir da base territorial de atuação e caracterização das regiões de desenvolvimento onde os mesmos estão situados. Os referidos *campi*

estão localizados em cinco Regiões de Desenvolvimento do Estado, a saber: na Região Metropolitana do Recife (RMR), na Região da Mata Sul (RMS) e nas Regiões do Agreste Central (RAC), Região do Agreste Meridional (RAM) e Região do Sertão do Pajeú (RSP). Cumprindo a 3ª fase de Expansão da Rede, em 2014, o IFPE ganhou mais sete unidades nas cidades de Cabo de Santo Agostinho, Palmares, Jaboatão, Olinda, Paulista, Abreu e Lima e Igarassu.

É importante ressaltar que a criação do IFPE se deu no contexto das políticas nacionais de expansão da Educação Profissional e Tecnológica implementada pelo Governo Federal a partir da primeira década deste século. A legislação que criou os Institutos Federais de Educação definiu uma nova institucionalidade e ampliou significativamente as finalidades e características, objetivos e estrutura organizacional. Em relação às finalidades e características é importante observar o disposto no Art. 6º da referida lei:

- I. ofertar educação profissional e tecnológica, em todos os seus níveis e modalidades, formando e qualificando cidadãos com vistas na atuação profissional nos diversos setores da economia, com ênfase no desenvolvimento socioeconômico local, regional e nacional;
- II. desenvolver a educação profissional e tecnológica como processo educativo e investigativo de geração e adaptação de soluções técnicas e tecnológicas às demandas sociais e peculiaridades regionais;
- III. promover a integração e a verticalização da educação básica à educação profissional e educação superior, otimizando a infra-estrutura física, os quadros de pessoal e os recursos de gestão;
- IV. orientar sua oferta formativa em benefício da consolidação e fortalecimento dos arranjos produtivos, sociais e culturais locais, identificados com base no mapeamento das potencialidades de desenvolvimento socioeconômico e cultural no âmbito de atuação do Instituto Federal;
- V. constituir-se em centro de excelência na oferta do ensino de ciências, em geral, e de ciências aplicadas, em particular, estimulando o desenvolvimento de espírito crítico, voltado à investigação empírica;
- VI. qualificar-se como centro de referência no apoio à oferta do ensino de ciências nas instituições públicas de ensino, oferecendo capacitação técnica e atualização pedagógica aos docentes das redes públicas de ensino;
- VII. desenvolver programas de extensão e de divulgação científica e tecnológica;
- VIII. realizar e estimular a pesquisa aplicada, a produção cultural, o empreendedorismo, o cooperativismo e o desenvolvimento científico e tecnológico;

IX. promover a produção, o desenvolvimento e a transferência de tecnologias sociais, notadamente as voltadas à preservação do meio ambiente. (Art. 6º da Lei nº 11.892/2008).

Cumprindo as finalidades estabelecidas pela política pública que instituiu a rede federal de educação tecnológica e profissional, o IFPE assumiu a função social e missão institucional de promover a educação profissional, científica e tecnológica, em todos os seus níveis e modalidade, com base na indissociabilidade das ações de Ensino, Pesquisa e Extensão, comprometida com uma prática cidadã e inclusiva, de modo a contribuir para a formação integral do ser humano e o desenvolvimento sustentável da sociedade (IFPE/PDI, 2009, p.20<sup>1</sup>).

Como é possível observar, o IFPE tem por objetivo fundamental contribuir com o desenvolvimento educacional e socioeconômico do conjunto dos municípios pernambucanos onde está difundindo o conhecimento a um público historicamente colocado à margem das políticas de formação para o trabalho, da pesquisa e da democratização do conhecimento.

Nesses termos, o IFPE se coloca como um instrumento do governo federal para promover a educação pública, gratuita e de qualidade, com vistas a contribuir para o desenvolvimento local, apoiado numa formação profissional e cidadã que promova a autonomia intelectual, a inserção dos seus estudantes no mundo do trabalho e uma melhor qualidade de vida.

### **2.1.3 A graduação e a pós-graduação no IFPE**

Em atendimento à sua Missão e Função Social, o IFPE *Campus* Recife vem ampliando sua oferta na Educação Superior. Nesse sentido, além dos cursos técnicos, vem ofertando cursos tecnológicos, bacharelados e licenciaturas (presenciais e a distância). Assim, são ofertados os seguintes cursos superiores: Superior de Tecnologia em Agroecologia e de Licenciatura em Química, no *Campus* Barreiros; Bacharelado em Engenharia Mecânica, no *Campus* Caruaru; Licenciatura em Química, no *Campus* Ipojuca; Licenciatura em Química, no *Campus* Vitória de Santo Antão; Licenciatura em Matemática e Licenciatura em Física, no *Campus* Pesqueira; Licenciatura em Música, com habilitações em Canto e Instrumento, no *Campus* Belo Jardim; Superior de Tecnologia em Gestão Ambiental, Licenciatura em Matemática e Licenciatura em Geografia, na modalidade de Educação a Distância.

---

<sup>1</sup> Incorporado ao Projeto Político Pedagógico (PPPI) do IFPE como função social.

No que concerne ao *Campus* Recife, são ofertados os Cursos Superiores de Tecnologia em *Design* Gráfico, Gestão Ambiental, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Radiologia e Gestão em Turismo. Oferece, ainda, cursos de Licenciatura em Geografia e o Bacharelado em Engenharia da Produção Civil .

Além dessa experiência na oferta de cursos de graduação, atualmente, o IFPE vem procurando consolidar sua atuação na pós-graduação. Nesse sentido, os primeiros cursos de pósgraduação *lato sensu* oferecidos pela instituição são os seguintes: Especialização em Educação Profissional Integrada à Educação Básica na Modalidade Educação de Jovens e Adultos, concluído em 2010; Especialização em Gestão Pública ofertado no formato presencial e na modalidade de Ensino à Distância; Especialização em Gestão Pedagógica em Educação Profissional, resultante de um convênio de cooperação técnica entre o IFPE e o Instituto de Tecnologia de Pernambuco (ITEP); Especialização em Educação, Conservação e Manejo dos Recursos Naturais do Semiárido Brasileiro, ofertado pelo *Campus* Afogados da Ingazeira.

Há, ainda, os cursos de pós-graduação *strictu sensu* ofertados em parcerias com destacadas instituições públicas brasileiras na forma de Mestrado Interinstitucional (MINTER) e Doutorado Interinstitucional (DINTER), tais como o MINTER IFPE/UFAL, Mestrado em Educação, com 20 estudantes; o MINTER: IFPE/UFCEG, Mestrado em Engenharia Agrícola, com 24 estudantes; e finalmente, o MINTER: IFPE/UFCEG, Mestrado em Engenharia Elétrica, com 09 (nove) estudantes, concluído em novembro de 2010.

Haverá, também, a oferta de Mestrado em parceria com a Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ), o Mestrado em Meio Ambiente, Sociedade e Tecnologia, com 15 vagas, o qual se encontra em fase de avaliação e, portanto, esperando posicionamento da Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação (CAPES). Já o DINTER IFPE/UFSC, Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas, com 15 estudantes, foi aprovado pela CAPES e já se encontra em funcionamento, com previsão de término em 2016. Nesse contexto, merece destaque, no *Campus* Recife, a oferta do primeiro Curso de Mestrado da Instituição, o Mestrado Profissional em Gestão Ambiental, implantado em 2013.2, com 20 vagas oferecidas.

No que concerne à pesquisa, atualmente, estão cadastrados no IFPE 79 (setenta e nove) Grupos de Pesquisa cadastrados e certificados no CNPq, os quais, contam com a participação de servidores e discentes de todos os 09 (nove) *campi* do IFPE, além da Reitoria e da EaD, nas seguintes grandes áreas: Ciências Agrárias (02), Ciências Exatas e da Terra (04), Ciências Humanas (08), Engenharias (14), Ciências Sociais Aplicadas (03), Ciências Biológicas (04), Linguística, Letras e Artes

(01) e Ciências da Saúde (01). Com essa oficialização e produção de pesquisa, a Instituição passou a ser reconhecida pela comunidade científica, o que tem possibilitado ampliar parcerias com instituições de fomento como o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), a Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (FACEPE), a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior (CAPES), o Fundo nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) e a Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) entre outras<sup>2</sup>.

No que tange aos Projetos de Pesquisa, em 2013 foram cadastrados 24 (vinte e quatro) novos projetos e, atualmente, o IFPE conta com 90 (noventa) projetos de pesquisa cadastrados e em pleno prazo de execução, distribuídos em todos os *Campi*. Nestes projetos de pesquisa ativos conta-se com a participação de 219 (duzentos e dezenove) servidores do IFPE, em todas as áreas do conhecimento.

No que se refere aos Programas de Iniciação Científica e Tecnológica, a Instituição mantém 05 (cinco) programas, todos com concessão de bolsas de iniciação científica: Bolsa de Incentivo Acadêmico (BIA); Programa de Iniciação Científica (PIBIC); Programa de Iniciação Científica Técnica (PICTEC); Programa de Iniciação Científica Ações Afirmativas (PIBIC-AF); e Programa de Iniciação ao Desenvolvimento Tecnológico (PIBITI). Todos os anos são concluídas pesquisas de estudantes dos cinco programas e novos estudantes ingressam nestes programas. No ano de 2013, 126 bolsistas, distribuídos por todos os *Campi*, concluíram os seus planos de trabalhos.

No âmbito do *Campus* Recife, a consolidação crescente do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Ambiental oferecido pelo IFPE *Campus* Recife, com um número expressivo de pesquisas concluídas e em andamento, aliado ao Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, ambos com mais de 10 (dez) anos de existência, além da implantação do Mestrado Profissional em Gestão Ambiental, sinalizam para a crescente maturidade da Educação Superior na Instituição, particularmente no que se refere à tríade ensino-pesquisa-extensão.

Em relação à Extensão, o IFPE pauta sua ação no Plano Nacional de Extensão Universitária (PNEExt), aprovado em 1999 pelo Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras, criado em 1987, e que se configura como o principal documento sobre a Extensão Universitária Brasileira, na vigência do PNE 2011-2020.

Em consonância com esse novo quadro de referência em que se insere o IFPE e diante da atual política do governo federal que atribui aos Institutos Federais a responsabilidade de oferecer

---

<sup>2</sup> As informações sobre pesquisa e iniciação científica tiveram como fonte dados da PROPESQ que deverão constar no Relatório CPA do IFPE 2014.

cursos de bacharelado<sup>3</sup>, a Instituição vem ampliando a oferta das Engenharias. Inscreve-se nesse cenário, os cursos atualmente em funcionamento: o Curso de Engenharia de Produção Civil, no *Campus Recife*, iniciado em 2008.2; e o Curso de Engenharia Mecânica, no *Campus Caruaru* cujo início ocorreu em 2012.1.

Na esfera do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, as atividades acadêmicas permanentes de ensino, pesquisa e extensão estão integradas de forma a indissociável, na perspectiva de um ensino de qualidade. Nesse sentido, são desenvolvidas pesquisas pelos discentes como, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) e Programa de Bolsas de Incentivo Acadêmico (BIA).

Na área da Pesquisa, criou-se o Grupo de Estudos e Pesquisa em Design, visando ao aprofundamento das temáticas relacionadas às áreas do curso (do ambiente, de comunicação, de produto), especialmente focado na teoria, metodologias e processos projetuais. Nesse sentido, foram desenvolvidas inicialmente duas Linhas de pesquisa: Linguagem Visual e Design Experimental e Processo de Projeto em Ambiente Computacional, que geraram Projetos de Iniciação Científica em Programas do PIBIC, contemplado no Curso desde 2006. Em 2015, foi criada mais uma linha de pesquisa, a de Design Digital e Experiência do Usuário, para atender e expandir o conhecimento sobre o processo de criação de artefatos multimídia, com foco na investigação do impacto do perfil do público-alvo, incluindo aspectos sociais, econômicos e ergonômicos, analisar as ferramentas atualmente utilizadas pela indústria no intuito de aprimorar as práticas produtivas como modelagem e animação 3D e navegação em ambientes virtuais e adaptar métodos de avaliação para verificar o impacto dos novos produtos pela ótica da usabilidade e experiência do usuário.

A extensão acontece mediante a participação nas semanas de estudos, nas jornadas profissionais organizadas anualmente e em eventos técnicos (congressos, seminários, simpósios, conferências, painéis, mesas redondas, fóruns, etc.) realizados no IFPE ou em outras instituições, nos serviços de atendimento à comunidade, nas visitas técnicas desenvolvidas por professores fora e dentro do *Campus Recife*. Vale ressaltar que foi criado o Núcleo Acadêmico em Linguagem Visual e Design Experimental – CRIAR em 2009 –, que tem por finalidade fomentar e desenvolver pesquisa acadêmica, estimular conhecimento projetual e aprimorar a formação profissional e humana de seus membros e da comunidade científica.

Para a consecução de seus objetivos, o Núcleo CRIAR visa promover: intercâmbios entre

---

<sup>3</sup> De acordo com o Art. 7º da Lei nº 11.892/2008 um dos objetivos dos IFs é ministrar em nível de educação superior, "cursos de bacharelado e engenharia, visando à formação de profissionais para os diferentes setores da economia e áreas do conhecimento" (Art. 7º, alínea c do inciso VI).

grupos de pesquisa em design; atividades de discussão e fomento à pesquisa projetual; atividades culturais referentes a quaisquer campos das artes e ciências relacionados à atividade projetual; seminários, palestras, minicursos, oficinas e atividades congêneres. Contando com o apoio institucional, em relação à Extensão, temos realizado convênios para desenvolvimento de orientações e cursos junto a comunidades locais (Comunidade Chico Mendes, Projeto do Mercado das Mangueiras). Além disso, desde 2014, a coordenação do curso tem se empenhado em organizar cursos de extensão para os próprios discentes no sentido de fomentar necessidades técnicas extras necessárias ao curso, como por exemplo, curso de ferramentas computacionais básicas para alunos ingressantes com a ajuda de alunos veteranos ou ainda a promoção de atividades em eventos criados pelos professores do curso, como é o caso do #OCUPE Design.

Pelo exposto acima, depreende-se que o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico no Campus Recife contribui para o cumprimento da função social e missão do IFPE junto à sociedade, particularmente no atual cenário de desenvolvimento econômico e social do Estado de Pernambuco.

#### 2.1.4 Histórico do curso

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico tem suas origens com O Curso Superior de Tecnologia em Design e Hipermídia foi criado (Portaria GD 434/2000) no ano 2000. Implantado para responder às demandas de mercado identificadas especificamente em relação à necessidade de um profissional mais pragmático que os atuais egressos do bacharelado, foi o primeiro curso de ensino superior do então CEFET-PE, com Sede em Recife. O resultado de esforços de longa data na perspectiva de criação dos cursos de tecnologia na referida Instituição.

É importante destacar que o curso tem, desde sua criação, mantido uma procura regular por parte dos egressos do ensino médio. Isto é comprovado pela concorrência do Vestibular ao longo destes anos (vide Quadro 01), o que demonstra que o curso tem sido reconhecido pela sociedade como formador de profissionais de qualidade.

Concurso	Candidatos / vaga	Vagas Oferecidas
2000	33,96	25
2001	*	*
2002	24,95	40
2003	17,88	40

2004	20,80	40
2005	19,55	40
2006	23,70	40
2007	29,62	40
2008	16,81	80
2009	21,6	40
2010	9,43	80
2011	51,57	40
2012	40,45	80
2013	80,15	40
2014	56,32	80
2015	17,75	40

**Quadro 01:** Concorrência no vestibular para o curso de Superior de Tecnologia em Design Gráfico

Dados do SISU/Vestibular informados pelo Registro Escolar do Curso, os espaços com asterisco são dados não localizados pelo Registro Escolar.

Visando formar profissionais reflexivos e competentes para projetar com foco na qualidade do produto, foi realizada uma reestruturação curricular e alterado o nome do curso para “Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico” (Resolução CONDIR 21/2002) a partir de reunião realizada com representantes da SEMTEC, em João Pessoa, 2001, de maneira a dar suporte mais adequado ao desenvolvimento das competências gerais estabelecidas para o egresso e enquadrar-se na nomenclatura mais apropriada, definida pelo MEC. Assim, a partir de 2002, o curso autorizado teve sua matriz curricular modificada.

Em 2005, o Curso foi avaliado nos termos propostos pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), quando obteve conceito 4 (quatro), tendo seu reconhecimento homologado pela Portaria MEC nº 1.068 de 31.03.2005, publicado no DOU – 01.04.2005 – Seção 1.

Em 2012, o Curso foi novamente avaliado nos termos propostos pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), e obteve conceito 3 (três), tendo a manutenção do seu reconhecimento homologado pela Portaria nº 598 de 13 de novembro de 2013.

## 2.2 Justificativa

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico inscreve-se no contexto em que visa formar o Designer Gráfico para atender aos mais variados setores industriais, do comércio e da

prestação de serviços, atentando às questões sócio-culturais, da diversidade, meio ambiente e direitos humanos nos mais diversos projetos. Ao trabalhar na composição de artefatos editoriais, este profissional atende às demandas de projetos de livros, revistas, jornais e suas demandas de divulgação. Segundo o SNEL (Sindicato Nacional dos Editores de Livros), no primeiro trimestre de 2015, a venda de livros em livrarias, por exemplo, registrou um crescimento de 1,65% em faturamento e 3% em volume de exemplares no comparativo com o mesmo período de 2014.

Na área corporativa, o Designer Gráfico atende as demandas de divulgação das pequenas, médias e grandes empresas, como criação ou redesign de identidades visuais, quando da divulgação interna e externa da marca ou ainda na elaboração do projeto de campanhas com materiais impressos e digitais. Muito além da marca e suas divulgações, estas empresas surgem com constantes demandas de projetos para criações de artefatos industriais como, por exemplo, projetos de embalagens das mais diversas linhas de produção, rótulos, selos e com eles a criação de tipografias específicas para a consolidação da identidade do produto, como é o caso de da indústria de alimentos, de bebidas, laticínios e higiene ou ainda projetos de sinalização corporativa.

Segundo o SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, no Brasil, nos últimos anos, temos visto um forte aumento na criação de novas empresas e de optantes pelo Simples Nacional, regime fiscal diferenciado e favorável aos Pequenos Negócios. Em 2012, havia 7,1 milhões de empresas registradas nesse regime. Este número ficou 26% acima do verificado em dezembro do ano anterior. Em 2011, a expansão já havia sido de quase 30%. Ainda segundo a entidade, a atividade empreendedora motivada por oportunidade, foi de 6% contra 5,3% motivada por necessidade, em um total de 11,3% de atividade empreendedora inicial. Além disso, em 2014 o Brasil possuía boa classificação no ranking dos países em empreendedorismo por oportunidade (15º lugar).

O SEBRAE-SP mostra ainda que a crise econômica verificada atualmente tem provocado um crescimento no setor de serviços, que é um dos que mais cresce no país. Só no Estado de São Paulo, cerca de 900 mil negócios atuam nessa área e até 2020, o segmento deve ter quase 1,3 milhão de empresas. No Estado de Pernambuco, a Agência de Planejamento e Pesquisas de Pernambuco (Condepe/Fidem) registrou em 2014 um aumento de 2% no PIB em relação a 2013. Estes crescimentos também impulsionam a necessidade de criação de artefatos digitais e da área de hipermídia, tanto para divulgação quanto para geração de produtos virtuais. A criação de web sites fomenta a necessidade de divulgação das pequenas e microempresas, bem como promove os produtos dos optantes pelo Simples Nacional, regime fiscal diferenciado e favorável aos Pequenos Negócios.

Ainda na área digital, na indústria de jogos eletrônicos e digitais, em 2014, o Brasil se encontrava em 4º lugar no mercado consumidor do mundo, à frente de Reino Unido, Alemanha e Espanha e é uma atividade econômica que já movimentava R\$ 5,3 bilhões. Esta indústria encontrou um fértil terreno em Pernambuco com a implantação do Parque Tecnológico do Porto Digital em Recife, fruto de esforços conjuntos da iniciativa privada, governo e universidades.

A criação de empregos formais na área de Design Gráfico acompanha todas estas demandas dos setores supracitados. A capital de Pernambuco Recife é uma cidade em constante movimento ascendente no crescimento de indústrias, comércios e serviços e, é nesse contexto, que o IFPE se insere, concentrando esforços ao longo de sua história, a fim de proporcionar as condições necessárias a esse desenvolvimento.

A opção pela área do Design Gráfico tem relação com a vocação da instituição: formar profissionais altamente qualificados para atuar nas áreas de tecnologia destes setores. Com a maturidade dos seus 106 anos o IFPE, dispõe de capacidade técnica e infraestrutura adequada para formação profissional na área do Design Gráfico. O CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO do IFPE atende às necessidades de uma formação generalista e humanista, sem perder de vista os aspectos e questões regionais. Esta formação multidimensional resulta em profissionais de DESIGN GRÁFICO capacitados a desenvolver novas tecnologias, estimulado para a atuação na identificação e resolução de problemas projetuais, considerando seus aspectos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais, guardando sua especificidade, num mundo cujo processo de globalização passa a exigir saberes não compartimentalizados.

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico foi implantado para responder às demandas de mercado, identificadas especificamente em relação à necessidade de se formar um profissional mais pragmático que os atuais egressos de Bacharelado. Um designer formado em um curso que privilegie a reflexão, tendo também o entendimento do como projetar, sabendo o porquê, como, o quê, e para quem se direciona o seu fazer profissional, centrado, portanto, na qualidade do produto. Sua proposta está na perspectiva de suprir às necessidades de profissionais qualificados da macro e da micro região na qual está inserido, a partir de uma instituição pública, gratuita e de qualidade.

## **2.3 Objetivos**

### **2.3.1 Objetivo Geral**

Formar Designers capacitados a suprirem as carências do mundo do trabalho, com foco nas demandas regionais, mediante o tripé ensino, pesquisa e extensão e com base no perfil profissional do curso, bem como, na necessidade de atualização/modernização social e econômica do ensino-aprendizagem no Brasil.

### **2.3.2 Objetivos Específicos**

Planejar, executar e manter **Sistemas de Identidade Visual**

Planejar, executar e manter **Sistemas de Sinalização**

Desenvolver e executar **Projetos de Embalagem**

Desenvolver e executar **Projetos Tipográficos**

Desenvolver e executar a **Diagramação de Páginas Analógicas( tradicionais) e Digitais (eletrônicas)**.

Planejar, executar e manter **websites**

Planejar, executar e manter **Projetos Multimídia**

Planejar e executar o **Componente Visual de Promoções e Divulgações**

## **2.4 Requisitos e formas de acesso**

### **2.4.1 Forma de Ingresso**

A forma de acesso aos Cursos Superiores do IFPE é por processo seletivo, obedecendo ao disposto na Constituição Federal, em seu Artigo 44: “A educação superior abrangerá os seguintes cursos e programas: de graduação, abertos a candidatos que tenham concluído o ensino médio ou equivalente e tenham sido classificados em processo seletivo”. O processo seletivo será anual e regulamentado por edital próprio, seguindo o que estabelece a Organização Acadêmica:

A admissão aos Cursos Superiores do IFPE poderá ser feita mediante processos seletivos de:

- I - exame Vestibular aberto aos candidatos egressos do Ensino Médio ou similar;
- II - adesão ao Sistema de Seleção Unificado – SiSU;
- III - aproveitamento da nota obtida no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM);
- IV - ingresso extra Vestibular, conforme Edital específico;
- V - outras formas previstas na Lei

## **2.4.2 Regime de Matrícula**

A matrícula será requerida pelo interessado e operacionalizada no período estabelecido pelo calendário acadêmico do IFPE. O regime de matrícula está explicitado na Organização Acadêmica Institucional.

## **2.5 Fundamentação Legal**

### **2.5.1 Leis Federais**

- a) **Constituição Federal da República Federativa do Brasil, 1988.**
- b) **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 e suas alterações.** Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
- c) **Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999.** Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências.
- d) **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.** Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS e dá outras providências.
- e) **Lei nº 10.639, de 09 de janeiro de 2003.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências.
- f) **Lei nº 10.741, de 01 de outubro de 2003.** Dispõe sobre o Estatuto do Idoso.
- g) **Lei nº 10.861/2004.** Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES e dá outras providências;
- h) **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 09 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena".
- i) **Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008.** Dispõe sobre o estágio de estudantes; altera a redação do art. 428 da Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996; revoga as Leis nº 6.494, de 7 de dezembro de 1977, e 8.859, de 23 de março de 1994, o parágrafo único do art. 82 da Lei nº 9.394, de

20 de dezembro de 1996, e o art. 6º da Medida Provisória nº 2.164- 41, de 24 de agosto de 2001; e dá outras providências.

j) **Lei nº 12.288, de 20 de julho de 2010.** Institui o Estatuto da Igualdade Racial; altera as Leis nos 7.716, de 5 de janeiro de 1989, 9.029, de 13 de abril de 1995, 7.347, de 24 de julho de 1985, e 10.778, de 24 de novembro de 2003.

### **2.5.2 Decretos**

a) **Decreto nº 4.281, de 25 de junho de 2002.** Regulamenta a Lei no 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências.

b) **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.** Regulamenta a Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000.

c) **Decreto nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004.** Regulamenta as Leis nos 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências.

d) **Decreto nº 6.872, de 04 de junho de 2009.** Aprova o Plano Nacional de Promoção da Igualdade Racial - PLANAPIR, e institui o seu Comitê de Articulação e Monitoramento.

e) **Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009.** Promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova York, em 30 de março de 2007.

f) **Decreto nº 7.037, de 21 de dezembro de 2009.** Institui o Programa Nacional de Direitos Humanos.

### **2.5.3 Pareceres, Portarias e Resoluções do Conselho Nacional de Educação**

a) **Portaria MEC nº 4059, de 10 de dezembro de 2004.** Regulamenta a oferta de carga horária a distância em componentes curriculares presenciais.

b) **Resolução CNE/CP 3, de 18 de Dezembro de 2002.** Institui Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos Superiores de Tecnologia.

- c) **Parecer CNE/CP nº 03, de 10 de março de 2004.** Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.
- d) **Resolução nº 01, de 17 de junho de 2004.** Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.
- e) **Parecer CNE/CP nº 08 de 06 de março de 2012.** Institui as Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.
- f) **Resolução CNE/CP nº 01, de 30 de maio de 2012.** Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.
- g) **Parecer CNE/CP nº 14, de 06 de junho de 2012.** Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.
- h) **Resolução CNE/CP nº 02, de 15 de junho de 2012.** Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.
- i) **Resolução do Conselho Nacional dos Direitos do Idoso nº 16, de 20 de junho de 2008.** Dispõe sobre a inserção nos currículos mínimos nos diversos níveis de ensino formal, de conteúdos voltados ao processo de envelhecimento, ao respeito e à valorização do idoso, de forma a eliminar o preconceito e a produzir conhecimentos sobre a matéria.

#### **2.5.4 Normas Internas do IFPE**

- a) **Resolução IFPE/CONSUP nº 50, de 23 de novembro de 2010.** Aprova *ad referendum* o Regimento do Colegiado dos Cursos Superiores do IFPE.
- b) **Resolução IFPE/CONSUP nº 40, de 28 de julho de 2011.** Regimento dos Colegiados dos Cursos Superiores do IFPE;
- c) **Resolução IFPE/CONSUP nº 81, de 15 de dezembro de 2011.** Aprova o Regulamento de Trabalhos de Conclusão dos Cursos Superiores do IFPE.
- d) **Resolução IFPE/CONSUP nº 68 de 2001.** Regulamento do Programa de Monitoria do IFPE.
- e) **Resolução IFPE/CONSUP nº 62, de 19 de setembro de 2012.** Dispõe sobre o regulamento do Núcleo Docente Estruturante (NDE) dos Cursos Superiores do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (IFPE), atualizada pela **Resolução nº 17/2015**.
- f) **Resolução IFPE/CONSUP nº 080, de 12 de novembro de 2012.** Regulamenta e estabelece critérios para a avaliação das Atividades Complementares desenvolvidas pelos estudantes dos Cursos Superiores do IFPE.

g) **Resolução IFPE/CONSUP nº 22, de 02 de abril de 2014.** Aprova a Organização Acadêmica do Instituto Federal de Pernambuco.

## **2.6 Legislações pertinentes aos Cursos de Tecnologia**

### **2.6.1 Decreto**

a) **Decreto nº 5.154 de 23 julho de 2004, Arts 1º, III, 5º, 6º e 7º** – Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts 39 a 41 da Lei nº 9.394/1996 e dá outras providências;

### **2.6.2 Portarias**

- b) **Portaria nº 10, de 28 de julho de 2006.** Aprova em extrato o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia;
- c) **Portaria Normativa nº 12, de agosto de 2006.** Dispõe sobre a adequação da denominação dos cursos superiores de tecnologia ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, nos termos do art. 71;
- d) **Decreto 5.773, de 2006;**
- e) **Portaria nº 282, de 29 de dezembro de 2006.** Inclusões no Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia;
- f) **Parecer CNE/CES 436/2001.** Cursos Superiores de Tecnologia - Formação de Tecnólogos;
- g) **Parecer CNE/CP N° 29/2002** Trata das Diretrizes Curriculares Nacionais no Nível de Tecnólogo;
- h) **Parecer CNE/CES nº 277/2006.** Nova forma de organização da Educação Profissional e Tecnológica de graduação;
- i) **Parecer CNE/CES nº: 239/2008.** Carga horária das atividades complementares nos cursos superiores de tecnologia;
- j) **Resolução CNE/CP 3, de 18 de dezembro de 2002.** Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia;

## **2.7. Perfil profissional de conclusão**

### **2.7.1 Competências do Design Gráfico**

O concluinte do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico deverá atuar criticamente na atividade profissional, majorando a eficiência de seus resultados devido ao instrumental conceitual e

metodológico adquirido, como também deverá contribuir para o desenvolvimento do país pela participação profissional e intelectual no dever político coletivamente assumido. O egresso será capaz de:

- Perceber, contemporizar e definir um problema projetual;
- Empreender o levantamento de dados vinculados à demanda projetual;
- Analisar os dados e propor alternativas de solução;\*Equacionar
- conhecimentos teóricos e vivência prática na tomada de decisão da solução projetual pertinente;
- Identificar os diversos processos de produção gráfica e discernir sobre os mais adequados à realização da solução proposta;
- Elaborar contrato profissional de serviço e orçamento;
- Operar os vários instrumentos de expressão manual e eletrônico para a representação do pensamento visual;
- Manipular ferramentas digitais para editoração gráfica, edição de imagens e fechamento de arquivos;
- Elaborar as devidas especificações técnicas para viabilizar a produção de peças gráficas;
- Acompanhar e administrar a qualidade do produto final do projeto;
- Planejar e implementar projetos visuais para suportes digitais
- Gerir o direcionamento criativo de procedimentos de redesenho;
- Empreender plano de negócios;
- Estabelecer e gerenciar uma empresa de design gráfico.

### **2.7.2 Campos de Atuação**

- Diagramador/paginador: responsável pelo direcionamento criativo de produção de impressos em geral (cartaz, folder, livro, revista, jornal etc);
- Tipógrafo: responsável pelo direcionamento criativo de fontes e famílias tipográficas;
- Consultor gráfico: responsável pela assessoria e acompanhamento de produção em indústrias gráficas;
- Artefinalista: responsável pela finalização da matriz gráfica de mídias impressas;

- Programador visual: responsável pelo direcionamento criativo de sistemas de identidade visual em suas diversas aplicações bi e tridimensionais;
- Webdesigner: responsável pelo direcionamento criativo de interfaces visuais de websites e edição de vídeo para internet;
- Designer de autoria: responsável pelo direcionamento criativo de interfaces visuais dos produtos digitais audiovisuais (multimídias e jogos eletrônicos);
- Designer de I.G.U.: responsável pelo direcionamento criativo de Interface Gráfica de Usuário para softwares.

Esses postos de trabalho estão presentes em setores de mercado, tais como:

- Empresas públicas e privadas;
- Escritório de Programação Visual;
- Agências de Publicidade e Propaganda;
- Indústrias de Sinalização;
- Indústrias de Produção de Embalagens;
- Indústrias Gráficas de Editoração Eletrônica;
- Provedores de Acesso à Internet;
- Empresas de Tecnologia da Informação;
- Empresas Produtoras de Vídeo;
- Empresas desenvolvedoras de software;
- Empresas de Hipermídia.

## **2.8 Organização curricular**

### **2.8.1 Concepções e princípios pedagógicos**

A organização curricular toma por base alguns pressupostos fundamentais para balizar as decisões pedagógicas do curso, no sentido de buscar uma formação acadêmica que privilegie a relação entre a teoria e a prática de forma reflexiva, articulando o campo de formação e a atuação profissional. Tomando como referência a Resolução CNE/CP 3, de 18 de Dezembro de 2002, bem como outros dispositivos legais, o Curso Superior de Tecnologia em Design gráfico oferecido no

Campus Recife do IFPE pauta-se nos princípios norteadores da organização curricular mencionados a seguir:

- a) Sólida formação científico-humanística e articulação do binômio teoria – prática na sua atuação profissional;
- b) A pesquisa como princípio educativo promovendo a construção da autonomia intelectual;
- c) Articulação das esferas do ensino, da pesquisa e da extensão;
- d) Articulação dos conteúdos ministrados de modo a possibilitar o aprofundamento das especificidades de seu respectivo campo de conhecimento e, ao mesmo tempo, propiciar o encontro de saberes, procedimentos e atitudes de outros campos do conhecimento, sem perder de vista os objetivos e os fundamentos teórico-metodológicos contemplados em cada componente;
- e) Incorporação de práticas didático-pedagógicas que valorizem a autonomia profissional e intelectual, a postura crítica e a emancipação do formando, fazendo repercutir, assim, na sua formação global e integradora, os preceitos da cidadania, como o respeito à diversidade, com vistas à permanente consolidação de uma sociedade democrática;
- f) Construção da consciência crítico-propositiva;
- g) Formação do sujeito histórico, ético, social e ambientalmente comprometido;
- h) Contextualização, interdisciplinaridade como princípios pedagógicos que conduzem à aprendizagem significativa;

Tendo em vista essas premissas, o currículo foi construído contemplando as competências profissionais fundamentais, com foco no perfil profissional de conclusão, prevendo situações que levem o educando a vivenciar o processo de ação–reflexão–ação, a mobilizar e articular com pertinência conhecimentos, saberes e valores em níveis crescentes de complexidade. Para tanto, a abordagem dos conhecimentos privilegia os princípios da contextualização e da interdisciplinaridade, agregando competências profissionais relacionadas com as novas tecnologias e à autonomia intelectual necessárias para enfrentar diferentes desafios do mundo do trabalho com criatividade e flexibilidade. O pleno desenvolvimento dessa proposição supõe a materialização de tais princípios na organização curricular do curso, conforme descrito a seguir.

## **2.8.2 Estrutura Curricular**

A estrutura curricular do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE obedece ao disposto na legislação vigente e tem por características:

- a) atender às demandas dos cidadãos, do mundo do trabalho e da sociedade;
- b) conciliar as demandas identificadas com a vocação, à capacidade institucional e os objetivos do IFPE;
- d) possuir o núcleo de conteúdos específicos com atendimento das atividades práticas;
- e) possuir pré-requisitos mínimos visando à flexibilidade curricular;
- g) favorecer a síntese do conhecimento adquirido através da apresentação de projetos de conclusão de cada período. A estrutura curricular também contempla conteúdos voltados para temáticas, obrigatórias, em todos os níveis e modalidades da educação brasileira, por força da legislação em vigor, tais como: relações étnico raciais, Direitos Humanos, meio ambiente, direitos do idosos, acessibilidade, entre outros. Tratadas transversalmente no currículo, essas temáticas estão presentes, naquilo que é pertinente e possível de estabelecer uma relação apropriada, particularmente nos componentes curriculares Comunicação em Design, História do Design, Legibilidade, Relações interpessoais, Produção gráfica, Técnicas de impressão, Retórica, Libras (Componente Eletivo), Cinema e Vídeo, Tecnologia de Hipermídia, Cinema e Vídeo, Tecnologia de Hipermídia e Midiologia.

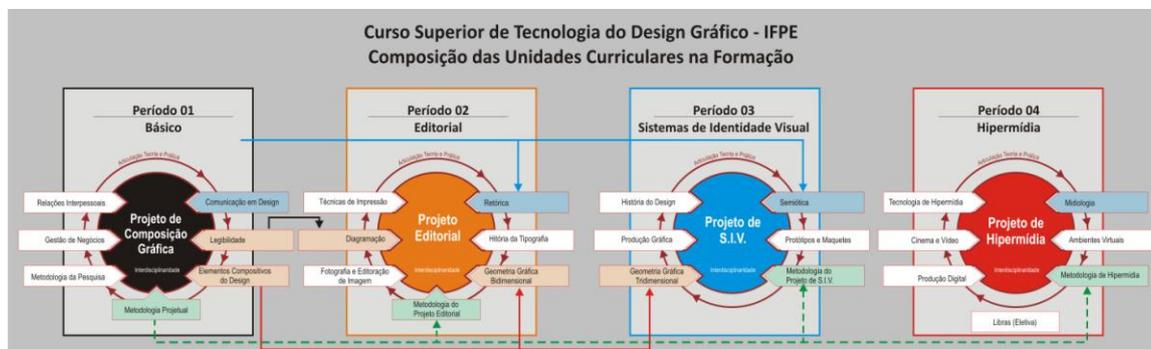
#### **2.8.2.1 Sistema acadêmico, duração e número de vagas**

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPE está estruturado em quatro (04) períodos acadêmicos de um semestre letivo. O Período é o intervalo de tempo de um semestre de 100 dias letivos de atividades de ensino, para que os componentes curriculares dos períodos de ensino possam ser trabalhados. O tempo de integralização mínima é de 02 (dois) anos ou 04 (quatro) semestres letivos, e a duração máxima para a integralização do curso é de 4 (quatro) anos, ou 08 (oito) semestres letivos, em conformidade com a Organização Acadêmica do IFPE, aprovada pela Resolução IFPE/CONSUP nº 22/2014. O Curso oferece 80 (oitenta) vagas por ano, nos horários vespertino e matutino. O número máximo de discentes nas aulas teóricas e práticas é de 40 (quarenta).

O primeiro período é composto por 08 componentes curriculares com conteúdos Básicos; o segundo período é composto por 08(oito) componentes curriculares, que possuem conteúdos específicos na área editorial; o terceiro período é composto por 07 (sete) componentes curriculares, que possuem conteúdos específicos na área corporativa direcionadas a produção de Sistemas de

Identidade Visual e o quarto e último período composto por 07 (sete) componentes curriculares, que contemplam os conteúdos específicos na área de hipermídia, perfazendo um total de 30 (trinta) componentes curriculares obrigatórios, dos quais 28 (vinte e oito) prevêem carga horária teórica e prática. Além disso, há um componente curricular eletivo, que pode ser cursado em outros cursos superiores do IFPE, podendo ser computado como atividade complementar, desde que esteja dentro das normas vigentes. Totalizando 1.620 horas/relógio (2.160 horas/aula). Ao concluir todos os componentes curriculares, o estudante receberá o Diploma de Designer Gráfico.

A organização dos componentes curriculares por período pode ser observada na representação gráfica da composição da formação apresentada a seguir:



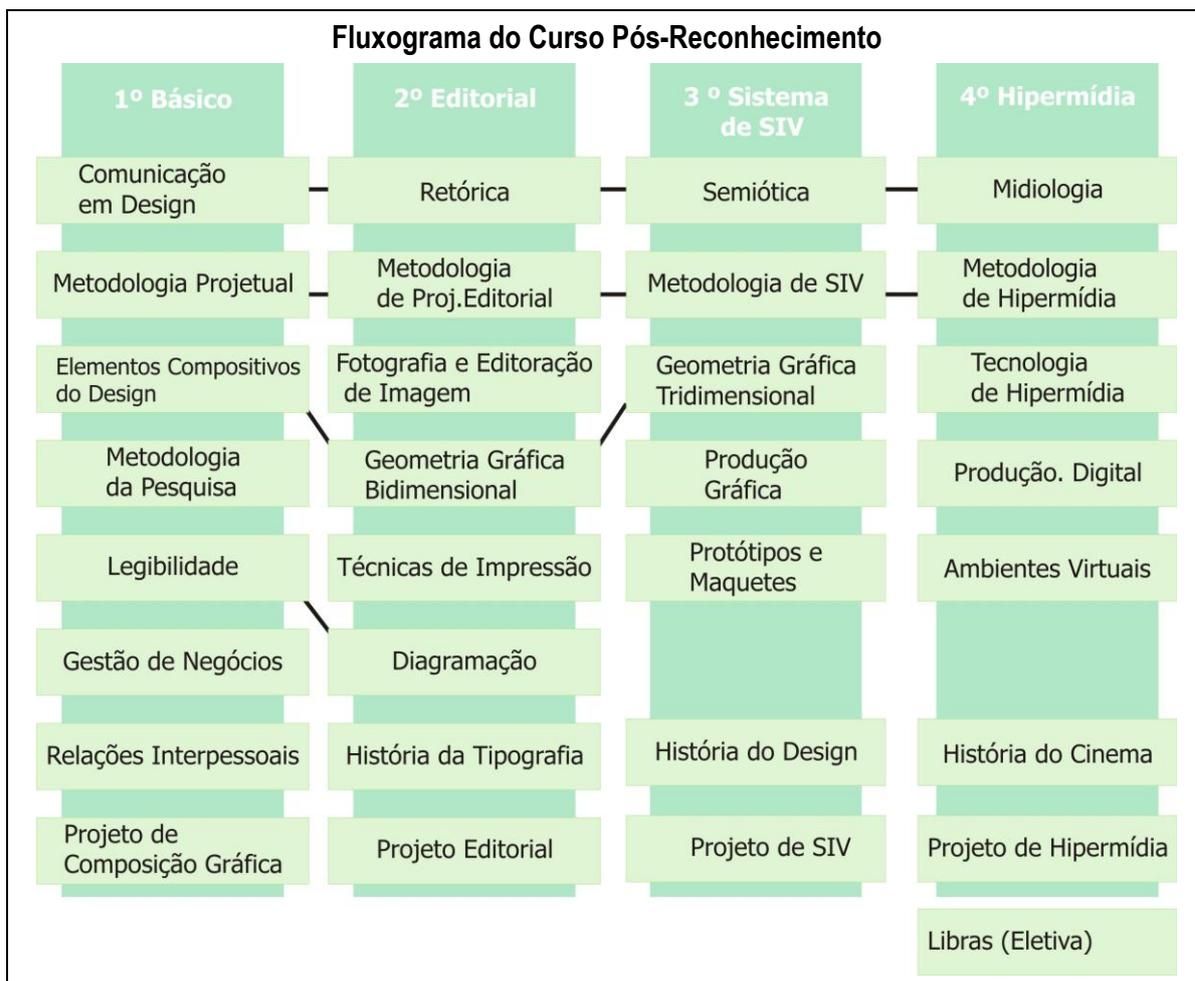
**Figura 01:** Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico – Representação gráfica da composição das Unidades Curriculares na Formação.

O diagrama acima mostra a dinâmica do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, evidenciando quatro períodos, onde cada um possui um componente curricular central que desenvolve um projeto gráfico em seu escopo didático (sendo o componente curricular de Projeto de Composição Gráfica no período 01, Projeto Editorial para o período 02, Projeto de SIV para o período 03 e Projeto de Hipermissão para o período 04) e os demais componentes curriculares se articulam de forma a subsidiar os conteúdos necessários para o projeto supracitado.

O fluxograma a seguir, também sintetiza as cargas horárias das atividades complementares, dos componentes curriculares constantes na Matriz Curricular vigente, constando, inclusive, Libras como componente eletivo, bem como uma síntese das cargas horárias de todos os núcleos de conteúdos e componentes curriculares.

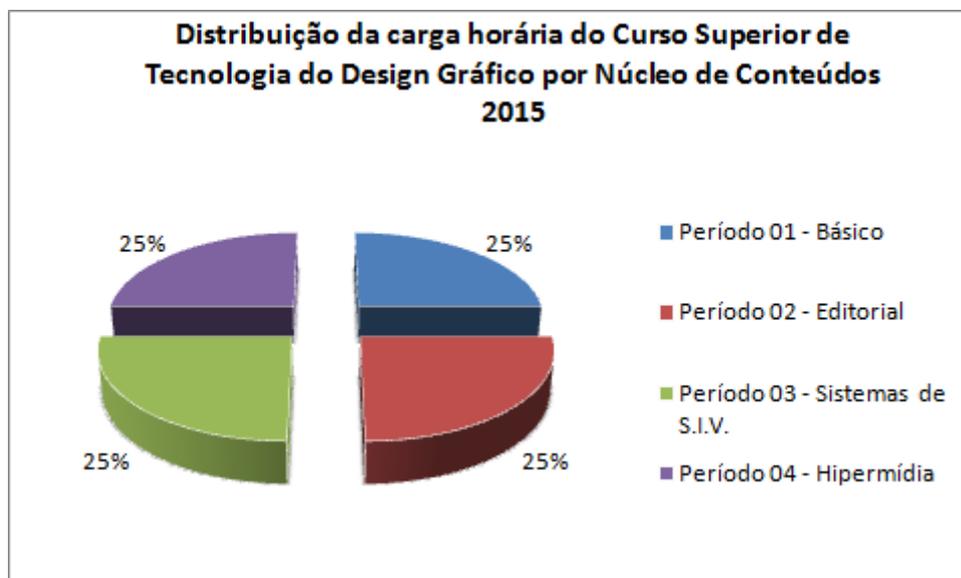
### 2.8.2.2 Fluxograma do curso

A composição da formação ao longo do curso, considerando os componentes curriculares por período, carga horária, créditos e pré-requisitos, está esquematizada no fluxograma a seguir.



**Figura 02:** Fluxograma do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

No que se refere à distribuição da carga horária, respeitou-se o disposto nas Diretrizes Curriculares pertinentes e ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, como pode ser observado no Gráfico 01 a seguir.



**Gráfico 01:** Distribuição da carga horária do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

Conforme determina a Resolução CNE/CP 3, DE 18 de Dezembro de 2002, foram contemplados, considerando o mínimo de 1.620 horas/relógio (2.160 horas/aula), onde 25% da carga horária mínima do curso destina-se ao período de conteúdos Básicos, 25% para o período de conteúdos Editoriais; 25% no período de conteúdos de Sistemas de Identidade Visual e 25% para o período de conteúdos de Hipermídia, conforme discriminado no Quadro 02, a seguir:

COMPONENTES CURRICULARES	%	CH NÚCLEOS DE CONTEÚDOS	% CH CONSIDERANDO MÍNIMO DE 1620 h/r (2.160 h/a)
Básico	25	405 horas/relógio (540 horas/aula)	25
Editorial	25	405 horas/relógio (540 horas/aula)	25
Sistemas de Identidade Visual	25	405 horas/relógio (540 horas/aula)	25
Hipermídia	25	405 horas/relógio (540 horas/aula)	25

**Quadro 02:** Distribuição da carga horária do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico por período

### 2.8.2.3 Matriz Curricular

A Matriz Curricular apresentada a seguir, propõe uma formação profissional que desdobra os conteúdos exigidos pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Tecnologia, em observância ao disposto na Resolução CNE/CP 3, DE 18 de Dezembro de 2002 e apresentada nas tabelas abaixo:

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO - IFPE CAMPUS RECIFE						
CURSO: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO			REGIME: SEMESTRAL			
MATRIZ CURRICULAR - 2012.2			CARGA HORÁRIA TOTAL (h/a): 2.160			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 1.620			CARGA HORÁRIA (h/r): 1.620			
PERÍODO DE INTEGRALIZAÇÃO MÁXIMA: 08 semestres			SEMANAS LETIVAS: 18			
ÁREA DE CONHECIMENTO: DESIGN			HORAS-AULA: 45 min			
FUNDAMENTAÇÃO LEGAL: LDB 9394/96, Resolução CNE/CP 03/2002, Lei nº 10.436/2002, Decreto nº 5.626/2005.						
MATRIZ CURRICULAR						
	COMPONENTES CURRICULARES	CHT		MÓDULOS		
		(h/r)	(h/a)	CRÉDITOS	NATUREZA	PRÉ-REQUISITOS
I BÁSICO	Comunicação em Design	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Metodologia Projetual	54	72	4	Obrigatória	*
	Elementos Compositivos do Design	108	144	8	Obrigatória	*
	Metodologia da Pesquisa	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Legibilidade	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Gestão de Negócios	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Relações Interpessoais	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Projeto de Composição Gráfica	40,5	54	3	Obrigatória	*
<b>TOTAL PARCIAL</b>		<b>405</b>	<b>540</b>	<b>30</b>	<b>*</b>	<b>*</b>
II EDITORIAL	Retórica	40,5	54	3	Obrigatória	Comunicação em Design
	Metodologia de Proj. Editorial	40,5	54	3	Obrigatória	Metodologia Projetual
	Fotografia e Editoração de Imagem	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Geometria Gráfica Bidimensional	40,5	54	3	Obrigatória	Elementos Compositivos do Design
	Técnicas de Impressão	81	108	6	Obrigatória	*
	Diagramação	81	108	6	Obrigatória	Legibilidade
	História da Tipografia	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Projeto Editorial	40,5	54	3	Obrigatória	*
<b>TOTAL PARCIAL</b>		<b>405</b>	<b>540</b>	<b>30</b>	<b>*</b>	<b>*</b>

III SISTEMA DE IDENTIDADE VISUAL (SIV)	Semiótica	40,5	54	3	Obrigatória	Retórica
	Metodologia de SIV	40,5	54	3	Obrigatória	Metodologia de Proj.Editorial
	Geometria Gráfica Tridimensional	81	108	6	Obrigatória	Geometria Gráfica Bidimensional
	Produção Gráfica	81	108	6	Obrigatória	*
	Protótipos e Maquetes	81	108	6	Obrigatória	*
	História do Design	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Projeto de SIV	40,5	54	3	Obrigatória	*
	<b>TOTAL PARCIAL</b>	<b>405</b>	<b>540</b>	<b>30</b>	*	*
IV HIPERMÍDIA	Midiologia	40,5	54	3	Obrigatória	Semiótica
	Metodologia de Hipermissão	40,5	54	3	Obrigatória	Metodologia de SIV
	Tecnologia de Hipermissão	81	108	6	Obrigatória	*
	Produção. Digital	81	108	6	Obrigatória	*
	Ambientes Virtuais	81	108	6	Obrigatória	*
	Cinema e Vídeo	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Projeto de Hipermissão	40,5	54	3	Obrigatória	*
	Libras *	*	*	3	Eletiva	*
<b>TOTAL PARCIAL</b>	<b>405</b>	<b>540</b>	<b>30</b>	*	*	
<b>Total Geral</b>	<b>1.620</b>	<b>2.160</b>	<b>120</b>	*	*	
<b>Prática Profissional – PROJETO</b>						

**Quadro 03:** Matriz Curricular do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico por período

Além dos componentes constantes no Quadro Síntese da Matriz Curricular, o currículo do Curso de Design Gráfico, propõe o componente curricular eletivo de Libras, conforme definido nas normas internas da Instituição.

#### 2.8.2.4 Componente curricular eletivo

Os componentes eletivos são componentes curriculares de livre escolha do estudante, cuja carga horária não será obrigatória na Matriz Curricular do curso, podendo ser cursados, inclusive, em outros cursos superiores do IFPE e computadas como atividades complementares, desde que esteja dentro das normas vigentes.

Código	Componente Curricular	Créditos	Total de horas/aulas	Total de horas/relógio	Pré-requisito
	Libras	4	72	54	Sem pré-requisitos

**Quadro 04:** Descrição do componente curricular eletivo do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

### 2.8.3 Orientações Metodológicas

No ato de projetar, devido à natureza essencialmente projetual do design, pautamos a nossa metodologia didática no sentido de contemplar processos de criação e resolução de problemas a um só tempo, e que também desencadeie no estudante motivação interna suficiente para abordar tais situações problemáticas, fazendo as perguntas cabíveis com independência e iniciativa para propor soluções viáveis dentro de critérios realistas do mercado de trabalho.

O primeiro passo rumo ao aprimoramento da habilidade de aprender a aprender é saber desenvolver e definir um problema. Só depois que essa fase estiver muito clara e estabelecida, é que se torna possível prosseguir com o Processo de Solução de Problemas. No desenvolvimento e na definição do problema, devemos ter em mente as seguintes etapas: \*Selecionar o conteúdo a ser aprendido; \*Selecionar a habilidade a ser desenvolvida; \*Determinar a disponibilidade de recursos: material, tempo, etc.; \*Definir o problema: \*desenvolvidamente apropriado: sua formação acadêmica; \*baseado em sua experiência: experiência profissional e de vida; \*Desenvolver a pergunta-chave: qual o alvo a ser atingido? \*Determinar critérios de auto-avaliação. Estabelecido com precisão o problema, podemos então desencadear o Processo de Solução de Problemas: 1. Estar consciente e convencido da importância do problema; 2. Montar o diagrama de informações: Idéias – hipóteses e sugestões para o problema (que podem mudar posteriormente); Fatos – o que já sei a respeito do assunto; Questões – o que preciso aprender sobre o assunto; Plano de Ação: onde posso achar as informações que preciso; 3. Visitando o problema: reler a definição do problema, selecionar uma das soluções sugeridas e aplicar um ou mais planos de ação; 4. Revisitando o problema: comparar o resultado da pesquisa e ver se realmente resolveu o problema. Se necessário, levantar mais questões a serem aprendidas; 5. Preparar um produto, relatório ou apresentação: será a concretização da solução eleita como mais adequada; 6. Auto-avaliação de desempenho.

Após anos de vivência com essa metodologia pedagógica no ensino do design, algumas alterações concernentes à sua integração com as metodologias projetuais em geral e as práticas pedagógicas de cada componente curricular em especial, estão em andamento, com vistas à melhor otimização possível da inserção de sua peculiar abordagem didática, no cotidiano acadêmico, bem como, no profissional.

Nesse sentido, a metodologia permite principalmente uma maior flexibilidade demandada por componente curricular no planejamento pedagógico pertinente as suas especificidades curriculares. De modo geral, as práticas pedagógicas são constituídas nos períodos 1; 2; 3 e 4 da seguinte forma: Produção de resenhas e artigos. Aula expositiva com recursos audiovisuais, leitura e discussão de textos, seminários, atividades de pesquisa. Produção de relatórios técnicos, orientação e acompanhamento dos projetos, aulas teóricas com exercícios práticos de desenho de formas da natureza, aplicando várias técnicas de representação gráfica. Apresentação e discussão de vídeos e textos sobre o processo de construção do conhecimento científico, elaboração de fichas de leituras, resumos e resenhas, palestra de profissionais da gestão do design.

Cada componente curricular de um determinado período, de acordo com o fluxograma do curso, levará em consideração certas especificidades do componente curricular e da transversalidade com os demais componentes curriculares que compõem o período.

## **2.8.4 Atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão**

### **2.8.4.1 Ciclo de palestras**

O **OcupeDesign** é uma iniciativa do corpo docente do Curso em articulação com a direção do Campus Recife em concomitância a X Semana Nacional de Ciência e Tecnologia com o propósito de criar mais espaços para reflexões sobre temas pertinentes e de interesse do Design Gráfico. Trata-se de um evento voltado, principalmente, para os estudantes do curso, realizado ao menos 01 (uma) vez por ano acadêmico, com a presença de convidados externos ao IFPE, sejam eles professores, pesquisadores, representantes do poder público ou de organizações da sociedade civil organizada, artistas e profissionais da área da indústria gráfica, entre outras possibilidades de convidados, criando espaço para a construção de um ambiente acadêmico de reflexão sobre temas atuais do Design Gráfico ou de alguma relevância no contexto da realidade atual.

O propósito é de que a formação não se restrinja unicamente ao espaço da sala de aula e que os estudantes tenham a oportunidade de se inteirar de algumas reflexões sobre temas contemporâneos a partir de um diálogo com sujeitos sociais envolvidos de alguma forma com a temática apresentada. Para além da dimensão do Ensino, essas reflexões também podem instigar novas possibilidades de Pesquisa por parte dos estudantes, quer diretamente vinculados aos

programas institucionais de iniciação científica do IFPE, quer para fins de realização dos projetos semestrais do Curso. Vale frisar que essa atividade ainda pode servir como um campo de possibilidade para o desenvolvimento de alguma atividade de Extensão, já que não há um foco fechado para os temas que são discutidos.

#### **2.8.4.2 Atividades de monitoria**

As Atividades de Monitoria objetivam incentivar o corpo discente, com vistas à ampliação do espaço de aprendizagem e o aperfeiçoamento do seu processo de formação e a melhoria da qualidade do Ensino. Além disso, nos termos do edital nº 03/2013, a Monitoria objetiva intensificar e assegurar a cooperação entre estudantes e professores nas atividades acadêmicas, relativas às atividades do Ensino e subsidiar trabalhos acadêmicos, orientados por professores, por meio de ações multiplicadoras e de esclarecimento de dúvidas quanto ao conteúdo e à realização das atividades propostas. Deste modo, procura-se possibilitar um aprofundamento teórico e o desenvolvimento de habilidades pertinentes à formação profissional.

#### **2.8.4.3 Atividades de Pesquisa**

A Pesquisa constitui um meio de grande importância no processo de formação dos estudantes do IFPE, seja no âmbito do Educação Superior, seja no Ensino Médio. Desta forma, a Pró - Reitoria de Pesquisa e Inovação (PROPESQ) tem fomentado a constituição de Grupos de Pesquisa pertencentes aos seus nove *campi* e à Educação à Distância, certificados junto ao CNPq. Dado o expressivo contingente de docentes e estudantes vinculados a esta atividade, o *Campus* Recife representa atualmente cerca de 60% (sessenta por cento) do quantitativo da Pesquisa em todo o IFPE.

#### **2.8.5 Atividades Complementares**

Poderão ser desenvolvidas de forma optativa e sua carga horária acrescida a carga horária total prevista para o curso. O computo da carga horária será de até 20% da carga horária total do curso.

#### **2.8.6 Prática Profissional**

Não está previsto estágio na organização curricular, devido ao entendimento que os projetos desenvolvidos durante o curso constituem-se em práticas projetuais relevantes à formação profissional.

O estágio é opcional, uma vez requerido pelo estudante, o DIEX-IFPE providenciará o regulamento do mesmo, por sua vez a coordenação do curso definirá o professor orientador e a atividade integrará o histórico escolar do discente, nos termos da Organização Acadêmica em vigor.

## 2.8.7 Ementário

### 2.8.7.1 Curso Pós-Reconhecimento - Planos de Ensino

#### 2.8.7.1.1 Período Letivo I – Básico

<b>Componente Curricular:</b> Legibilidade	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total</b> (54 h.a.   40 h) <b>AT</b> (36 h.a.   27 h) <b>AP</b> (18 h.a.   13 h)	
<p><b>Ementa</b> Ergonomia: conceito/campo de aplicação, O Corpo Humano: antropometria e sentidos, Percepção: visual, auditiva, tátil, sinestesia, Acuidade e Legibilidade Visual: conceitos e aplicações, Signos Visuais: conceituação /categorias. Códigos Visuais: cromáticos, tipográficos, morfológicos, tecnológicos, Tipografia: anatomia, evolução técnica e classificação, Linguagem tipográfica: kerning, espaçamento, entrelinhamento, A página: mancha gráfica e malha gráfica. Planejamento de projetos gráficos que enfatize também o público idoso, como forma de respeito e valorização do envelhecimento e direito ao contínuo direito à informação visual de qualidade.</p>	
<p><b>Referências Básicas</b> GOMES FILHO, Joao. <b>Gestalt Do Objeto</b> . 1ª . São Paulo: Escrituras Editora, 2009. FERLAUTO, Cláudio. <b>O Tipo da Gráfica</b>. 1ª ed, São Paulo: Rosari, 2002 DONDIS, Donis A. <b>A Sintaxe Da Linguagem Visual</b>. 3ª. São Paulo: Editora WMF Martins fontes Ltda, 2007.</p>	
<p><b>Referências Complementares</b> HARRIS, Paul. <b>Design Basico - Layout</b>. 2ª, Porto Alegre: Bookman Companhia, 2011. ITIRO, Lido. <b>Ergonomia, Projeto E Produção</b>. 1ª ed, São Paulo: Edgard Bucher Ltda, 1997. NIEMEYER, Lucy. <b>Tipografia: Uma Apresentação</b>. 1ª ed, São Paulo: 2AB, 2001. SILVA, Rafael. <b>Diagramação</b>, 5ª ed. são Paulo, Summus, 1985. FARIAS, Priscila L. <b>Tipografia Digital</b>. 1ª ed, São Paulo: Rio Books, 2001. GRANDJEAN, Etienne. <b>Manual de Ergonomia</b>. 5ª ed. São Paulo: Bookman, 2005. FARINA, Modesto. <b>Psicodinâmica das Cores em Comunicação</b>. 6ª. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2011.</p>	

<b>Componente Curricular:</b> Metodologia Projetual	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total</b> (72 h.a.   54 h) <b>AT</b> (42 h.a.   31 h) <b>AP</b> (30 h.a.   23 h)	
<b>Ementa</b> Metodologias de design. Evolução histórica da metodologia de design. Métodos criativos. Métodos de geração de alternativas. Métodos de seleção de alternativas. Métodos de evolução de alternativas. Métodos de avaliação de design. Métodos de análise de mercado. Métodos de análise de público.	
<b>Referências Básicas</b> BROWN, Tim. <b>Design Thinking - Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias</b> . Elsevier: São Paulo, 2010. BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos</b> . 4ª. ed. São Paulo: Blücher, 2011. BURDEK, Bernhard. <b>Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos</b> . Rio de Janeiro: Edgar Blücher, 2010. MÍGUEZ, Álvaro Javier . <b>Fundamentos del diseño industrial</b> . 1ª. ed. Eudeba: Buenos Aires, 2011.	
<b>Referências Complementares</b> OSTROWER, Fayga. <b>Criatividade e processos de criação</b> . 28ª. ed. São Paulo: Vozes, 2013. PERSON, Academia. <b>Criatividade e inovação</b> . São Paulo: Person Prentice, 2011. FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b> . São Paulo: Rosari, 2006. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design</b> . São Paulo: Blücher, 2008. SCHNEIDER, Beat. <b>Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico</b> . São Paulo: Blücher, 2010. OSTROWER, Fayga. <b>Criatividade e processos de criação</b> . 28ª. ed. São Paulo: Vozes, 2013. PERSON, Academia. <b>Criatividade e inovação</b> . São Paulo: Person Prentice, 2011. FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b> . São Paulo: Rosari, 2006. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design</b> . São Paulo: Blücher, 2008. SCHNEIDER, Beat. <b>Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico</b> . São Paulo: Blücher, 2010.	

<b>Componente Curricular:</b> Projeto de Composição Gráfica	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total</b> (54 h.a.   40 h) <b>AT</b> ( 18 h.a.   14 h) <b>AP</b> (36 h.a.   26 h)	
<b>Ementa</b> Projeto de composição gráfica (p.ex.: capa de CD ou capa de livro, ou cartão-postal, ou cartaz etc) no exercício da competência supradita; Integração orgânica dos conhecimentos teóricos e práticos na atividade projetual.	
<b>Referências Básicas</b> PHILLIPS, Peter I. <b>Briefing: A Gestao do Projeto de Design</b> . 1ª ed. São Paulo: Blücher, 2008. SAMARA, Timothy. <b>Ensopado de Design Gráfico</b> . 1ª ed. São Paulo: Blücher, 2010. HURLBURT, Allan. <b>Layout: O design da página impressa</b> . 1ª ed. São Paulo: Nobel, 1986.	
<b>Referências Complementares</b> FARINA, Modesto. <b>Psicodinâmica das Cores em Comunicação</b> . 6ª ed. São Paulo: Blücher, 2011.	

FAZENDA, Ivani. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 18ª ed. Campinas: Papirus, 2012.  
 FORSSMAN, Friedrich. **Primeiros Socorros em Tipografia**. 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2007.  
 WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é Designer**. 4ª ed. São Paulo: Callis, 2013.  
 TONDREAU, Beth. **Criar grids: 100 fundamentos de layout**. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

<b>Componente Curricular:</b> Comunicação em Design	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total</b> (54 h.a.   40 h.r) <b>AT</b> (39 h.a.   29 h) <b>AP</b> (15 h.a.   11 h.r)	
<b>Ementa</b> Introdução aos conceitos de Comunicação. Processos e sistemas de comunicação. Funções da linguagem. Comunicação de massa. Comunicação Visual. Linguagem Visual: processos de significação e conformação de mensagens visuais. Design e Cultura. A configuração do público-alvo brasileiro: discursos, orientações e ações anti-racistas na educação das relações étnico-raciais e questões de gênero. Mídia e etnicidades.	
<b>Referências Básicas</b> FLUENTE, Rodolf . <b>A Prática do Design Gráfico uma metodologia criativa</b> . São Paulo: Rosari, 2006. MORIN, Edgard. <b>Cultura de massas no sec XX</b> . Rio de Janeiro: Forense, 2011. DONDIS, Donis A. <b>Sintaxe da linguagem visual</b> . Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003. MUNARI, Bruno. <b>Das coisas nascem coisas</b> . Trad. José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.	
<b>Referências Complementares</b> MARTIN-BARBERO, Jesus. <b>A comunicação na educação</b> . São Paulo: Contexto, 2014. POSER, Denise von. <b>Marketing de Relacionamento: Maio lucratividade para empresas vencedoras</b> . São Paulo: Manole, 2005. ALVES, Marcia Nogueira. <b>Mídia e produção audiovisual: uma introdução</b> [livro eletrônico]. Curitiba: Editora intersaberes. BONSIPEPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade</b> . São Paulo: Blucher, 2011. CHALHUB. Samira. <b>Funções da linguagem</b> . 12º Ed. São Paulo: Ática, 2006.	

<b>Componente Curricular:</b> Metodologia da Pesquisa	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total</b> ( 54 h.a.   40 h.r ) <b>AT</b> (27 h.a.   20 h) <b>AP</b> (27 h.a.   20 h.r)	
<b>Ementa</b> Construção do Conhecimento Científico. Senso Comum. Tipos de conhecimento. Diferentes concepções da pesquisa científica – abordagens qualitativa e quantitativa. Legislação e normas da ABNT. Fases de desenvolvimento e elaboração de uma pesquisa científica. Marco teórico e metodológico da pesquisa científica. Instrumentos para coleta de dados. Elaboração de projeto de pesquisa. Fontes Bibliográficas. Busca de dados pela Internet. Instrumentos para redação de relatórios técnicos e científicos. Ética profissional.	

### Referências Básicas

GONÇALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. São Paulo: Alínea, 2011.  
KELLER, Vicente. **Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.  
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2010.  
SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

### Referências Complementares

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 10 ed. São Paulo: Atlas, 2010.  
BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de metodologia científica**. 3 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.  
CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson, 2007.  
COSTA, Marco Antonio F. da; COSTA, Maria de Fátima Barrozo da. **Metodologia da pesquisa: conceitos e técnicas**. 2 ed. Rio de Janeiro: Interciência, 2009.  
DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. 3 ed.. São Paulo: Atlas, 1995.  
KOCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. 21 ed. Petrópolis: Vozes, 1997.  
.RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2006.

**Componente Curricular:** Relações Interpessoais

**Créditos:**  
03

**Carga Horária: Total** (54 h.a. | 40 h) **AT**( 38 h.a. | 27 h) **AP**(18 h.a. | 13,5 h)

### Ementa

As influências do entorno nas relações intra e interpessoais. A dinâmica interna das múltiplas dimensões do ser humano. Habilidades socioemocionais e de valores: autoconhecimento, autogestão, consciência social, habilidades relacionais e tomada de decisões responsável. O ciclo da comunicação saudável: escuta, empatia, automonitoria e feedback. O comportamento humano: as diferenças individuais, perpassando pelos direitos da pessoa com transtorno do espectro autista e outros. Cidadania e Direitos Humanos: o que são direitos humanos. Relações étnico-raciais, de gênero e de classe social. O papel do idoso na sociedade contemporânea. Ética Profissional: dimensão pessoal e social.

### Referências Básicas

DEL PRETTE, Almir; DEL PRETTE, Zilda A. P. **Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo**. 6 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.  
GOLEMAN, Daniel. **Inteligência social: o poder das relações humanas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.  
\_\_\_\_\_. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

### Referências Complementares

ANTUNES, Celso. **Manual de Técnicas de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia**. 25ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.  
BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13ª ed. São Paulo: Saraiva, 2002.  
BRAGHIROLI, Elaine Maria et al. **Psicologia geral**. 23ª ed. Porto Alegre: Vozes, 2003.  
GOLEMAN, Daniel. **Trabalhando com a inteligência emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.  
GOTTMAN, John. **Inteligência Emocional e a arte de educar nossos filhos**. São Paulo: Objetiva, 1996.

OSÓRIO, Luiz Carlos. **Grupos**: teorias e práticas – acessando a era de grupalidade. 1ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.  
 ZIMMERMAN, David. OSÓRIO, Luiz Carlos. **Como trabalharmos com grupos**. 1ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

<b>Componente Curricular:</b> Gestão de Negócios	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total</b> (54 h.a.   40 h) <b>AT</b> ( 30 h.a.   21 h) <b>AP</b> ( 24 h.a.   17 h)	
<p><b>Ementa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Administração:       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceitos e aplicações;</li> <li>- Instrumentos do Planejamento Empresarial;</li> <li>- Gestão de Pessoas.</li> </ul> </li> <li>• Gerenciamento dos Recursos Empresariais:       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiais;</li> <li>- Tecnológicos;</li> <li>- Financeiros.</li> </ul> </li> <li>• Administração Mercadológica:       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdução e aspectos relevantes;</li> <li>- SIM (Sistema de Informação em Marketing);</li> <li>- Pesquisa de Mercado e Análise de Mercado.</li> </ul>       Estudo de Casos de negócios na área de Design de Gráfico.     </li> <li>• Empreendedorismo:       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceituação, importância, oportunidades de empreendimentos, Meios e Cenários disponíveis.</li> </ul> </li> <li>• Caracterização do empreendedorismo:       <ul style="list-style-type: none"> <li>- As habilidades e competências do empreendedor;</li> <li>- Identificação das oportunidades como alternativa profissional, aspectos mercadológicos;</li> <li>- Exemplos de experiências empreendedoras.</li> </ul> </li> <li>• Inovação tecnológica;</li> <li>• Propriedade intelectual;       <ul style="list-style-type: none"> <li>• O Desenho Industrial e sua proteção legal.</li> <li>• Transferência de tecnologia e Franquia.</li> <li>• Marcas e Patentes: análise, conceito legal, registro.</li> </ul> </li> <li>• Estudo de viabilidade econômico-financeira;</li> <li>• Planejamento dos empreendimentos:       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrumentos de Pesquisa Mercadológica;</li> <li>- Elaboração de Plano de Negócio.</li> </ul> </li> <li>• Apresentação de Projeto de Empreendimento na área de Design Gráfico.</li> </ul>	
<p><b>Referências Básicas</b></p> <p>LAS CASAS, Alexandre Luzzi. Plano de marketing para micro e pequena empresa. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2001.        KOTLER, Philip; Philip Kotler; Gary Armstrong; tradução Vera Whately; Princípios de Marketing. Revisão técnica: Roberto Meireles Pinheiro. 7ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.        MONTANA, Patrick J.; Patrick J. Montana, Bruce H. Charnov; tradução Cid Knipel Moreira; Administração. Revisão técnica: Álvaro Pequeno da Silva. 2ª ed. São Paulo: Saraiva, 2003.        DAFT, Richard L. / Richard L. Daft; tradutor: Cid. Knipel Moreira. Organizações: teorias e projetos. Revisão técnica: Reinaldo O. Silva. 1ª ed. São Paulo. Pioneira Thomson Learnig, 2002.        DRUCKER, Peter Ferdinand. / por Peter F. Drucker [tradução Nivaldo Montingelli Jr.. Desafios gerenciais para o século XXI. 1ª. São Paulo. Pioneira. 1999.</p>	

**Referências Complementares**

DAFT, Richard L. Richard L. Daft; Organizações: teorias e projetos. Tradutor: Cid. Knipel Moreira. Revisão técnica: Reinaldo O. Silva. 1ª ed. São Paulo. Pioneira Thomson Learnig, 2002.  
DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando idéias em negócios. 1ª ed. Rio de Janeiro. Campus, 2001.  
DEGEN, Ronald. O empreendedor: fundamentos da iniciativa empresarial. 8ª ed. São Paulo. McGraw-Hill, 1989.  
DRUCKER, Peter F. Inovação e espírito empreendedor: práticas e princípios. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 1998.  
CUNHA, C. F. A Proteção Legal do Design – Marketing e Web Design. 1ª. São Paulo: 2AB, 2003.

**Componente Curricular:** Elementos Compositivos do Design**Créditos:**  
08**Carga Horária: Total** (144 h.a. | 108h) **AT** ( 48 h.a. | 36 h) **AP** (85 h.a. | 64 h)**Ementa**

Técnicas desenho de observação e de representação tridimensional: perspectiva, proporção, luz e sombra; Os Elementos conceituais geométricos: Ponto; Reta; Plano; Volume; Forma; Os Elementos Visuais (ou sensoriais): Forma; Cor; Textura; Tamanho; Tom; Os Elementos relacionais ou referenciais da composição gráfica: Direção; Posição; Espaço; Gravidade; Escala; Os Elementos comunicativos: Representação; Significação Função; Abstração; Modulação: Composição & Deformação; Positivo e Negativo; Movimento & Dinâmica; Rebatimento & Malha; Redução & Ampliação; Relevo & Texturização

**Referências Básicas**

WONG, Wucius. Princípios da Forma e Desenho. 2ª ed. São Paulo, Martins Fontes, 2010.  
EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do Cérebro. 7ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.  
GUIMARÃES, Luciano. A cor como Informação. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2004.

**Referências Complementares**

PIYASENA, Sam. **Desenhe!** 1ª ed, São Paulo: GG Brasil, 2015.  
PARRAMON; **Fundamentos do Desenho Artístico**, 1ª ed, São Paulo: Editora WMF Martins fontes Ltda, 2007.  
LEBORG, christian, **Gramatica Visual**, 1ª ed. São Paulo: GG Brasil, 2015.  
PARRAMON, Jose Maria. **Primeiros Passos em Desenho Artístico**, 1ª ed, são Paulo: Editora: PARRAMON BRASIL, 1987.  
LASEAU, Paul. **Freehand Sketching - An introduction**, 1ª ed, New York: Editora: WW NORTON, 2004.

**2.8.7.1.2 Período Letivo II – Editorial****Componente Curricular:**  
Projeto Editorial**Créditos:**  
03**Carga horária: Total** (54 h.a. | 40 h) **AT** (12 h.a. | 9 h) **AP** (42 h.a. | 31 h)**Ementa**

O que é um projeto editorial. Noções de projeto gráfico. Desenvolvimento de Projeto editorial com extensões em tipografia, impresso e divulgação. Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa.

#### Referências básicas

HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. São Paulo: Atelie Editorial, 2006.  
SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
WHITE, Jan. **Edição e Design**. São Paulo: JSN Editora, 2006.

#### Referências Complementares

JACQUES, João P. **Tipografia Pós-moderna**. 1ª. São Paulo. 2AB. 2001.  
WILIAMS, Robin. **Design para quem não é Designer**. 4ª. São Paulo. Callis Editora. 2013.  
ARAÚJO, Emanuel; DE LEMOS, Briquet; HOUAISS, Antônio. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. Lexicon Editora Digital, 2008.  
MARTINS, Nelson. **Imagem Digital Na Editoracao, a**. Senac, 2003.  
MARTINEZ SICLUNA, V. **Teoria y práctica de la Tipografia**. 1ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. 1944.

<b>Componente Curricular:</b> Fotografia e Edição de Imagem	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT( 27 h.a.   20 h ) AP( 27 h.a.   20 h )</b>	
<b>Ementa</b> Desenvolver os aspectos históricos e suas principais influências nas mídias. Os processos que implicaram na evolução do equipamento e o impacto destes nos processos tecnológicos modernos, bem como os novos processos de composição de imagem e editorização.	
<b>Referências básicas</b> ANG, Tom. <b>Fotografia Digital, uma introdução.</b> ; SP: Senac, 2012. DUBOIS, Philippe. <b>O ato fotográfico</b> . SP:Papirus, 2004. PREUSS, Julio. <b>Fotografia Digital.</b> , SP: Axcel Books, 2004.	
<b>Referências Complementares</b> MARTINS, José de Souza. <b>Sociologia da fotografia e da imagem</b> /José de Souza Martisn. SP: Contexto, 2008. PIETROFORTE, Antonio Vicente. <b>Análise do texto visual: a construção da imagem</b> /Antonio Vicente Pietroforte. SP: Contexto, 2007. KELBY, Scott. <b>Adobe Photoshop CS4: para fotógrafos digitais</b> /Scott Kelby. SP: Person Prentice Hall, 2009. KELBY, Scott. <b>Fotografia digital na prática: Segredos incríveis para dar a suas fotos uma aparência profissional!</b> /Scott Kelby; SP: Person Education do Brasil, 2007.	

<b>Componente Curricular:</b> Técnicas de Impressão	<b>Créditos:</b> 06
<b>Carga Horária: Total ( 108 h.a.   80 h ) AT( 36 h.a.   27 h ) AP( 72 h.a.   53 h )</b>	

<p><b>Ementa</b></p> <p>Definição e identificação das cores. Identificação e caracterização de materiais para a produção gráfica. Definição e aplicação da cor-luz e cor pigmento em projetos gráficos. Identificação das tabelas CMYK e PANTONE. Estudo sobre o papel e a importância da encadernação como suporte para efetivação de mensagens visuais. Fechamento de arquivo digital e gravação de matriz para pré-impressão. Identificação das técnicas de acabamento. Estudo sobre os processos industriais de transformação dos materiais. Identificação das principais técnicas de acabamento de peças gráficas.</p>
<p><b>Referências básicas</b></p> <p>GUIMARÃES, Luciano. <b>A Cor como Informação</b>. 1ª. ed. São Paulo: Annablume, 2001.  OLIVEIRA, Mariana. <b>Produção Gráfica para Designers</b>. 1ª. ed. São Paulo: 2AB, 2001.  DONDIS, Donis. <b>A Sintaxe da Linguagem Visual</b>. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.</p>
<p><b>Referências Complementares</b></p> <p>TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. <b>Homem, Comunicação e Cor</b>. 4ª. ed. São Paulo: Ícone, 1997.  OSTROWER, Fayga. <b>Criatividade e processos de criação</b>. São Paulo. Vozes, 2004.  GOMES, Luiz Vidal. <b>Criatividade – projeto, desenho, produto</b>. Santa Maria-RS. sCHDs, 2001.  BUGGY, Leonardo Araújo da Costa. <b>Produção de impressos offset: Guia Básico para Designers</b>. 2ª ed. Recife: Serifa Fina, 2012.  VILLAS-BOAS, Andre. <b>Produção Gráfica para Designers</b>. São Paulo 2AB, 2009.</p>

<p><b>Componente Curricular:</b> Diagramação</p>	<p><b>Créditos:</b> 06</p>
<p><b>Carga horária: Total ( 108 h.a.   80 h) AT ( 54 h.a.   40 h) AP ( 54 h.a.   40 h)</b></p>	
<p><b>Ementa</b></p> <p>Histórico da representação gráfica. Fundamentos da tipografia. Conceitos básicos de diagramação e layout. Princípios de criação de layout e arte final. O projeto editorial e o projeto gráfico. Elementos do projeto gráfico: formato, grid, tipografia, imagens, cor. Layout: critérios compositivos e editoriais. Criação e construção de Tipografia digitais.</p>	
<p><b>Referências básicas</b></p> <p>BRINGHURST, Robert. <b>Elementos do estilo tipográfico</b>. 2ª. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2011.  HASLAM, Andrew. <b>O livro e o designer II. Como criar e produzir livros</b>. 2ª. São Paulo: Rosari, 2007.  HENDEL, Richard. <b>O Design do Livro</b>. São Paulo-SP: Atelie Editorial, 2006.  HURLBURT, Allan. <b>Layout: O design da página impressa</b>. 1ª. São Paulo-SP: Nobel, 1986.  ROCHA, Claudio. <b>PROJETO TIPOGRAFICO - Analise e produção de fontes digitais</b>. 3ª. São Paulo: Rosari, 2010.  SAMARA, Timothy. <b>Grid: construção e desconstrução</b>. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2007.  SILVA, Rafael. <b>Diagramação</b>. SILVA, Rafael. 1ª. São Paulo-SP: Summus, 1985.</p>	

**Referências Complementares**

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do Livro**. 2ª. São Paulo: Nova fronteira, 2000.  
FARIAS, Priscila L. **Tipografia Digital**. 1ª. São Paulo: 2AB, 2001.  
FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I. Embalagem, navegação, estrutura e especificação**. São Paulo: Rosari, 2007.  
JACQUES, João P. **Tipografia Pós-moderna**. 1ª. São Paulo: 2AB, 2001.  
LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.  
WILIAMS, Robin. **Design para quem não é Designer**. 4ª. São Paulo: Callis Editora, 2013.

<b>Componente Curricular:</b> História da Tipografia	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT ( 54 h.a.   40 h ) AP ( 0 )</b>	
<b>Ementa</b> Estudo e relacionamento das diversas tipografias segundo suas fases de desenvolvimento e classificação histórica (escrita, imprensa, tipografia digital, etc.), considerando o contexto sócio-histórico de sua criação e especificidades de aplicação. Planejamento de projetos gráficos utilizando referências tipográficas históricas. Escrita: surgimento e evolução. Imprensa: evolução, tecnologias e técnicas. Tipografia: fases e classificação histórica. Tipografia Digital. Enfatizando-se, também, a contribuição do continente africano na criação de tipografias.	
<b>Referências básicas</b> BRINGHURST, Robert. <b>Elementos do estilo tipográfico</b> . 2ª. São Paulo: Cosac Naify, 2011. NIEMEYER, Lucy. <b>Tipografia: uma apresentação</b> . São Paulo-SP: 2AB, 2001. SALTZ, Ina. <b>Design e Tipografia</b> . São Paulo: Blucher, 2010.	
<b>Referências Complementares</b> ARAÚJO, Emanuel. <b>A construção do Livro</b> . 2ª. São Paulo-SP: Nova fronteira, 2000. DAKITSCH, Anton. <b>Tipografia</b> : Rio de Janeiro: Artes Gráficas. 1993. FARIAS, Priscila L. <b>Tipografia Digital</b> . São Paulo: 2AB, 2001. JACQUES, João P. <b>Tipografia Pós-Moderna</b> . 1ª. São Paulo: 2AB, 2001. ROCHA, Claudio. <b>PROJETO TIPOGRAFICO - Análise e produção de fontes digitais</b> . 3ª. São Paulo-SP: Rosari, 2010.	

<b>Componente Curricular:</b> Metodologia de Projeto Editorial	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT ( 33 h.a.   25 h ) AP ( 21 h.a.   15 h )</b>	

**Ementa**

Conceituação de projetos editoriais. Metodologias projetuais para desenvolvimento de projetos editoriais e impressos efêmeros. Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa. Definição de problema projetual e levantamento de dados e requisitos de projetos editoriais. Métodos de análise de qualidade de projetos editoriais. Planejamento e execução de projetos editoriais. Edição, planejamento gráfico e diagramação: etapas e processos.

**Referências básicas**

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico**. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006.  
HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006  
FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I. Embalagem, navegação, estrutura e especificação**. São Paulo-SP: Rosari, 2007.

**Referências Complementares**

WHITE, Jan. **Edição e Design**. São Paulo: JSN Editora, 2006.  
AMBROSE, Garvin. **Grids**. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II. Como criar e produzir livros**. 2ª. São Paulo-SP: Rosari, 2007.  
SILVA, Rafael. **Diagramação**. SILVA, Rafael. 1ª. São Paulo-SP: Summus, 1985.  
LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2006.

<b>Componente Curricular:</b> Retórica	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga horária: Total (54 h.a.   40 h) AT( 38 h.a.   27 h) AP(18 h.a.   13,5 h)</b>	
<b>Ementa</b> Estudo e emprego dos conceitos de Persuasão e Retórica nos projetos editoriais (papelaria, mala direta, cartazes, folder, filipetas, etc). Domínio crítico da reintegração dos conceitos da Teoria da Figuração em projetos editoriais, enfatizando também as questões das representações figurativas e performáticas de gênero, das identificações e orientações sexual e das Relações Étnico-Raciais. Elaboração de peças visuais mediante operação de instrumentos de expressão manual (papel, colagem, desenho etc) e ou computacional.	
<b>Referências básicas</b> ANDRADE, Licínio & NOJIMA, Vera. <b>Retórica do Design Gráfico</b> . São Paulo: Blucher, 2010. ARISTÓTELES. <b>Arte Retórica e Arte Poética</b> . Rio de Janeiro-R: Ediouro, 1969. TRINGALI, Dante. <b>Introdução à Retórica</b> . São Paulo: Duas Cidades, 1988. JOLY, Martine. <b>Introdução à análise da imagem</b> . 14 ed. Campinas: Papirus, 2010. BELLUZO, Gisela & LADESMA, Maria. <b>Novas Fronteiras do Design Gráfico</b> . São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.	

### Referências Complementares

PLEBE, Armando. **Manual de Retórica**. São Paulo-SP, Martins Fontes, 1992.  
MEYER, Michel. **A retórica**. São Paulo, SP: Ática, 2007.  
HOFFMAN, Donald D. **Inteligência visual: como criamos o que vemos**. Rio de Janeiro: Campus, 2001  
MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2001  
CARDOSO, Rafael; FLUSSER, Vilém; ABI-SÂMARA, Raquel. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2007.

<b>Componente Curricular:</b> Geometria Gráfica Bidimensional	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT ( 12 h.a.   9 h ) AP ( 42h.a.   31 h )</b>	
<b>Ementa</b> Estudo dos elementos básicos da geometria bidimensional (principais formas) e das técnicas de representação gráfica mais adequadas ao projeto editorial. Utilização de técnicas e instrumentos de representação gráfica: manuais e computacionais.	
<b>Referências básicas</b> ELAM, Kimberly. <b>Geometria do Design</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2010. CARVALHO, Benjamin de Araújo. <b>Desenho Geométrico</b> . São Paulo: Livro Técnico, 1967. FRENCH, Thomas. <b>Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica</b> . Rio de Janeiro: Globo, 1962.	
<b>Referências Complementares</b> WONG, Wucius. <b>Princípios da Forma e Desenho</b> . São Paulo: Martins Fontes, 1998. FLUENTE, Rodolfo. <b>A Prática do Design Gráfico</b> . São Paulo: Rosari, 2006. POWER, Alan. <b>Era Uma Vez Uma Capa</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2010. ROZEMBERG, I.M. <b>Desenho Geométrico</b> , volume 1 - São Paulo: editora LISA. 1990. SILVA, Agostinho. <b>Desenho Geométrico</b> . São Paulo, editora LISA, 1969.	

### 2.8.7.1.3 Período Letivo III – Sistema de Identidade Visual

<b>Componente Curricular:</b> Produção Gráfica	<b>Créditos:</b> 06
<b>Carga horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT ( 15 h.a.   11 h ) AP( 39 h.a.   29 h )</b>	
<b>Ementa</b> Processos Artesanais de Transformação dos Materiais para o Design Gráfico: Carimbo, Molde Vazado, Monotipia, Aquarela, Marmorização, Xilogravura, Litogravura Processos Industriais de Transformação dos Materiais para o Design Gráfico: Flexografia.	

Etapas da produção de um impresso. Acabamento. Acompanhamento gráfico. Preparação e fechamento de arquivos para impressão.

#### Referências básicas

ALBUQUERQUE, Jorge. **Planeta Plástico**. 1ª. ed. Sagra-Luzzatto: São Paulo, 2000.  
GUIMARÃES, Luciano. **A Cor como Informação**. 1ª. ed. São Paulo: Annablume, 2001.  
OLIVEIRA, Mariana. **Produção Gráfica para Designers**. 1ª. ed. São Paulo: 2AB, 2001.  
DONDIS, Donis. **A Síntaxe da Linguagem Visual**. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

#### Referências Complementares

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design Gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.  
TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. **Homem, Comunicação e Cor**. 4ª. ed. São Paulo: Ícone, 1997.  
AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Impressão & Acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
BANN, David. **Novo Manual de Produção Gráfica**. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
SILVA, Claudio. **Produção gráfica: novas tecnologias**. São Paulo: Editora Pancrom, 2009.  
VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

**Componente Curricular:**

História do Design

**Créditos:**

03

**Carga Horária: Total ( 54 h.a. | 40 h ) AT( 27 h.a. | 20 h ) AP( 27 h.a. | 20 h )**

#### Ementa

Relacionar e Identificar as influências dos estilos ou movimentos artísticos das escolas e o design gráfico; distinguir as principais características das diferentes fases do desenvolvimento dos “ismos” no início do século XX, bem como seus contextos sócio-econômico, características, técnicas e principais expressões no pós-modernismo. A influência do Design Gráfico no Brasil, sua evolução, características e desenvolvimento. História Afro-Brasileira tangenciando os aspectos da cultura visual e suas influências.

#### Referências básicas

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 2ª ed.  
MEGGS, B. Philip. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009. 4ª ed.  
CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. Rio de Janeiro: Edgar Bluchen, 2008. 3ª ed.

#### Referências Complementares

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. SP: Blucher, 2011.  
DONDIS, Donis. **A sintaxe da Linguagem Visual**. SP: Martins Fontes, 2007.  
MATTOS, Regiane Augusto de. **História e cultura afro-brasileira**/Regiane Augusto de Mattos. SP: Contexto, 2007.  
PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual: a construção da imagem**/Antônio Vicente Pietroforte. SP: Contexto, 2007.

<b>Componente Curricular:</b> Protótipos e Maquetes	<b>Créditos:</b> 06
<b>Carga horária: Total ( 108 h.a.   80 h ) AT ( 27 h.a.   20 h ) AP( 81 h.a.   60 h )</b>	
<b>Ementa</b> Tipos de modelos. Características dos modelos, mock-ups e protótipos. Definição e caracterização dos principais materiais aplicados nos modelos tridimensionais. Planificação de sólidos. Técnicas de construção de modelos e de <i>mock-ups</i> físicos. Tipos de textura, revestimentos e acabamentos usados em modelos. Embalagens, seus componentes e requisitos.	
<b>Referências básicas</b> ASHBY, Michael F., SHERCLIFF, Hugh, and CEBON, David. <b>Materials</b> . Jordan Hill, GB: Butterworth-Heinemann, 2007. ProQuest ebrary. CARTER, G. F., and PAUL, D.E.. <b>Materials Science and Engineering</b> . Materials Park, OH, USA: A S M International, 1991. ProQuest ebrary. FORREST, Martin. <b>Food Contact Materials : Rubbers, Silicones, Coatings and Inks</b> . Shrewsbury, Shropshire, GBR: Smithers Rapra, 2009. ProQuest ebrary HANNAY, F.. <b>Rigid Plastics Packaging : Materials, Processes and Applications</b> . Shrewsbury, GBR: Smithers Rapra, 2002. ProQuest ebrary. KIRWAN, Mark J., ed. <b>Handbook of Paper and Paperboard Packaging Technology</b> . Somerset, GB: Wiley-Blackwell, 2012. ProQuest ebrary. TRAITLER, Helmut, COLEMAN, Birgit, and HOFMANN, Karen. <b>Food Industry Design, Technology and Innovation</b> . Somerset, US: Wiley-Blackwell, 2014. ProQuest ebrary.	
<b>Referências Complementares</b> ASHBY, Michael F. & JOHNSON, Kara. <b>Materiais e Design: Arte e Ciência da Seleção de Materiais no Design do Produto</b> . Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. Ed 2. 360 p. CAMILO, Assunta N. <b>Embalagens - Design, Materiais, Processos</b> . Inst Embalagens, 2011. 400 p. NACCA, Regina Mazzocato. <b>Maquetes e Miniaturas: Técnicas de Montagem Passo-a-Passo</b> . Giz Editorial, 2006. 144 p. WONG, Wucius. <b>Princípios De Forma E Desenho</b> . São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010. 2ed. 352 p.  FRENCH, Thomas. <b>Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica</b> , Rio de Janeiro: Globo, 1962. MONTENEGRO, Gildo. <b>Desenho Arquitetônico</b> , São Paulo: Edgard Blücher, 2001. PEREIRA, José Luis. <b>Planejamento de Embalagem de Papel</b> . São Paulo: 2AB, 2000. ROCHA, Carlos. <b>Plasticidade do Papel e Design</b> . Corroios: Plátano. 2000.	

<b>Componente Curricular:</b> Semiótica	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT( 27 h.a.   20 h ) AP( 27 h.a.   20 h )</b>	
<b>Ementa</b> Definição de Semiótica Visual e Teoria da Informação na execução de Sistemas de Identidade Visual. Aplicação crítica dos conceitos de Design da Informação na execução de Sistemas de Identidade Visual. Planejamento de Sistemas de Identidade Visual com base nos conceitos patrocinados pelo pensamento semiótico e informacional.	
<b>Referências Básicas</b>	

MOLES, Abraham. **Teoria da Informação e Percepção Estética**. São Paulo: Tempo Brasileiro 1978.  
NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica**. São Paulo: Annablume, 1998.  
PIETROFORTE, Antonio. **Semiótica visual**. São Paulo: Contexto, 2004.

#### Referências Complementares

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1999.  
NÖTH, Winfried. **A Semiótica do Século XX**. São Paulo: Annablume, 1999.  
NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2004.  
SANTAELLA, Lucia, NÖTH, Winf. **Semiótica**. São Paulo: Experimento, 1998.  
MUKAROVSKY, Jan. **Escritos sobre Estética e Semiótica da Arte**. 1ª ed. Lisboa: ESTAMPA, 2011.

<b>Componente Curricular:</b> Metodologia de Sistema de Identidade Visual	<b>Créditos:</b> 03
--	------------------------

**Carga horária: Total ( 54 h.a. | 40 h ) AT ( 15 h.a. | 11 h ) AP( 39 h.a. | 29 h )**

#### Ementa

Definição de problema projetual e levantamento de dados e requisitos de projetos de Sistemas de Identidade Visual. Realização de análises do perfil do cliente e público-alvo. Conhecimento os métodos projetuais de identidade visual e métodos de análise de qualidade de sistemas de identidade visual.

#### Referências básicas

PEON, Maria Luisa. **Sistemas de identidade visual**. 4 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.  
MONT'ALVÃO. **Design de advertência para embalagens**. São Paulo, 2AB, 1997  
MESTRINER, Fabio. **Design de embalagem: curso avançado**. São Paulo: PRENTICE-HALL, 1995.

#### Referências Complementares

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. **Design de embalagem: do marketing à produção**. São Paulo: NOVATEC, 2008.  
SILVA, Isadora Ferreira da; OLIVEIRA, Robertta Yara Veras de. **Sinalização de orientação turística no município de Moreno/PE**. Recife: DO AUTOR, 2009.  
RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace; VIZIOLI, Renato. **Design de embalagens: 100 fundamentos de projeto e aplicação**. São Paulo : BLUCHER, 2010.  
STEWART, Bill; CAMP, Freddy Van. **Estratégias de design para embalagens**. São Paulo: BLUCHER, 2010.  
SOUTO, Alvaro Guillermo G.. **Planejamento de embalagens de papel**. São Paulo: 2AB, 1995.  
ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO TURISMO. **Sinais e símbolos turísticos: guia ilustrado e descritivo**. São Paulo: ROCA, 2003.

<b>Componente Curricular:</b> Geometria Gráfica Tridimensional	<b>Créditos:</b> 06
---	------------------------

<b>Carga horária: Total ( 108 h.a.   80 h ) AT (24h.a   18h ) AP ( 84 h.a.   62h )</b>
<p><b>Ementa</b>  Representação técnica de modelos e objetos na forma tridimensional. Sistema Mongeano (ABNT) e Axonométrico de representação. Leitura e interpretação de desenho de arquitetura (NBR – 8). Tudo na forma manual e ou computador.</p>
<p><b>Referências básicas</b>  FRENCH, Thomas. <b>Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica</b>. Rio de Janeiro: Globo, 1962.  MONTENEGRO, Gildo. <b>Desenho Arquitetônico</b>. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2001. 4ed.  PEREIRA, J Luis. <b>Planejamento de embalagem de papel</b>. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.</p>
<p><b>Referências Complementares</b>  ESTEPHANIO, Carlos. <b>Desenho técnico uma linguagem básica</b>, Rio de Janeiro : Editora Independente , 2004.  OBERG, L. <b>Desenho Arquitetônico</b>. Rio de Janeiro: LTC, 1976. 22. ed.  YEE, Rendaow. <b>Desenho Arquitetônico</b>. 3ªed. São Paulo:editora LTC , 2009.  DITTIMAR, Vollmer. <b>Desenho Técnico</b>. Rio de Janeiro:Editora Ao Livro Tecnico, 1982.  BAXTER, Mike. <b>Projeto de Projeto</b>. São Paulo: Blucher, 2003.  CHAPUT, Ignace. <b>Elemento da geometria descritiva</b>. Rio de Janeiro: editora F Briguiet Cia, 1960.</p>

<b>Componente Curricular:</b> Projeto de Sistema de Identidade Visual	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT ( 15 h.a.   11 h ) AP( 39 h.a.   29 h )</b>	
<p><b>Ementa</b>  Projetos extensivos à embalagem ou sinalização e Integração orgânica dos conhecimentos teóricos e práticos na atividade projetual</p>	
<p><b>Referências básicas</b>  FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico: uma metodologia criativa</b>. São Paulo: ROSARI, 2006.  MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>. São Paulo: BLÜCHER, 2005.  RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace; VIZIOLI, Renato. <b>Design de embalagens: 100 fundamentos de projeto e aplicação</b>. São Paulo : BLUCHER, 2010.</p>	
<p><b>Referências complementares</b>  FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. <b>Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa</b>. 14ª ed. São Paulo: Papirus, 1994.  BELCHIOR, Procopio G. O. <b>Métodos de caminho crítico (PERT/CPM)</b>. São Paulo: PAPELARIA AMERICANA, 1985.  OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebolças de. <b>Sistemas, organização &amp; métodos</b>. São Paulo: ATLAS, 1999.  Lida, Itilo. <b>Ergonomia: projeto e produção</b>. 2ª ed. São Paulo: BLUCHER, 2005.</p>	

DUL, Jan. **Ergonomia prática**. São Paulo: E. BLÜCHER, 2002.

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

#### 1.8.7.1.4 Período Letivo IV – Hipermídia

<b>Componente Curricular:</b> Metodologia de Hipermídia	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total (54 h.a.   40 h) AT( 39 h.a.   29 h ) AP ( 15 h.a.   11 h )</b>	
Ementa: Evolução histórica dos processos de desenvolvimento de design de interação. Metodologia de desenvolvimento de design de interação. Métodos de levantamento das necessidades dos usuários. Controles e padrões de design de interface. Conceito de usabilidade. Métricas de usabilidade. Métodos de avaliação com especialistas. Métodos de avaliação com usuários. Categorização de erros.	
<b>Referências Básicas</b> NIELSEN, Jakob. <b>Projetando Websites</b> . Campus Editora: Rio de Janeiro, 2000. RADFAHRER, Luli. <b>Design/Web/Design 2</b> . São Paulo: Market Press, 2001. SHARP, Ellen. ROGERS, Yvonne. PREECE, Jennifer. <b>Design de Interação</b> . Porto Alegre – RS. Bookman Companhia Ed. 2013.	
<b>Referências Complementares</b> CYBIS, Walter. BETIOL, Adriana Holtz. FAUST, Richard. <b>Ergonomia e Usabilidade – Conhecimentos, Métodos e Aplicações</b> . São Paulo – SP. Ed. Novatec. 2007. BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. SILVA, Bruno Santana da. <b>Interação Humano-Computador</b> . Rio de Janeiro: Campus Editora, 2010. UNGER, Russ. CHANDLER, Carolyn. <b>O Guia Prático para Projetar UX</b> . Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2009. TEIXEIRA, Eduardo Ariel de Souza. <b>Design de Interação</b> . Rio de Janeiro: Editora 5W, 2014. SIEGEL, David. <b>Criando Sites Arrasadores na Web III</b> . São Paulo: Market Books, 1999.	

<b>Componente Curricular:</b> Projeto de Hipermídia	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total (54 h.a.   40 h) AT ( 15 h.a.   11 h ) AP( 39 h.a.   29 h )</b>	
Ementa: Documentação de projeto de interface. Análise de dados de pesquisas com usuários. Criação de perfis de usuários. Criação de documento de requisitos do usuário. Mapas de navegação. Protótipos de interface. Acompanhamento de avaliações com usuários.	
<b>Referências Básicas</b> NIELSEN, Jakob. <b>Projetando Websites</b> . Campus Editora: Rio de Janeiro, 2000. RADFAHRER, Luli. <b>Design/Web/Design 2</b> . São Paulo: Market Press, 2001. SHARP, Ellen. ROGERS, Yvonne. PREECE, Jennifer. <b>Design de Interação</b> . Porto Alegre: Bookman Companhia Ed, 2013.	

<p><b>Referências Complementares</b></p> <p>CYBIS, Walter. BETIOL, Adriana Holtz. FAUST, Richard. <b>Ergonomia e Usabilidade</b> – Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo: Ed. Novatec. 2007.</p> <p>BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. SILVA, Bruno Santana da. <b>Interação Humano-Computador</b>. Rio de Janeiro: Campus Editora, 2010.</p> <p>UNGER, Russ. CHANDLER, Carolyn. <b>O Guia Prático para Projetar UX</b>. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2009.</p> <p>TEIXEIRA, Eduardo Ariel de Souza. <b>Design de Interação</b>. Rio de Janeiro: Editora 5W, 2014.</p> <p>SIEGEL, David. <b>Criando Sites Arrasadores na Web III</b>. São Paulo: Market Books, 1999.</p>

<b>Componente Curricular:</b> Tecnologia de Hipermedia	<b>Créditos:</b> 06
<b>Carga horária: Total ( 108 h.a.   80 h ) AT ( 54 h.a.   40 h ) AP( 54 h.a.   40 h )</b>	
<p><b>Ementa</b></p> <p>Técnicas e metodologias para o desenvolvimento de sistemas digitais de entretenimento interativo. História e classificação destes sistemas. Divisão de funções operacionais dentro das empresas de jogos. Análise do mercado de entretenimento digital. Design de jogos. Regras e recompensas. Balanceamento e metajogo. Técnicas de interação de jogos digitais. Noções do desenvolvimento lógico da interação. Variáveis e estruturas condicionais.</p>	
<p><b>Referências básicas</b></p> <p>BATEMAN, Chris. <b>Beyond Game Design: Nine Steps Towards Creating Better Videogames</b>. Cengage Learning, 2009. 275 p.</p> <p>BRATHWAITE, Brenda. <b>Challenges for Game Designers</b>. Charles River Media, 2008. 352 p.</p> <p>KOSTER, Raph. <b>Theory of Fun for Game Design</b>. O'Reilly Media, 2013. Ed. 2. 300 p.</p> <p>ROGERS, Scott. <b>Level Up - Um Guia para o Design de Grandes Jogos</b>. São Paulo: Blucher, 2013.</p> <p>SALEN, K. &amp; ZIMMERMAN, E. <b>Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos</b>. São Paulo: Edgar Blucher, 2012. Ed. 1. Vol. 1 – 4.</p> <p>SCHUYTEMA, Paul. <b>Design de Games</b>. Uma Abordagem Prática. São Paulo: Cengage, 2008.</p>	
<p><b>Referências Complementares</b></p> <p>ASSIS, Jesus de Paula. <b>Artes do Videogame: conceitos e técnicas</b>. São Paulo: Alameda, 2007. 96 p.</p> <p>BARBOSA, Simone D. J. <b>Interação Humano-Computador</b>. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.</p> <p>BOGOST, Ian. <b>Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames</b>. The MIT Press, 2010.</p> <p>GUINNESS World Records. <b>Guinness World Records Games 2016 Gamer's Edition</b>. Guinness World Records, 2015. 216 p.</p> <p>LUZ, Alan R. da. <b>Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica</b>. São Paulo: Blucher, 2010. 140 p.</p> <p>MCGONIGAL, Jane. <b>Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</b>. Penguin Books, 2011. 416 p.</p> <p>OMERNICK, Matthew. <b>Creating the Art of the Game</b>. New Riders, 2004. 320 p.</p>	
<b>Componente Curricular:</b> Midiologia	<b>Créditos:</b> 03
<b>Carga Horária: Total (54 h.a.   40 h) AT(27 h.a.   20 h) AP(27 h.a.   20 h)</b>	

<p><b>Ementa</b></p> <p>Conceito de midiologia. Evolução histórica das mídias. Uso das mídias nas conexões sociais. Características das novas mídias. Processo de virtualização das mídias. Processo de emergência nas mídias digitais. Conteúdos transmídias. Teoria da complexidade das mídias. Economia das mídias digitais. Modelos de negócios baseados em mídias digitais.</p>
<p><b>Referências Básicas</b></p> <p>DEBRAY, Régis. <b>Curso de midiologia geral</b>. Petrópolis: Vozes, 1993.          LEVY, Pierre. <b>As tecnologias da inteligência</b>. São Paulo: Editora 34, 1993.          CESAR HENN, Ronaldo. <b>El ciberacontecimiento</b>: producción y semiosis, España: Editorial UOC, 2014.          FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso: aula inaugural no College de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 23 ed. São Paulo SP: Loyola, 2013.</p>
<p><b>Referências Complementares</b></p> <p>STOCKINGER, Gottfried. <b>A sociedade da comunicação: o contributo de Niklas Luhmann</b>. São Paulo: Papel Virtual, 2009.          DIZARD, Wilson. A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação. Tradução [da 3ª Ed. Norte-americana], Edmond Jorge; revisão técnica, Tony Queiroga. 2ª Ed. rev. e atualizada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.          MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.          SPYER, Juliano. Conectado: O que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.          SERRA CASTILHOS, Tania Marisa. <b>A violência de gênero nas redes sociais virtuais</b>: a proteção das mulheres na perspectiva dos direitos humanos. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2014.          Gonzalez de Gomez, Maria Nélica. <b>Novas fronteiras tecnológicas das ações de informação</b>: questões e abordagens. São Paulo: IBICT - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, 2004.</p>

<p><b>Componente Curricular:</b></p> <p>Cinema e Vídeo</p>	<p><b>Créditos:</b></p> <p>03</p>
<p><b>Carga Horária: Total ( 54 h.a.   40 h ) AT( 27 h.a.   20 h ) AP( 27 h.a.   20 h )</b></p>	
<p><b>Ementa</b></p> <p>Relacionar a evolução histórica e principais linguagens, bem como movimentos cinematográficos ao longo da história do cinema e suas influências na produção das imagens em movimento nas interfaces do design. Seu discurso imagético e suas interfaces comunicacionais.</p>	
<p><b>Referências básicas</b></p> <p>MASCARELLO, Fernando (org.), <b>História do Cinema Mundial</b>. São Paulo: Papirus, 2012. 7ª Ed.          ANDREW, James Dudley. <b>As Principais Teorias do Cinema</b>. São Paulo: Jorge Zahar, 2002.          MACHADO, Arlindo. <b>Pré-cinema &amp; pós-cinemas</b> [livro eletrônico]/Arlindo Machado. São Paulo: Papirus, 2014.</p>	
<p><b>Referências Complementares</b></p> <p>OLIVEIRA Jr., Luiz Carlos. <b>A mise en scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo</b> [livro eletrônico]/Luiz Carlos Oliveira Jr. São Paulo: Papirus, 2014.          RAMOS, Fernão Pessoa. <b>A imagem-câmera</b> [livro eletrônico]/Fernão Pessoa Ramos-Campinas, São Paulo: Papirus, 2015.          COMPARATO, Doc. <b>Da criação ao roteiro: teoria e prática</b>. São Paulo: Sammus, 2009.          NAPOLITANO, Marcos. <b>Como usar o cinema na sala de aula</b>. São Paulo: Contexto, 2011.          MARTIN, Marcel. <b>A Linguagem Cinematográfica</b>. São Paulo: Brasiliense, 2011.</p>	

<b>Componente Curricular:</b> Ambientes Virtuais	<b>Créditos:</b> 06
<b>Carga horária: Total ( 108 h.a.   80 h ) AT ( 54 h.a.   40 h ) AP( 54 h.a.   40 h )</b>	
<p><b>Ementa</b></p> <p>Definição de artefatos digitais. Contextualização cultural do artefato digital, com ênfase no objeto tridimensional, na sociedade atual. Conceitos e linguagem utilizados no meio da produção virtual tridimensional. Conhecimento das tecnologias gráficas que auxiliam na construção das imagens digitais com foco na produção de imagens estáticas em três dimensões. Reconhecimento e utilização dos princípios e métodos de modelagem orgânica e de modelagem de precisão. Princípios da iluminação virtual interna, externa e de objetos isolados. Elaboração de materiais e texturas virtuais através de imagens fotográficas e de imagens procedurais. Preparação de modelos para a impressão tridimensional. Composição da imagem na concepção de novas ilustrações, de objetos gráficos, de personagens e cenários, de aplicações de identidade visual, de embalagens e de sinalização, além de apresentações e de jogos digitais com imagens em três dimensões.</p>	
<p><b>Referências básicas</b></p> <p>BECKMANN, John, ed. <b>The Virtual Dimension</b>. new york, ny, usa: Princeton Architectural Press, 1999. ProQuest ebrary.  MOONEY, Thomas. <b>3ds Max Speed Modeling for 3D Artists</b>. Olton, Birmingham, GBR: Packt Publishing Ltd, 2012. ProQuest ebrary.  PRÄKEL, David. <b>Principios de fotografia creativa aplicada</b>. España: Editorial Gustavo Gili, 2010. ProQuest ebrary.  RATNER, Peter. <b>3-D Human Modeling and Animation</b>. Somerset, US: Wiley, 2012. ProQuest ebrary.  RODRIGUEZ, Edward. <b>Computer Graphic Artist</b>. Delhi, IN: Global Media, 2006. ProQuest ebrary.  SEEGMILLER, Don. <b>Character Design and Digital Painting</b>. Hingham, MA, USA: Charles River Media / Cengage LEARNING, 2002. ProQuest ebrary.</p>	
<p><b>Referências Complementares</b></p> <p>BIRN, Jeremy. Digital Lighting and Rendering. New Riders, 2013. Ed. 3. 464 p.  CONNELL, Ellery. 3D for Graphic Designers. Sybex, 2011. 432 p.  DEMERS, Owen. Digital Texturing and Painting. New Riders, 2001. 360 p.  VAUGHAN, William. Digital Modeling. New Riders, 2012. Ed. 1. 432 p.</p> <p>ALEKSANDER, N. &amp; TILBURY, R. <b>Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop</b>. 3DTotal Publishing, 2012. 224 p.  DERAKHSHANI, D. &amp; DERAKHSHANI, R. L. <b>Autodesk 3ds Max 2016 Essentials</b>: Autodesk Official Press. Sybex, 2015. 1ª Ed. 384 p.  MATTINGLY, David B. <b>The Digital Matte Painting Handbook</b>. Sibex, 2011. 416 p.  MCDERMOTT, Wes. <b>Real World Modo: The Authorized Guide: In the Trenches With Modo</b>. Focal Press, 2009. 1ª Ed. 347 p.  RUSSO, M. <b>Polygonal Modeling: Basic and Advanced Techniques</b>. Jones &amp; Bartlett Publishers, 2005.  VOLPATO, N. <b>Prototipagem Rápida: Tecnologias e Aplicações</b>. São Paulo: Edgard Blücher, 2007.</p>	

<b>Componente Curricular:</b> Produção Digital	<b>Créditos:</b> 06
<b>Carga horária: Total ( 108 h.a.   80 h ) AT ( 54 h.a.   40 h ) AP( 54 h.a.   40 h )</b>	

## EMENTA

Conceitos básicos do movimento das imagens (tempo, velocidade e aceleração). Tipos de animação. Estrutura narrativa. Enquadramentos e movimentos de câmera. Composição da imagem na tela. Planejamento de cenas. Storyboard. Princípios da animação. Edição de vídeo e áudio. Composição de vídeo. Design de aberturas e créditos.

## Referências básicas

- CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. 2a. ed.). Brasil: Jorge Zahar Editor, 2007. ProQuest ebrary.
- CRITTENDEN, Roger. **Film and Video Editing**. Florence, US: Routledge, 2003. ProQuest ebrary.
- FURNISS, Maureen, ed. **Animation – Art and Industry**. Bloomington, IN, US: John Libbey Publishing, 2009. ProQuest ebrary.
- JACK, Keith. **Video Demystified**. Burlington, US: Newnes, 2011. ProQuest ebrary.
- PRIEBE, Ken A. **Art of Stop-Motion Animation**. Boston, MA, USA: Course Technology / Cengage Learning, 2006. ProQuest ebrary.
- SADUN, Erica. **Digital Video Essentials**. Alameda, US: Sybex, 2006. ProQuest ebrary.

## Referências Complementares

- CAMPBELL, Joseph. **O Herói De Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1995. Ed. 11. 416 p.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Brasiliense, 2009. Ed. 2. 284 p.
- MOSS, Hugo. **Como formatar seu roteiro**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002. 32 p.
- TUMMINELLO, Wendy. **Exploring Storyboarding**. Tomson/Delmar Learning: 2005, ed. 1. 269 p.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A manual for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Faber & Faber. 2002. 342 p.
- GRESS, Jon. **Visual Effects and Compositing**. New Riders, 2014. Ed. 1. 552 p.
- LEONE, Eduardo. **Reflexões Sobre a Montagem Cinematográfica**. UFMG, 2005. 272 p.
- MACHADO, Ludmila A. **Design E Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Ed. 1. 136 p.
- SCHLITTLER, João P. A. **TV Digital Interativa: Convergência das Mídias e interfaces do usuário Design de interação e as novas tecnologias de informação**. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Ed. 1. 188 p.
- THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Disney Press II, 1995. 576 p.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Aleph, 2015. 488 p.

## Componente Curricular Optativo

<b>Componente Curricular:</b> LIBRAS	<b>Créditos:</b> 04
<b>Carga horária: Total</b> (72h.a / 54h.r) <b>AT</b> (36h.a/27h.r) <b>AP</b> (36h.a/27h.r)	
<b>EMENTA</b> Introdução: aspectos clínicos, educacionais e sócio-antropológicos da surdez. A Língua de Sinais Brasileira - Libras: características básicas da fonologia. Noções básicas de léxico, de morfologia e de sintaxe com apoio de recursos audio-visuais. Noções de variação. Praticar Libras: desenvolver a expressão visual-espacial.	
<b>Referências básicas</b> BRITO, Lucinda Ferreira. <b>Por uma gramática de línguas de sinais</b> . Rio de Janeiro: Editora Tempo Brasileiro, 1995. <p>COUTINHO, Denise. <b>LIBRAS e Língua Portuguesa: Semelhanças e diferenças</b>. João Pessoa: Editora Arpoador, 2000.</p> <p>FELIPE, Tânia A. <b>Obra: Libras em contexto</b>. 7ª edição. Brasília Editor: MEC/SEESP, 2007.</p> <p>LABORIT, Emanuelle. <b>O Vôo da gaivota</b>. Paris:Editor Copyright, 1994.</p> <p>QUADROS, Ronice Muller de. <b>Língua de sinais brasileira: estudos lingüístico</b>. Porto Alegre: Artmed, 2004.</p> <p>SACKS, Oliver W. <b>Vendo vozes: uma viagem ao mundo dos surdos</b>. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.</p> <p>SKLIAR, Carlos. <b>A Surdez: um olhar sobre as diferenças</b>. Porto Alegre: Mediação, 1998.</p>	

#### Referências Complementares

- AMORIM, S. L. **Comunicado à Liberdade. A Língua das Mãos**. Florianópolis. 2000
- CAPOVILLA, F.; RAPHAEL, Walkíria Duarte **Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilingue da Língua de Sinais**. Imprensa Oficial. São Paulo: 2001.
- FELIPE, T. **Integração Social e Educação de Surdos**. Rio de Janeiro: Babel Editora, 1993
- FERNANDES, E. **Linguagem e surdez**. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- \_\_\_\_\_. (org.) **Surdez e bilinguismo**. Porto Alegre: Mediação, 2005.
- GESSER, A. **Libras? Que língua é essa?** Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- LOPES. M.C. **Relações de Poderes no espaço Multicultural da Escola para Surdos**. In: Skliar(Ed), 1988, p. 105-102
- PIMENTA. N. **Números na língua de sinais brasileiros (DVD)**. LSB Vídeo: Rio de Janeiro. 2009.

#### Sítes

Dicionário virtual de apoio: <http://www.acessobrasil.org.br>  
Dicionário virtual de apoio: <http://www.dicionariolibras.com.br>  
[www.ines.org.br](http://www.ines.org.br)  
[www.feneis.org.br](http://www.feneis.org.br)  
[www.asspe.com.br](http://www.asspe.com.br)  
[www.surdosol.com.br](http://www.surdosol.com.br)  
[www.portal.mec.gov.br](http://www.portal.mec.gov.br)  
[www.acessobrasil.org.br/libras](http://www.acessobrasil.org.br/libras)

### 2.8.8 Acessibilidade

A concepção de acessibilidade contempla, além da acessibilidade arquitetônica e urbanística, na edificação – incluindo instalações, equipamentos e mobiliário – e nos transportes escolares, a acessibilidade pedagógica, referente ao acesso aos conteúdos, informações, comunicações e materiais didático-pedagógicos. Em todos os casos, trata-se de assegurar os direitos das pessoas com deficiência o acesso aos direitos sociais básicos, inclusive o direito a uma educação de qualidade.

Nesse sentido, é importante prever recursos que possibilitem a acessibilidade de conteúdo, o que supõe, além de profissionais qualificados, mobiliário e materiais didáticos e tecnológicos, adequados e adaptados, que viabilizem o acesso aos conhecimentos e o atendimento a esse público. Para isso, o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico conta com o apoio do Núcleo de Atendimento a Pessoas com Necessidades Educativas Especiais (NAPNE) e da Assessoria Pedagógica (ASPE) quando são identificados estudantes matriculados deficientes. Além disso, foi incorporado à organização curricular do curso o componentes curricular Libras, conforme determina a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais (Libras) o Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.

Outro aspecto a ser considerado refere-se à concepção de acessibilidade atitudinal, que exige o preparo dos profissionais de educação para interagirem com essa parcela da população. Nessa direção, a Instituição tem realizado Curso de Libras para docentes e demais funcionários e envidado

esforços para o desenvolvimento do sentido e significado da cultura em Direitos Humanos, buscando estimular atitudes e comportamentos compatíveis com a formação de uma mentalidade coletiva fundamentada no exercício da solidariedade, da tolerância e do respeito às diversidades.

Ainda do ponto de vista da formação do futuro Designer Gráfico, componentes curriculares do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, podem incluir conteúdos temáticos referentes a ajudas técnicas, ou seja, projetos adaptados ou especialmente planejados para melhorar a funcionalidade da pessoa portadora de deficiência ou com mobilidade reduzida, favorecendo a autonomia pessoal, total ou assistida.

No que se refere às instalações físicas, as condições de acesso para pessoas com deficiência e/ou mobilidade reduzida apresentadas pela Instituição, a Instituição dispõe de rampas e de um elevador de uso exclusivo para esse público, localizado no Bloco A, em observância ao Decreto nº 5.296/2004.

Tais estratégias visam à eliminação de barreiras atitudinais, arquitetônicas, curriculares e de comunicação e sinalização, entre outras, de modo a assegurar a inclusão educacional das pessoas deficientes, ou seja, a “não exclusão do sistema educacional geral sob alegação de deficiência”, além de atendimento pedagógico adequado (Decreto nº 7.611/2011, Art. 1º, Inciso I a VIII).

## **2.9 Critérios e procedimentos de avaliação**

### **2.9.1 Avaliação da Aprendizagem**

A aprendizagem, enquanto processo cognitivo de construção do conhecimento, é permeada pela intersubjetividade do sujeito que aprende, sendo mediado pelo professor e pelo contexto social. Os pressupostos teóricos que fundamentam essa concepção têm suas raízes nas teorias interacionistas de aprendizagem cujos maiores expoentes são Piaget e Vygotsky. De acordo com Piaget (1983) a aprendizagem se dá pela interação entre o sujeito e o objeto de conhecimento. L.S. Vygotsky (1994), por sua vez, considera o aprendizado como um processo eminentemente social, ressaltando a influência da cultura e das relações sociais na formação dos processos mentais superiores.

Pensar a avaliação a partir dessa concepção de aprendizagem significa optar por uma avaliação processual, contínua, de caráter dinâmico, que privilegie os aspectos qualitativos sobre os

quantitativos e que abranja o estudante e sua história de vida, desde sua entrada na escola, passando por toda sua trajetória do “aprender”.

Nesse sentido, a avaliação, enquanto processo, passa a ser considerada em suas dimensões diagnóstica, formativa e somativa. A avaliação diagnóstica demanda observação constante e significa a apreciação contínua pelo professor de modo a identificar o nível de aprendizagem que o estudante apresenta em cada etapa do processo. A avaliação formativa, por sua vez, incide sobre o processo de construção das aprendizagens, no qual os instrumentos avaliativos são utilizados para o acompanhamento de todo esse processo, dando retorno ao professor e ao estudante do desempenho obtido. Com isso, permite correções no trabalho pedagógico desenvolvido pelo professor e condições de recuperação para o estudante. Por outro lado, a avaliação somativa ocorre no final de um espaço de tempo e tem por objetivo a apreciação geral do grau de apropriação do conhecimento e, conseqüentemente, do grau em que os objetivos foram atingidos em um dado componente curricular, qualificando as aprendizagens construídas em uma nota ou conceito.

Vê-se, dessa maneira, que as distintas dimensões da avaliação têm um importante papel no processo de ensino-aprendizagem, na reorientação da prática pedagógica do professor e no registro da vida acadêmica do estudante. Sendo assim, o processo de avaliação cresce em importância e complexidade. Como afirma Sacristán e Gómez (2000, p. 296) a prática de avaliar cumpre “uma função didática que os professores/as realizam, fundamentada numa forma de entender a educação, de acordo com modos variados de enfocá-la, proposições e técnicas diversas para realizá-las, etc.”. Os referidos autores ressaltam, ainda, que, sob uma perspectiva crítica, a avaliação da aprendizagem deve ser sensível aos fenômenos e ao contexto escolar em que se realiza, pois a avaliação induz certas posturas e fenômenos tanto entre os estudantes quanto entre os professores e a escola enquanto instituição.

Dessa forma, a avaliação é concebida como uma dimensão do processo de ensino-aprendizagem e não apenas como momentos isolados desse mesmo processo. Portanto, não se reduz à simples aferição de conhecimentos constituídos pelos estudantes em um determinado momento de sua trajetória escolar. A avaliação, enquanto instrumento de reflexão conjunta sobre a prática pedagógica durante o Curso, se bem planejada, apontará as mudanças necessárias no processo educativo, dando suporte à revisão do trabalho docente. Sendo de natureza formativa, possibilita ao professor uma ampla visão de como está se dando o processo de ensino/aprendizagem, subsidiando o processo de planejamento e replanejamento, sempre que se fizer necessário.

Assim, no Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, o processo avaliativo tem como princípios norteadores os pontos destacados a seguir:

- a) O estabelecimento de critérios claros, expostos no Programa do Componente Curricular, e sua divulgação junto aos discentes;
- b) A consideração da progressão das aprendizagens a cada etapa do processo de ensino-aprendizagem;
- c) O necessário respeito à heterogeneidade e ao ritmo de aprendizagem dos estudantes;
- d) As possibilidades de intervenção e/ou regulação na aprendizagem, considerando os diversos saberes;
- e) A consideração do desenvolvimento integral do estudante e de seus diversos contextos, por meio de estratégias e instrumentos avaliativos diversificados e complementares entre si.

É válido ressaltar que os critérios de avaliação adotados dependerão dos objetivos de ensino e saberes pretendidos para cada momento. O professor, dessa maneira, precisará elencar em seu plano os critérios que respondam às expectativas iniciais, garantindo, dessa forma, a flexibilidade necessária em seu planejamento, para que a avaliação supere momentos pontuais e se configure como um processo de investigação, de respostas e de regulação do ensino-aprendizagem, considerando que todo sujeito é capaz de aprender e assumindo a *educabilidade* como um dos princípios norteadores da prática avaliativa.

A avaliação, assim considerada, buscará compreender os ritmos e caminhos particulares que são trilhados pelos estudantes, acolhendo as diferenças no processo de ensino-aprendizagem. Por esse motivo, faz-se necessário uma diversidade de instrumentos que se comuniquem e se complementem, possibilitando uma visão contínua e ampla das aprendizagens e que busquem dialogar com uma pedagogia diferenciada, no âmbito de um currículo flexível e contextualizado. Propõe-se, assim, que o professor considere as múltiplas formas de avaliação, por meio de instrumentos diversificados, os quais lhe possibilitem observar melhor a aprendizagem e o desempenho do estudante nas atividades desenvolvidas. Entre esses instrumentos, destacam-se a:

- a) autoavaliação;
- b) realização de exercícios avaliativos de diferentes formatos;
- c) participação e interação em atividades de grupo;
- d) frequência mínima nas atividades curriculares;

- e) participação em atividades de culminância (projetos, seminários, exposições, coletâneas de trabalhos);
- f) elaboração de relatório de trabalhos de campo e outras atividades congêneres.
- g) realização de pesquisas e projetos interdisciplinares;
- h) resolução de situações-problema;
- i) apresentação de artigos técnico/científico; relatórios;
- j) Simulações e observação com roteiro e registros, resenhas de artigos e livros, participação em sala de aula, debates, oficinas, apresentações orais, estudos de casos, bem como outras atividades que o docente julgar necessário.

A avaliação, pensada nesses termos, não exclui a utilização de um ou mais instrumentos usuais de avaliação que expressem o grau de desenvolvimento das competências e o desempenho acadêmico em cada componente cursado pelo estudante. Ou seja, é importante que as práticas avaliativas considerem tanto o processo que o estudante desenvolve ao aprender como o resultado alcançado.

Partindo das considerações mencionadas, o Programa de Ensino de cada componente curricular deverá contemplar os critérios de avaliação, os instrumentos a serem utilizados, os conteúdos e os objetivos a serem alcançados, sendo necessário que o estudante alcance 70% (setenta por cento) de aproveitamento para que seja considerado aprovado.

Cumprindo um requisito legal, a frequência mínima obrigatória é de 75% (setenta e cinco por cento) para aprovação nas atividades curriculares que compõem cada componente. Por conseguinte, será considerado *reprovado* no componente o estudante que estiver ausente por um período superior a 25% (vinte e cinco por cento) da carga horária do mesmo. Para fins de registro, o resultado da avaliação deverá expressar o grau de desempenho em cada componente curricular, quantificado em nota de 0 (zero) a 10 (dez), considerando aprovado o estudante que obtiver média igual ou superior a 7,0 (sete), tomando como referência o disposto para os cursos superiores na Organização Acadêmica do IFPE. Os casos omissos serão analisados pelo Colegiado do Curso com base nos dispositivos legais vigentes, particularmente a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/96).

A recuperação, quando necessária para suprir as eventuais dificuldades de aprendizagem, será realizada paralelamente aos estudos e/ou ao final do semestre visando à superação dessas dificuldades e o enriquecimento do processo de formação, observando-se as determinações constantes nas normas internas da Instituição.

## 2.9.2 Avaliação do Projeto de Curso

A elaboração de um Projeto Pedagógico de Curso pressupõe a definição de um perfil de egressos e de objetivos de formação que orientam a construção de uma matriz curricular. Esse processo de construção se caracteriza pela sua incompletude e por uma dinâmica que requer constante revisão e atualização do Projeto, tendo em vista atender os desafios, demandas e necessidades geradas pela sociedade.

Nesta perspectiva, o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico propõe a reformulação periódica do seu Projeto Pedagógico fundamentado nos resultados obtidos a partir da avaliação das práticas pedagógicas e institucionais em implementação. A ideia-força é promover o diálogo entre os sujeitos envolvidos, estabelecendo novas relações entre a realidade sociocultural e a prática curricular, entre o pedagógico e o administrativo, entre o ensino, a pesquisa e as ações extensionistas na área, concebendo a avaliação como um meio capaz de ampliar a compreensão das práticas educacionais em desenvolvimento, com seus problemas, conflitos e contradições.

Do ponto de vista legal, as normas internas da instituição definem que os currículos podem ser reestruturados tendo em vista as necessidades de ensino e as demandas do mundo do trabalho, a partir de, “no mínimo, 02 (dois) anos de implantação do curso, exceto nos casos de exigência legal (Art. 60, § 3º da Organização Acadêmica de 2014<sup>4</sup>)”.

Sendo assim, é indispensável que, no âmbito do Colegiado do Curso, sejam definidas estratégias de avaliação sistemática e continuada do Projeto Pedagógico do Curso, tendo como parâmetro os processos avaliativos que balizam o reconhecimento de cursos superiores, além de outros aportes considerados necessários. As informações decorrentes da avaliação são imprescindíveis para subsidiar os processos de revisão, atualização e reestruturação do curso, contribuindo decisivamente para a efetivação dos ajustes necessários a ser conduzido pelo coletivo do Colegiado do curso, e com a participação efetiva do Núcleo Docente Estruturante. Além disso, a análise

---

4

<http://portal.ifpe.edu.br/Beehome/resources/cont/storage/idPublic/MTQwNTM7MTQzMTM1OTAxOTAwMA==;jsessionid=1F499B46FA80E2039F9F3849168076FA>

dos indicadores de qualidade também pode contribuir para a aproximação e diálogo entre o projeto acadêmico de formação profissional e o mundo produtivo real. Tal perspectiva pode favorecer a promoção de projetos colaborativos que envolva pesquisas, visitas técnicas e o permanente intercâmbio de conhecimentos e experiências tecnológicas entre docentes e profissionais que atuam área de Design Gráfico.

Com base nesses pressupostos, a proposta é de articular as avaliações no âmbito do curso, autoavaliações e avaliações externas (avaliação de curso, ENADE e outras), subsidiando a (re) definição de ações acadêmico-administrativas, conforme descrito a seguir.

### **2.9.2.1 Avaliação Externa**

Considerando que o Curso de Design Gráfico será avaliado externamente no âmbito do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), é possível o monitoramento e a análise de diferentes índices de desempenho gerados pelo MEC/INEP a partir das avaliações que constituem o SINAES, a saber:

- a) A avaliação do curso para fins de reconhecimento;
- b) O Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE), que afere o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas Diretrizes Curriculares do Curso de Engenharia, suas habilidades para ajustamento às exigências decorrentes da evolução do conhecimento e suas competências para compreender temas ligados às realidades brasileira e mundial e a outras áreas do conhecimento (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2004);
- c) Conceito Preliminar do Curso (CPC) - tem como base no Conceito ENADE (40%), o Conceito IDD (30%) e as variáveis de insumo (30%). Os dados variáveis de insumo, que considera o corpo docente, a infraestrutura e o programa pedagógico, é formado a parti de informações do Censo da Educação Superior e de respostas ao questionário socioeconômico do ENADE. É importante considerar que os CPCs dos cursos constituem índices que definem as visitas *in loco* para efetivação de processos de renovação de reconhecimento do curso;
- d) Índice Geral de Cursos da Instituição (IGC) - divulgado anualmente pelo INEP/MEC, é um indicador de qualidade de instituições de educação superior que considera, em sua composição, a qualidade dos cursos de graduação e de pós-graduação (mestrado e doutorado).

### 2.9.2.2 Avaliação Interna

Do ponto de vista dos processos avaliativos internos, serão observados os seguintes procedimentos:

- a) Realização de reuniões pedagógicas de avaliação do curso envolvendo o corpo docente, objetivando discutir o andamento do curso, planejar atividades comuns, estimular o desenvolvimento de projetos coletivos e definir diretrizes que possam contribuir para a execução do projeto pedagógico e, se for o caso, para a sua alteração, registrando as decisões em atas e/ou relatórios;
- b) Elaboração de relatórios com indicadores do desempenho escolar dos estudantes ao término de cada período em todos os componentes curriculares e turmas, identificando-se o número de estudantes matriculados que solicitaram trancamento ou transferência, reprovados por falta, reprovados por média, reprovados na prova final, aprovados por média e aprovados na prova final;
- c) Avaliação dos componentes curriculares do curso utilizando questionários disponibilizados na *internet* e a partir dos indicadores de desempenho e da percepção dos estudantes sobre as atividades de ensino e gestão, infraestrutura disponibilizada e outros indicadores utilizados na Comissão Própria de Avaliação (CPA) como forma de subsidiar a orientação pedagógica e a tomada das providências cabíveis no sentido de resolver internamente o(s) problema(s) identificado(s);
- d) Avaliações semestrais do curso mediante a realização de reuniões pedagógicas ou seminários de avaliação internos envolvendo o Colegiado do Curso e o Núcleo Docente Estruturante, tendo em vista a tomada de decisão, o redirecionamento das ações, e a melhoria dos processos e resultados do Curso de Design Gráfico, estimulando o desenvolvimento de uma cultura avaliativa no âmbito do curso;
- e) Participação e acompanhamento do processo de avaliação realizado pela Comissão Permanente de Avaliação (CPA), assegurando espaços e tempos pedagógicos para refletir sobre seus resultados e definindo ações a partir das análises realizadas;
- f) Avaliação interna do curso utilizando as dimensões (Organização Didático-Pedagógica, Corpo Docente e Infraestrutura) e indicadores constantes no Instrumento de Avaliação dos Cursos de Graduação – Bacharelados, Licenciaturas e Cursos Superiores de Tecnologia, antes do período de reconhecimento ou renovação do reconhecimento do curso Pelo MEC/INEP;

- g) Estabelecimento de um Comitê Consultivo com participação de representantes da Academia e do Setor Produtivo para, a cada dois anos, discutir e apresentar propostas e contribuições para o aperfeiçoamento, atualização e reestruturação do projeto de formação do Curso de Design Gráfico;
- h) Construção de um *portfólio* do curso, contendo o registro das avaliações internas realizadas, os problemas identificados, as soluções propostas e os encaminhamentos indicados, constituindo uma base de dados que subsidiem o processo de reestruturação e aperfeiçoamento do Projeto Pedagógico do Curso.

A partir do monitoramento, acompanhamento e registro sistemático dos processos de avaliação interna e externa supracitados, o Curso de Design Gráfico constituirá um Banco de Dados que subsidie com informações fidedignas a avaliação do curso e o necessário processo de reestruturação e de atualização periódica do Projeto Pedagógico, tendo em vista a qualidade da formação ofertada.

Além dessas práticas avaliativas, também serão considerados os resultados do acompanhamento dos egressos, uma vez que seus indicadores permitem avaliar a inserção dos estudantes do Curso de Design Gráfico no mundo do trabalho e em cursos de pós-graduação. Tal inserção pode constituir, *per se*, um importante indicador da qualidade do curso e da apreciação positiva do perfil de formação por parte do setor produtivo. Os procedimentos previstos para acompanhar e monitorar os egressos do Curso de Design Gráfico estão descritos a seguir.

### **2.9.3 Acompanhamento dos egressos**

O acompanhamento dos egressos constitui um instrumento fundamental para que a Instituição observe de forma efetiva e contínua as experiências profissionais dos seus egressos e busque criar novas possibilidades de inserção no mundo do trabalho, bem como, fomentar um processo de formação continuada, além de apontar oportunidades de atuação em outros campos de sua competência profissional.

Nessa perspectiva, o Curso de Design Gráfico pretende realizar periodicamente uma pesquisa de egressos, após a conclusão da primeira turma. Para tanto, o Núcleo Docente Estruturante (NDE), em articulação com os demais componentes do Colegiado do Curso e em observância as suas atribuições, assumirá a responsabilidade de planejar, executar e analisar a referida pesquisa, elaborando um relatório a ser disponibilizado no Portal do Egresso a ser criado pelo IFPE.

A implantação do Portal do Egresso poderá ser realizada em articulação e seguindo os mesmos parâmetros do idealizado pelo Curso de Licenciatura em Geografia, desde que adequados a realidade de Design Gráfico. A proposta é que o Portal funcione como um canal de comunicação com os egressos e poderá conter *links* com empresas, orientações sobre currículos, informações sobre atividades acadêmicas realizadas dentro e fora do IFPE. A formatação técnica desse portal deverá privilegiar processos de interação do curso com o egresso e do egresso com o curso, bem como a permanente alimentação do seu banco de dados, além do acesso a informações diversificadas sobre o mundo do trabalho.

## **2.10 Diplomas**

Após o cumprimento de todos os créditos e etapas requeridos pela proposta do Curso de Design Gráfico, inclusive a prática profissional de Projeto de Hipermídia, será conferido ao egresso o Diploma de Tecnólogo em Design Gráfico.

---

**CAPÍTULO 3 – CORPO DOCENTE E  
TÉCNICO-ADMINISTRATIVO**

### 3.1 Coordenação do Curso

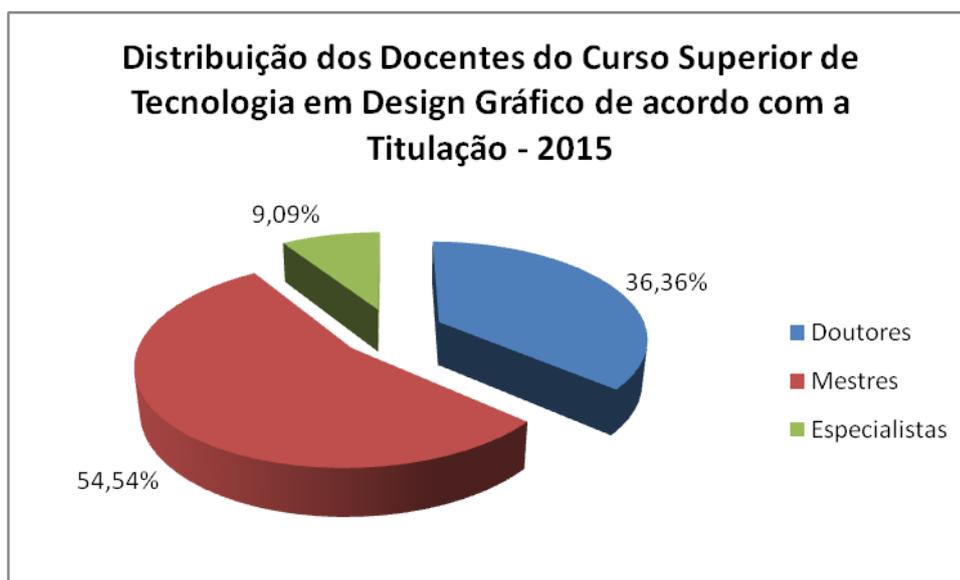
<b>Curso</b>	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
<b>Nome do professor(a)</b>	Eliana Virginia Vieira de Melo
<b>Regime de trabalho</b>	Dedicação Exclusiva (DE)
<b>CH semanal dedicada à coordenação</b>	32 h
<b>Tempo de exercício na IES</b>	12 anos
<b>Tempo de exercício na coordenação do curso</b>	8 meses, a contar a partir de 25/03/2013, conforme Portaria DGCR nº 516/2015.
<b>Qualificação</b>	Graduação: Desenho Industrial/Programação Visual - UFPE – PE, 1997
<b>Titulação</b> (nome do curso/ área de concentração/ IES/ano, conceito capes)	Especialização: Design da Informação - UFPE – PE, 2002 Mestrado: Design – Linha de pesquisa: Artefatos Digitais - UFPE – PE, 2008 Doutorado: Ciências Humanas – Linha de pesquisa: Gênero – UFSC – SC - 2015
<b>Linhas de pesquisa em que atua</b>	
<b>Experiência docente</b>	Professora da Educação Superior Tecnológica desde 2003.
<b>Experiência profissional na área</b>	Bureau de Criação de peças gráficas para pontos de venda (período de 1998 a 1999). Equipe de Design do C.E.S.A.R (Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife) no período de 1999 a 2003.
<b>EXPERIÊNCIA EM GESTÃO</b>	Coordenação da Equipe CESAR (período de 2001 a 2002)
<b>CONTATO</b>	<a href="mailto:elianamelo@recife.ifpe.edu.br">elianamelo@recife.ifpe.edu.br</a>

A ocupação da coordenação por docente requer regime de trabalho de quarenta 40 horas, titulação mínima de mestre, experiência mínima de três anos no magistério superior e sem exigência de experiência prévia em gestão acadêmica do curso. O coordenador assume o papel de conduzir as atividades, com a finalidade de responder junto às instâncias competentes questões diretamente relacionadas à natureza pedagógica e administrativa, além de viabilizar e concretizar necessidades internas do corpo docente e discente do curso. As atividades executadas no âmbito da Coordenação devem estar em consonância com as decisões tomadas pelo Colegiado do Curso e com as normas internas da Instituição.

A atuação da Coordenação é pautada pelo diálogo e respeito aos profissionais e estudantes, na busca constante de construção de um curso de qualidade, mediante o compartilhamento das responsabilidades, tendo em vista o cumprimento dos objetivos de formação proposta no curso.

### 3.2. Perfil, dedicação e regime de trabalho do corpo docente

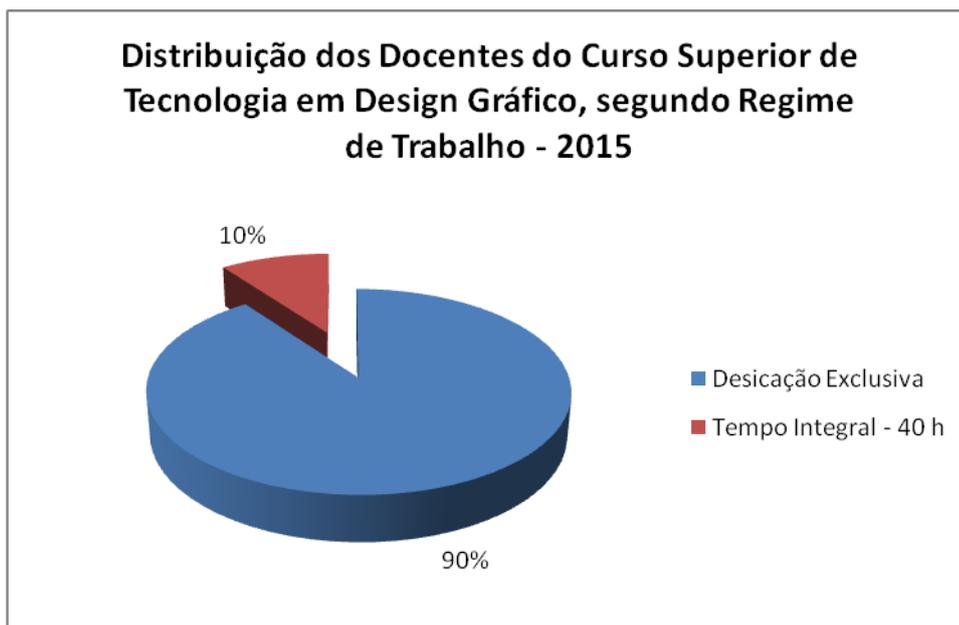
O corpo docente do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico é composto por 11 (onze) professores, sendo 04 (onze) doutores, 06 (seis) mestres e 01 (um). Como é possível observar no Gráfico 1 abaixo, 79,37% dos docentes possuem titulação de mestrado e doutorado, fazendo com que este seja um importante indicador de qualidade do curso.



**Gráfico 02:** Distribuição dos Docentes do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico de acordo com a Titulação - 2015

Do total de docentes, 10 (dez) contratados em regime de trabalho de tempo integral de 40 (quarenta) com Dedicção Exclusiva e 1 (um) em regime de trabalho de tempo integral 40 (quarenta) horas. A maioria dos professores possui dedicação exclusiva e o restante atua no mercado de trabalho, isso é considerado como um ponto positivo, o que favorece a troca e compartilhamento de sua experiência profissional com os estudantes, contribuindo significativamente para a formação dos futuros engenheiros.

O Gráfico 03, a seguir, apresenta o percentual de docentes, segundo o regime de trabalho.



**Gráfico 03:** Distribuição dos Docentes do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico - 2015

De acordo com esses dados, 87,30% dos docentes efetivos são contratados pela Instituição em regime de trabalho de tempo integral de 40 (quarenta) horas ou 40 (quarenta) horas com Dedicação Exclusiva, o que também faz deste indicador uma importante referência para o curso.

### 3.3 Adequação dos docentes aos componentes curriculares

Do ponto de vista da adequação dos docentes aos componentes curriculares sobre sua responsabilidade, o Curso Superior de tecnologia em Design Gráfico disponibiliza docentes qualificados para atuar nos núcleos de conhecimento, conforme distribuição a seguir.

Nº	DOCENTE	GRADUAÇÃO	TITULAÇÃO	REGIME DE TRABALHO	COMPONENTES CURRICULARES
1	Elizete da Silva Coelho	Desenho e Artes Plásticas	Mestrado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ECD</li> <li>• Geometria Bidimensional</li> <li>• Geometria Tridimensional</li> </ul>
2	Felipe Borba Breyer	Design	Doutorado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecnologia de Hipermídia</li> <li>• Metodologia de Hipermídia</li> <li>• Projeto de Hipermídia</li> </ul>

3	Gutenberg Xavier da Silva Barros	Desenho Industrial/ Projeto do Produto	Mestrado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambientes Virtuais</li> <li>• Produção Digital</li> <li>• Protótipo e Maquetes</li> </ul>
4	Josinaldo Barbosa da Silva	Desenho Industrial/ Programação Visual	Mestrado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digramação</li> <li>• Metodologia do Proj. Editorial</li> <li>• História da Tipografia</li> </ul>
5	Silvio da Silva Pena	Comunicação Visual	Mestrado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografia e Edição de Imagens</li> <li>• Cinema e Vídeo</li> <li>• História do Design</li> </ul>
6	Eliana Virgínia Vieira de Melo	Desenho Industrial/ Programação Visual	Doutorado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologia Projetual</li> <li>• Midiologia</li> <li>• Projeto de Composição Gráfica</li> </ul>
7	Ana Maria da Costa	Desenho Industrial	Doutorado	40h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retórica</li> <li>• Projeto Editorial</li> <li>• Legibilidade</li> </ul>
8	Patrícia Maria Travassos Arruda	Licenciatura em Educação Artística	Mestrado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de Impressão</li> <li>• Comunicação em Design</li> <li>• Produção Gráfica</li> </ul>
9	Eduardo Fernandes Araujo	Desenho Industrial/ Programação Visual	Mestrado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Em afastamento</li> </ul>
10	Marcos Antonio Viegas Filho	Administração e Direito	Especialização	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestão de Negócios</li> </ul>
11	Eugênia de Paula Benício Cordeiro	Letras	Doutorado	40h+DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relações interpessoais</li> <li>• Metodologia da Pesquisa</li> </ul>

**Quadro 05:** Adequação dos docentes aos componentes curriculares do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

### 3.4 Experiência profissional dos docentes do Curso de Design Gráfico

Do ponto de vista da experiência de ensino, os docentes do Curso de Design Gráfico também apresentam uma larga experiência profissional, conforme pode ser observado no Quadro 06, a seguir.

Nº	NOME	EXPERIÊNCIA NO ENSINO
1	Elizete da Silva Coelho	20 anos
2	Felipe Borba Breyer	08 anos
3	Gutenberg Xavier da Silva Barros	06 anos
4	Josinaldo Barbosa da Silva	13 anos

5	Silvio da Silva Pena	31 anos
6	Eliana Virgínia Vieira de Melo	13 anos
7	Ana Maria da Costa	29 anos
8	Patrícia Maria Travassos Arruda	22 anos
9	Eduardo Fernandes Araujo	15 anos
10	Marcos Antonio Viegas Filho	09 anos
11	Eugênia de Paula Benício Cordeiro	22 anos

**Quadro 06:** Experiência Profissional dos docentes do Curso de Design Gráfico

### 3.5 Núcleo Docente Estruturante (NDE)

Em observância à Resolução CONAES nº 01/2010, da Portaria MEC nº 147/2007, bem como o disposto na Resolução IFPE/CONSUP nº 17/ 2015, foi instituído o Núcleo Docente Estruturante (NDE) do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, mediante Portaria nº 295/2011 - DGCR de 19/10/2011. O NDE é responsável pela concepção, implementação, desenvolvimento, acompanhamento, consolidação e avaliação do Projeto Pedagógico do Curso.

#### 3.5.1 Constituição

O NDE deve ser instituído por Portaria do Diretor Geral do *Campus*, sendo constituído de um mínimo de 5 (cinco) membros do corpo docente permanente do curso que exercem liderança acadêmica, observando a seguinte estrutura:

- a) Um(a) Presidente, eleito(a) entre seus pares;
- b) Um(a) Secretário(a), indicado(a) pelos seus pares.

Os docentes deverão ter, preferencialmente, titulação acadêmica obtida em programas de pós-graduação *stricto sensu* ou pelo menos, 60% (sessenta por cento) de seus membros com esta formação, contratados em regime de trabalho de tempo integral de 40 (quarenta) horas ou 40 (quarenta) horas com Dedicção Exclusiva e com experiência docente.

A indicação dos membros do NDE será feita pelo Colegiado do Curso para um mandato de, no mínimo, 3 (três ) anos, adotada estratégia de renovações parciais, de modo a preservar a continuidade no pensar do curso, sendo que o coordenador e os docentes que participarem da construção do Projeto Pedagógico do Curso serão considerados membros natos do

NDE. A escolha dos novos membros deverá ocorrer 60 (sessenta) dias antes do término do mandato.

### 3.5.2 Atribuições

De acordo com a Resolução IFPE/CONSUP nº 17/ 2015, são atribuições do NDE:

- a) Adotar estratégia de renovação parcial dos membros do NDE de modo a haver a continuidade no processo de acompanhamento do curso;
- b) Atuar no processo de concepção e consolidação do Projeto Pedagógico do Curso;
- c) Conduzir os trabalhos de reestruturação curricular, para aprovação no Colegiado de Curso e no Conselho Superior do IFPE;
- d) Contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso;
- e) Contribuir para atualização periódica do Projeto Pedagógico do Curso, em consonância com as demandas sociais e os arranjos produtivos locais e regionais;
- f) Implantar as políticas institucionais de ensino, pesquisa e extensão no âmbito do curso;
- g) 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;
- h) Realizar avaliação periódica do curso, considerando-se as orientações do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES em articulação com o trabalho da CPA;
- i) Propor ações decorrentes das avaliações realizadas no âmbito do curso em articulação com o trabalho da CPA;
- j) Zelar pela integração curricular interdisciplinar entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo;
- k) Zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Graduação.

### 3.5.3 Composição

A composição do NDE do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico está apresentada no Quadro 07, a seguir.

			REGIME DE	TEMPO
--	--	--	-----------	-------

Nº	DOCENTE	TITULAÇÃO	TRABALHO	DEPARTAMENTO	DE NDE
1	Elizete da Silva Coelho	Mestrado	40h+DE	DASS	5 anos
2	Felipe Borba Breyer	Doutorado	40h+DE	DASS	3 anos
3	Gutenberg Xavier da Silva Barros	Mestrado	40h+DE	DASS	3 anos
4	Josinaldo Barbosa da Silva	Mestrado	40h+DE	DASS	5 anos
5	Silvio da Silva Pena	Mestrado	40h+DE	DASS	5 anos

**Quadro 07:** Composição do NDE do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

O NDE realizará, no mínimo, 02 (duas) reuniões semestrais e, extraordinariamente, quando necessário, por convocação do Presidente ou por solicitação da maioria de seus membros. As reuniões ordinárias serão realizadas em dias e horários estabelecidos no calendário de reuniões do NDE, a ser planejado semestralmente.

As decisões do NDE serão tomadas por maioria simples de votos, com base no número de presentes.

### **3.6 Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico**

O Colegiado do Curso constitui a instância decisória interna ao Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico e sua composição, atribuições e funcionamento será definido de acordo com o Regimento do Colegiado dos Cursos Superiores do IFPE, aprovado pela Resolução.

#### **3.6.1 Constituição**

O Colegiado do Curso de Design Gráfico, de acordo com as normas internas do IFPE, é constituído pelos seguintes membros:

- a) Chefe do Departamento;
- b) Coordenador(a) do curso;
- c) 1 (um) representante da equipe técnico-administrativa;
- d) Pedagogo(a) responsável pelo curso;
- e) Todo o corpo docente do curso;
- f) 1 (um) representante do corpo discente do curso.

O Presidente do Colegiado será o Coordenador do Curso e o Secretário será o representante da equipe técnico-administrativa. O representante do corpo discente deve ser escolhido pelos seus pares.

#### **3.6.2 Atribuições**

O Colegiado do Curso de Design Gráfico é um órgão democrático e participativo de função propositiva, consultiva, deliberativa e de planejamento acadêmico, tendo seu funcionamento normatizado por reuniões ordinárias, realizadas duas vezes a cada semestre letivo, e reuniões extraordinárias, realizadas por convocação do Presidente ou por 2/3 (dois terço) de seus membros, quando houver assunto urgente a tratar. Essas reuniões deverão funcionar em primeira convocação com a participação de 50% (cinquenta por cento) mais 1 (um) do total de membros do Colegiado do Curso de Design Gráfico (quórum mínimo) e, em segunda convocação, com o total de docentes presentes. Todas as decisões deverão ser registradas em ata, sendo lavrada em livro próprio pelo(a) secretário(a) indicado(a) pelos seus pares e assinada pelos membros presentes. O Colegiado tem regimento próprio, que regulamenta seu funcionamento e as atribuições.

### 3.6.3 Composição

O Colegiado dos Cursos Superiores do IFPE tem seu regulamento aprovado através da Resolução do CONSUP nº50/2010. O Colegiado do Curso de Design Gráfico é composto mediante Portaria Nº 316/2011- DGCR, de 26 de outubro de 2011, é composto pelos seguintes membros:

Nº	DOCENTE	TITULAÇÃO
1	Elizete da Silva Coelho	Mestrado
2	Felipe Borba Breyer	Doutorado
3	Gutenberg Xavier da Silva Barros	Mestrado
4	Josinaldo Barbosa da Silva	Mestrado
5	Silvio da Silva Pena	Mestrado
6	Eliana Virginia Vieira de Melo	Doutorado
7	Eugênia de Paula Benício Cordeiro	Doutorado
8	Eduardo Fernandes Araujo Costa	Mestrado
9	Ana Maria da Costa	Doutorado
10	Patrícia Maria Travassos Arruda	Mestrado
11	Gutenberg Xavier da Silva Barros	Mestrado
12	Ricardo Luis Alves da Silva	Mestrado
13	Rosely Maria Conrado	Mestrado
14	Mariana da Silva Lucena	Graduanda

**Quadro 08:** Composição do Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico- 2016

### 3.7 Política de aperfeiçoamento, qualificação e atualização dos docentes e técnico-administrativos

O IFPE possui um Plano Institucional de Capacitação do Servidores (PIC) que regulamenta a “política de desenvolvimento de recursos humanos, através da orientação das ações

de capacitação e estímulo ao crescimento constante dos servidores por meio do desenvolvimento de competências técnicas, humanas e conceituais, conjugando objetivos individuais e organizacionais” (PIC, Art.1º). Com isso, vem contribuindo, incentivando e apoiando o corpo docente e demais servidores a participarem de programas de capacitação acadêmica, tendo em vista a promoção da melhoria da qualidade das funções de ensino, pesquisa e extensão.

O PIC prevê Programas de Capacitação que objetivam a integração, a formação e o desenvolvimento profissional dos servidores do IFPE para o exercício pleno de suas funções e de sua cidadania. Nessa perspectiva, podem ser ofertados Programas de Integração Institucional que fornecem informações pedagógicas básicas; Programas de Desenvolvimento Profissional que visam atualizar métodos de trabalho e de atividades administrativas e pedagógicas desenvolvidas pelos servidores, através da proposição de cursos, seminários, palestras, encontros, congressos, conferências; Programa de Formação Continuada dos servidores docentes e administrativos; e Programas de Qualificação Profissional que compreende os cursos de Pós-Graduação *Lato sensu* (Especialização) e *Stricto sensu* (Mestrado e Doutorado).

Ainda de acordo com o PIC, o estímulo à Pós-Graduação ocorre mediante concessão de horários especiais de trabalho, conforme dispõem as normas e legislação específicas, bem como de pagamento de cursos ou participação nos Programas de Mestrado e Doutorado Interinstitucionais (MINTER/DINTER).

### **3.8 Plano de carreira dos docente e dos técnico administrativos**

A carreira docente e dos técnicos administrativos é regulamentada pela legislação Federal pertinente, a saber, Lei nº 11.784, de 22 de setembro de 2012 que dispõe, entre outros aspectos, do Plano de Carreira dos Cargos Técnico-Administrativos em Educação, de que trata a Lei nº 11.091, de 12 de janeiro de 2005 e da Carreira de Magistério Superior, de que trata a Lei nº 7.596, de 10 de abril de 1987.

**CADERNO 4 – INFRAESTRUTURA**

---

## 4.1 Instalações e Equipamentos

A infraestrutura disponibilizada atende boa parte das necessidades do curso, sendo necessária ainda a implementação de mais 02 (dois) laboratórios: o de Hiperfúria e Cinema e Vídeo. Atualmente, as aulas são programadas no Laboratório de Computação Gráfica (E-05) e no Laboratório de Computação (Sala E-11).

A seguir, a apresentação dos ambientes administrativos e educacionais da Instituição comuns e aqueles destinados ao curso, inclusive laboratórios, além dos recursos materiais disponíveis.

### 4.1.1 Distribuição dos ambientes administrativos e educacionais disponibilizados para o curso

ITEM	DEPENDÊNCIAS	QUANTITATIVO	ÁREA m <sup>2</sup>
<b>ÁREAS COMUNS</b>			
1	Gabinete da Direção	01	9,00
2	Direção de Pesquisa e Pós-Graduação	01	9,00
3	Diretoria de Extensão	01	22,50
4	Direção de Ensino	01	9,00
5	Divisão de Assistência ao Estudante e de Apoio ao Ensino	01	22,50
6	Assessoria Pedagógica	01	22,50
7	Serviço de Psicologia	01	22,50
8	Serviço Social	01	22,50
9	Núcleo de Apoio a Pessoa Portadora de Necessidades Especiais	01	22,50
10	Coordenação Geral de Controle Acadêmico e Diplomação	01	38,25
11	Coordenação de Estágio	01	18,00
12	Biblioteca / Sala de leitura / Estudos	01	520,00
13	Auditório	01	460,00
14	Mini-Auditório	01	120,00
15	Ambulatório	01	67,50
16	Gabinete Médico	01	33,50

<b>ÁREAS COMUNS</b>			
17	Pátio Coberto / Área de Lazer / Convivência	11	141,00
18	Restaurante	01	9,00
19	Sala do Departamento Acadêmico de Infraestrutura e Construção Civil	01	32,00
<b>ÁREAS DO DEPARTAMENTO/ CURSO</b>			
21	Sala para atendimento de estudantes: serviço de informação acadêmica	01	24,75
22	Sala para atendimento: Trabalho de Diplomação, Estágio e Atividades Complementares	01	81,00
23	Coordenação do Curso	01	16,00
24	Sala de Reuniões	01	24,00
25	Sala de Professores	01	20,00
26	Sala de Pesquisa	01	40,00
27	Sala de Aula (E - 12)	01	80,00
28	Ateliê (C-62)	01	120,00
29	Laboratório de Computação Gráfica (E-05)	01	120,00
30	Laboratório de Informática (E-11)	01	60,00
31	Sanitários femininos	01	33,50
32	Sanitários femininos p/ deficiente	01	3,50
33	Sanitários masculinos	01	33,50
34	Sanitários masculinos p/ deficiente	01	3,50

**Quadro 09:** Distribuição dos ambientes administrativos e educacionais disponibilizados para o Curso de Design Gráfico.

#### 4.1.2 Equipamentos e mobiliário do DASS - Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde e Segurança

<b>DASS - Área física (m<sup>2</sup>): 32</b>			
<b>ITEM</b>	<b>Equipamentos</b>	<b>Quantidade</b>	<b>ESPECIFICAÇÕES</b>
1	Micro computadores	03	1 all in one HP, 2 Itautec monitor de 14
2	Impressora laser P&B multifuncional	01	Kyocera FS C5400DN

3	Impressora laser P&B	01	Kyocera KM 2820
4	Notebook	01	HP, HD de 500 MB e Memória RAM 2.0 MB
5	Frigobar	01	Electrolux de 79.0 litros
6	Aparelho de ar condicionado Split	01	18.000 BTUs Samsung
7	Ramais telefônicos	01	Ramal 1706
<b>Mobiliário</b>			
1	Estação de trabalho	02	Madeira compensada revestida e estrutura em ferro pintado
2	Mesas	01	Madeira compensada revestida e estrutura em ferro pintado
3	Cadeiras	04	3 com rodízios e 4 com pernas fixas
4	Armários	03	Armários de madeira com 2 portas e prateleiras
5	Gaveteiros	02	Em madeira, com 4 gavetas
6	Quadro de avisos	01	Compensado formicado

**Quadro 10:** Equipamentos e mobiliário do DASS - Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde e Segurança

#### 4.1.3 Sala de Coordenação

COORDENAÇÃO DE DESIGN GRÁFICO - Área física (m <sup>2</sup> ): 16,00			
ITEM	Equipamentos	Quantidade	ESPECIFICAÇÕES
1	Micro Computador	01	HP Compaq Elite 8300 All-in-one PC, Intel ® Core (TM) i5-3470 CPU 20GHz, 8 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador
2	Micro Computador	01	ITAUTEC Infoway, PC Intel ® Core (TM)2 Duo CPU 2,19GHz, 2 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador
3	Impressora laser P&B/Copiadora	01	Kyocera KM-2820
4	Ap. de ar condicionado	01	Samsung 10.000 BTU's Springer
5	Ramais telefônicos	01	Ramal 1661
6	Câmeras Fotográficas	10	Canon Rebel EOS T31, com Lente EFS 18-135MM – f/3.5 – 5.6 IS, cartão de memória de 4 e 16 gigas bytes, alça e bolsa.
7	Refletores	05	Multi Refletor (seven one) - Collapsable Refletpor – circular 110
8	Tripés	10	Tripé Amador Cabeça Regulável 138cm - WT 3710 - WF
9	Controles remotos	10	Controle remoto para as câmeras : INFRARED REMOTE CONTROL – WIRELESS CAMERA ACTIVATION – IR-C1 - CANON
10	Câmera para filmagem	01	NXCAM – DIGITAL HD VIDEO CAMERA/ RECORDER CAMESCOPO NEMERIQUE HD / HXR-NX5N / SONY
11	Headphones	04	STEREO HEADPHONES DJ1000

12	Microfones para a filmadora	02	UWP - UHF WIRELESS MICROPHONE PACKAGE SYSTEME UHF MICROFONE SANS FIL / SONY
13	Gravador	01	Gravador de som portátil – TASCAM DR-680
<b>Mobiliário</b>			
1	Estação de trabalho	02	Madeira compensada revestida e estrutura em ferro pintado
2	Cadeiras	04	2 estofadas e 2 de madeira tipo holandesas
3	Armários de Ferro	02	Armários de ferro com 2 portas e prateleiras
4	Armários de Ferro	01	Armário de ferro com 3 portas e prateleiras
5	Armários de madeira	01	Armário de madeira com 2 portas e prateleiras
6	Arquivo Morto	01	Armário Arquivo Morto com 4 gavetas
7	Quadro de avisos	01	Estrutura em fórmica

**Quadro 11:** Equipamentos e Mobiliário da Sala do DASS - Departamento Acadêmico de Ambiente, Saúde e Segurança

#### 4.1.4 Sala de Pesquisa (Modelagem)

A Sala de Pesquisa possui 07 (sete) postos de trabalho para docentes e discentes, mesa de reuniões e armários, constituindo-se em um espaço onde os docentes podem utilizar seus equipamentos como, por exemplo, seus notebooks pessoais ou da instituição, quando for o caso.

SALA DE PESQUISA (Modelagem) DE DESIGN GRÁFICO - Área física (m <sup>2</sup> ): ____			
ITEM	Equipamentos	Quantidade	ESPECIFICAÇÕES
1	Micro computadores	02	HP Compaq Elite 8300 All-in-one PC, Intel® Core (TM) i5-3470 CPU 20GHz, 8 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador
2		05	ITAUTEC Infoway, PC Intel® Core (TM)2 Duo CPU 2,19GHz, 2 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador
<b>Mobiliário</b>			
1	Estação de trabalho	05	Madeira compensada revestida em fórmica
2	Mesa	01	Madeira compensada revestida em fórmica
3	Cadeiras	10	Estofadas
4	Armários em Aço	01	Com 2 portas e prateleiras
5	Bureau	02	Em madeira com cadeiras para professor
8	Quadro Branco	01	Estrutura em fórmica e alumínio

**Quadro 12:** Sala de Professores e Sala de Reunião do Curso de Design Gráfico

#### 4.1.5 Sala de Professores

O curso oferece uma sala climatizada para os Professores, que também funciona como Sala de Convivência, com uma pequena copa.

<b>SALA DE PROFESSORES (Bloco E) - Área física (m²): 20,00</b>			
<b>ITEM</b>	<b>Equipamentos</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Especificações</b>
1	Retroprojektor	09	Visorgraf - modelo CS 2250
2	DVD	03	Philips
3	Micro Computadores	01	HP Compaq Elite 8300 All-in-one PC, Intel ® Core (TM) i5-3470 CPU 20GHz, 8 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador
3	Micro Computadores	02	ITAUTEC Infoway, PC Intel ® Core (TM)2 Duo CPU 2,19GHz, 2 GB, 32 Bits + teclado + mouse + estabilizador
4	Ap. de ar condicionado	01	Sansung 10.000 BTU's Springer
<b>Mobiliário</b>			
1	Estação de trabalho	03	Madeira compensada revestida e estrutura em ferro pintado
2	Cadeiras	04	Ferro com estofamento
3	Gaveteiros	03	Madeira, revestidos com fórmica
4	Frigobar	01	Consul Compacto 120 L
5	Microondas	01	Consul Modelo Erva doce 18 L
6	Lixeiras	01	Plástico simples
7	Lavatório	01	Em louça branca com coluna

**Quadro 13:** Equipamentos e Mobiliário da Sala de Professores e Sala de Reunião do Curso de Design Gráfico

#### 4.1.6 Sala de Reunião

<b>SALA DE REUNIÃO (Bloco E) - Área física (m²): 24,00</b>			
<b>ITEM</b>	<b>Equipamentos</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Especificações</b>
<b>Mobiliário</b>			
1	Quadro de avisos	01	Madeira, revestidas com fórmica.
2	Cadeiras	04	Madeira, revestidas com fórmica.
3	Escaninhos	01	Em aço modulado
4	Armários	03	Madeira, revestidos com fórmica
5	Lixeiras	01	Plástico simples

**Quadro 14:** Equipamentos e Mobiliário da Sala de Reunião do Curso de Design Gráfico

#### 4.1.7 Sala de aula

O Curso de Design Gráfico dispõe de 01(uma) sala de aula climatizadas e equipada, localizada no Bloco E, onde são ministradas as aulas teóricas, conforme descrito a seguir.

Área física (m2)	Descrição de Equipamentos e Mobiliários	Quantidade
80,00	Tv Marca LG, 40"	01
	Quadro branco em madeira	01
	Datashow Marca HITACHI, CP-X2511, 3LCD Branco	01
	Armário em madeira de duas portas com prateleiras	01
	Bancas escolares	40
	Lousa Digital	01
	Computador ITAUTEC Infoway, PC Intel © Core (TM)2 Duo CPU 2,19GHz, 2 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador	01
	Mesa em madeira revestida com fórmica, para o professor com cadeira.	01
	Lixeira de plástico grande	01
	Ar-condicionado de janela	02

Quadro 15: Equipamentos e Mobiliário da Sala de Aula do Curso de Design Gráfico

#### 4.1.8 Serviço de informação acadêmica

Sala para atendimento de estudantes: Serviço de Informação Acadêmica (SRES) - Área física (m <sup>2</sup> ): 32,00			
ITEM	Equipamentos	Quantidade	Especificações
1	Computadores com acesso à internet	03	Pentium III, 1 GHz, 512 MB de memória RAM, monitor LCD 17"
2	Impressora	01	Kyocera KM 2820
3	Ar condicionado	01	Springer 30.000 BTU's
4	Geláqua	01	Esmaltec
5	Telefone	01	Ramal 1755
Mobiliário			
1	Estação de Trabalho	03	Madeira com estrutura de ferro pintado
2	Mesas	01	Madeira com estrutura de ferro pintado

Quadro 16: Equipamentos e Mobiliário da Sala de Serviços de informação acadêmica - SRES

#### 4.1.9 Laboratórios

O curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico possui 02 (dois) laboratórios para aulas teórico-práticas, sendo 01 (um) Laboratório (o de Informática da sala E-11) compartilhado com o Curso de Tecnologia em Radiologia.

Os quadros a seguir, apresentam os ambientes, equipamentos e mobiliários disponíveis nos laboratórios, além do horário de funcionamento.

#### 4.1.9.1 Laboratório de Computação Gráfica (E-05) - Área física (m<sup>2</sup>): 120,00

ITEM	DESCRIÇÃO EQUIPAMENTOS	QUANTITATIVO
<b>Equipamentos</b>		
1	Computador HP Compaq Elite 8300 All-in-one PC, Intel® Core (TM) i5-3470 CPU 20GHz, 8 GB, 64 Bits +teclado+mouse+estabilizador	42
2	ITAUTEC Infoway, PC Intel® Core (TM)2 Duo CPU 2,19GHz, 2 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador	01
3	Projektor multimídia Model Power lite W18+. Marca EPSON	01
4	Quadro branco	01
5	Lousa Digital	01
<b>Mobiliário</b>		
1	Armário de madeira com duas portas	01
2	Bancadas para computador	24
3	Cadeiras	40
4	Bureau com cadeira	01
5	Mesa para computador do professor	01
6	Quadros de aviso em madeira com revestimento em fórmica	02
7	Bancadas em madeira com fórmica branca	03
8	Lixeira de plástico grande	01
<b>Horário de Funcionamento:</b> 07:00h às 17:40h - Segunda-feira à Sábado		

Quadro 17: Equipamentos e Mobiliário do Laboratório de Computação Gráfica – E-05

#### 4.1.9.2 Laboratório de Informática (E-12) - Área física (m<sup>2</sup>): 60,00

ITEM	DESCRIÇÃO EQUIPAMENTOS	QUANTITATIVO
<b>Equipamentos</b>		
1	Computador HP Compaq Elite 8300 All-in-one PC, Intel® Core (TM) i5-3470 CPU 20GHz, 8 GB, 64 Bits +teclado+mouse+estabilizador +teclado+mouse+estabilizador	25
2	ITAUTEC Infoway, PC Intel® Core (TM)2 Duo CPU 2,19GHz, 2 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador	01
3	Projektor multimídia Model Power lite W18+. Marca EPSON	01
4	Quadro branco	01
5	Lousa Digital	01
<b>Mobiliário</b>		
1	Bancadas para computador	14
2	Bancas para estudante	21
3	Cadeiras	24
4	Mesa para computador do professor com cadeira	01
5	Lixeira de plástico simples	01
<b>Horário de Funcionamento:</b>		
07:00h às 22:00h - segunda-feira à sexta-feira		
07:00h às 17:40h - aos sábados		

**Quadro 18:** Equipamentos e Mobiliário do Laboratório de Informática – E-11

#### 4.1.9.3 Ateliê - Área física (m<sup>2</sup>): 120,00

ITEM	DESCRIÇÃO EQUIPAMENTOS	QUANTITATIVO
<b>Equipamentos</b>		
1	ITAUTEC Infoway, PC Intel® Core (TM)2 Duo CPU 2,19GHz, 2 GB, 64 Bits + teclado + mouse + estabilizador	03
2	Projektor multimídia Model Power lite S6/78 +. Marca EPSON	01
3	Quadro branco	01
4	Lousa Digital	01
5	Scanner Marca HP – Scanjet G3110	01

Mobiliário		
1	Cadeiras estofadas pretas	40
2	Bureau de madeira revestidos com fórmica com cadeira para professor	01
3	Mesas de madeira revestidas com fórmica	40
4	Mesa de luz para serigrafia	02
5	Estante de madeira pequena 2 portas com prateleiras	01
6	Estante de madeira grande 2 portas com prateleiras	01
7	Estantes de Aço grande 2 portas com prateleiras	03
8	Mapoteca	01
9	Estantes de Aço abertas modulares cinza grandes	05
10	Estantes de Aço abertas modulares pequenas	02
11	Mesa grande de madeira em fórmica	01
12	Bancadas altas de madeira em fórmica	03
13	Cadeiras com estofamento azul	12
14	Estações de trabalho em madeira em fórmica	02
15	Mesa para computador simples	01
16	Banqueta em fórmica verde	01
17	Arquivo morto em aço com 8 gavetas	01
18	Lixeiras pequenas de plástico	05
19	Lixeiras grandes de plástico 100L	01
20	Lavatório de madeira com revestimento em fórmica com duas cubas	01
21	Banquetas de plástico	20
22	Banquetas altas de madeira	05

**Quadro 19:** Equipamentos e Mobiliário da Sala do Ateliê – C-52

#### 4.1.10 Infraestrutura de informática

Ao todo, são 68 (sessenta e oito) computadores nos dois Laboratórios conectados em rede e com acesso à *internet*. Em cada computador estão instalados *softwares* utilizados na prática de ensino no Curso de Tecnologia do Design Gráfico, com destaque para o *Pacotes Adobe, Corel e, Autodesk*.

##### 4.1.10.1 Política de manutenção dos laboratórios e equipamentos

A gestão e dos equipamentos dos Laboratórios fica a cargo do setor competente da Instituição que estabelece as normas de utilização, bem como os controles e atualizações necessárias, com o acompanhamento do DASS e CDESG. A manutenção dos equipamentos do Laboratório e material de apoio é realizada por técnicos responsáveis da própria Instituição e também por técnicos contratados por meio de licitação pública com empresas.

Os procedimentos de manutenção são divididos em três grupos: manutenção preventiva, manutenção corretiva e manutenção de emergência. Os procedimentos de manutenção incluem as atividades de:

- a) Substituição de peças ainda em condições de uso ou funcionamento cujo tempo de uso esteja próximo ao final do tempo de vida útil;
- b) Reformas de instalações e equipamentos, de forma a minimizar a probabilidade da ocorrência de incidentes e interrupções nas rotinas de trabalho;
- c) Reformas necessárias à implementação de novas atividades;
- d) Reformas necessárias para a ampliação e/ou aumento da capacidade das atividades já existentes;
- e) Consertos e reformas necessárias após a ocorrência de acidentes e/ou incidentes;
- f) Reformas que atendem a minimização e/ou eliminação de riscos de acidentes de alta ou altíssima probabilidade.

#### 4.1.10.2 Infraestrutura de Informática nos diferentes ambientes disponibilizados para o curso

ITEM	DEPENDÊNCIAS	COMPUTADORES	NETBOOK/ NOTEBOOK	IMPRESSORAS	IMPRESSORAS/COPIADORAS	PROJETOR MULTIMÍDIA	LOUSA DIGITAL
1	Ambulatório	10	01	04	02	00	00
2	Assessoria Pedagógica	09	00	03	00	00	00
3	Auditório	01	00	00	00	01	00
4	Biblioteca / Sala de leitura / Estudos	06	01	02	00	00	00
5	Coordenação de Estágio	06	00	03	00	00	00
6	Coordenação do Curso (CEPC)	01	01	00	01	01	01
7	Coordenação Geral de Controle Acadêmico e	06	00	01	02	00	00
8	Direção de Ensino	09	00	03	00	00	00
9	Diretoria de Pesquisa Pós- Graduação	09	00	04	00	00	00
10	Divisão de Assistência ao Estudante e de Apoio ao	06	02	02	00	00	00
11	Divisão de Extensão	06	00	03	00	00	00
12	Gabinete da Direção do Campus	06	01	02	00	00	00

13	Laboratório de Tecnologia das Construções	17	00	00	00	00	00
14	Laboratório de Topografia	03	00	00	00	00	00
15	Mini-Auditório	01	00	00	00	01	00
16	Núcleo de Apoio a Pessoa Portadora de	04	00	01	01	00	00
17	Sala de Aulas para o Curso (F-36, 37, 44, 45, 46)	05	00	00	00	02	05
18	Sala de Pesquisa	00	00	00	00	00	00
19	Sala de Professores	06	00	00	00	00	00
20	Sala do Departamento Acadêmico de	02	03	01	00	00	00
21	Sala para atendimento de estudantes: serviços de	05	00	01	00	00	00
22	Serviço de Psicologia	04	00	2	01	01	00
23	Serviço Social	06	00	01	01	00	00
24	Laboratorio de Instalações Hidrossanitárias	01	00	00	00	00	01
25	Laboratorio de Informática 1 (F-38)	41	00	00	00	01	01
26	Laboratório de Informática 2 (F-39)	33	00	00	00	01	01
<b>ITEM</b>	<b>DEPENDÊNCIAS</b>	<b>COMPUTADORES</b>	<b>NETBOOK/NOTEBOOK</b>	<b>IMPRESSORAS</b>	<b>IMPRESSORAS/COPIADORAS</b>	<b>PROJETOR MULTIMÍDIA</b>	<b>LOUSA DIGITAL</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>203</b>	<b>09</b>	<b>33</b>	<b>08</b>	<b>08</b>	<b>09</b>

**Quadro 20:** Infraestrutura de Informática nos diferentes ambientes disponibilizados para o curso

#### 4.1.11 Recursos acadêmicos disponíveis para os docentes

ITEM	DESCRIÇÃO EQUIPAMENTO E/OU MATERIAIS	QUANTITATIVO
1	TV 44"	01
2	DVD	01
3	Projektor multimídia	04
4	Lousa digital	11

**Quadro 21:** Recursos acadêmicos disponíveis para os docentes

#### 4.1.12 Recursos acadêmicos disponíveis para os discentes

ITEM	DESCRIÇÃO EQUIPAMENTO E/OU MATERIAIS	QUANTITATIVO
1	Câmeras Canon Rebel EOS T31, com Lente EFS 18-135MM – f/3.5 – 5.6 IS, cartão de memória de 4 e 16 gigas bytes, alça e bolsa.	10
2	Multi Refletor (seven one) - Collapsable Refletpor – circular 110	05
3	Tripé Amador Cabeça Regulável 138cm - WT 3710 - WF	10

4	Controle remoto para as câmeras : INFRARED REMOTE CONTROL – WIRELESS CAMERA ACTIVATION – IR-C1 - CANON	10
5	Câmera para filmagem, NXCAM – DIGITAL HD VIDEO CAMERA/ RECORDER CAMESCOPO NEMERIQUE HD / HXR-NX5N / SONY	01
6	STEREO HEADPHONES DJ1000 -	04
7	Microfones para a filmadora – UWP - UHF WIRELESS MICROPHONE PACKAGE SYSTEME UHF MICROFONE SANS FIL / SONY	02
8	Gravador de som portátil – TASCAM DR-680	01

**Quadro 22:** Recursos acadêmicos disponíveis para os discentes

## 4.2 Biblioteca

Importante fonte de apoio técnico à formação acadêmica, a biblioteca do IFPE possui espaços para estudo individual e em grupo. A biblioteca opera com um sistema informatizado, possibilitando fácil acesso via terminal ao seu acervo.

A política de empréstimos prevê um prazo máximo de 8 (oito) dias para o estudante e 15 (quinze) dias para os professores, além de manter pelo menos 1 (um) volume para consultas na própria Instituição. O acervo está dividido por áreas de conhecimento, facilitando, assim, a procura por títulos específicos. Todo o processo de empréstimo é realizado de forma rápida e eficiente pelo usuário, graças aos recursos de informática disponíveis na biblioteca. Além disso, o horário de funcionamento é adequado e flexível, possibilitando o livre acesso à biblioteca no momento em que os estudantes encontram-se em atividades acadêmicas.

Em relação à política de atualização do acervo, a cada dois anos serão solicitadas edições atualizadas dos livros constantes da bibliografia do curso e, anualmente, aquelas acrescentadas por ocasião de reformulação curricular e/ou atualização do Projeto pedagógico do Curso.

### 4.2.1 Infraestrutura da Biblioteca: mobiliário e equipamentos

ITEM	BIBLIOTECA DO IFPE – <i>Campus Recife</i> - 736 m <sup>2</sup>		
		Área do Acervo (climatizada)	288 m <sup>2</sup>
		Área de Estudos (climatizada)	240 m <sup>2</sup>
		Área Sala de multimídia (climatizada)	32 m <sup>2</sup>
		Área Administrativa	176 m <sup>2</sup>
Mobiliário		Quantidade	
1	Estantes do acervo – dupla face	113	
2	Mesas para estudo	21	
3	Cadeiras	200	

4	Arquivo	0
5	Armários (Guarda volumes)	120
6	Estação de trabalho	6
7	Mesas / Balcões	7
8	Carrinhos de reposição dos livros	3
<b>Equipamentos</b>		
1	Computadores com acesso a internet	5
2	Computadores com acesso acervo	2
3	Computadores de uso interno	4
4	Computadores no balcão de atendimento	2
5	Impressora Kyocera KM 2820	1
9	Ar condicionado Split - Eletrolux	6
10	Micro- ondas Home Leader	1
11	Frigobar Eletrolux 79Litros	1
<b>Recursos Humanos</b>		
1	Bibliotecário / Documentalista	2
<b>Equipamentos</b>		
2	Auxiliar Administrativo	4
<b>Horário de funcionamento:</b> 7:30 às 21:00 horas – segunda a sexta-feira.		

**Quadro 23:** Infraestrutura da Biblioteca: mobiliário e equipamentos.

A seguir, lista de títulos que já constam do acervo da biblioteca do IFPE, *Campus Recife*. São, ao todo, 216 (Duzentos e oito) títulos e 1.412 (um mil quatrocentos e doze) exemplares.

#### 4.2.2 Acervo bibliográfico - Livros

ITENS	TÍTULO	AUTOR	EDIÇÃO	LOCAL	ANO	EDITORA	Nº EXEMPLARES
1	Gestalt do Objeto	GOMES FILHO, João	9ª	São Paulo-SP	2009	Escrituras	21
2	O tipo da gráfica	FERLAUTO, Cláudio	1ª	São Paulo	2002	Rosari	04
3	A Sintaxe da Linguagem Visual	DONDIS, Donis	3ª	São Paulo	2007	Martins Fontes	10
4	Ergonomia, projeto e produção	ITIRO, Lido.	2ª	São Paulo-SP	1997	Edgard Bucher Ltda	24

5	Tipografia: uma apresentação.	NIEMEYER, Lucy	1ª	São Paulo-SP	2001	2AB	04
6	Diagramação	SILVA, Rafael.	5ª	São Paulo-SP	1985	Summus	04
7	Criar grids: 100 fundamentos de layout	TONDREAU, Beth.	1ª	São Paulo	2009	Blücher	08
8	Ensopado de Design Gráfico	SAMARA, Timothy	1ª	São Paulo	2010	Blücher	08
9	Layout: o design da página impressa	HURLBURT, Allen	1ª	São Paulo	1986	Nobel	04
10	Design Thinking - Uma metodologia poderosa	BROWN, Tim	1ª	São Paulo	2010	Elsevier	08
11	Projeto de produto: guia prático para o design de	BAXTER, Mike.	3ª	São Paulo	2011	Blücher	12
12	Design: História, Teoria e Prática do Design de	BURDEK, Bernhard	2ª	Rio de Janeiro	2010	Blücher	23
14	Criatividade e processos de criação	OSTROWER, Fayga	28ª	São Paulo	2013	Vozes	13
16	A prática do design gráfico	FUENTES, Rodolfo	1ª	São Paulo	2006	Rosari	08
17	Briefing: a gestão do projeto de design	PHILLIPS, Peter L.	1ª	São Paulo	2008	Blücher	08
18	Design – uma introdução: o design no	SCHNEIDER, Beat.	1ª	São Paulo	2010	Blücher	08
19	Psicodinâmica das Cores em Comunicação.	FARINA, Modesto.	6ª	São Paulo	2011	Blücher	08
20	Interdisciplinaridade: história, teoria e	FAZENDA, Ivani.	18ª	Campinas	2012	Papirus	13
21	Primeiros Socorros em Tipografia	FORSSMAN, Friedrich	1ª	São Paulo	2007	Rosari	16
22	Design para quem não é Designer	WILIAMS, Robin.	4ª	São Paulo	2013	Callis	17
23	A Prática do Design Gráfico uma metodologia	FLUENTE, Rodolf	1ª	São Paulo	2006	Rosari	08
24	Cultura de massas no Séc. XX	MORIN, Edgard	18ª	Rio de Janeiro	2011	Forense	13
25	Das coisas nascem coisas	MUNARI, Bruno	2ª	São Paulo	1998	Martins Fontes	08
26	Design, cultura e sociedade	BONSIEPE, Gui	1ª	São Paulo	2011	Blücher	14
27	Funções da linguagem	CHALHUB. Samira	12º	São Paulo	2011	Ática	08
30	O Design do Livro	HENDEL, Richard	1ª	São Paulo	2006	Atelie	05
31	Edição e Design	WHITE, Jan	1ª	São Paulo	2006	JSN	08
32	Tipografia Pós-moderna	JACQUES, João P.	1ª	São Paulo	2001	2AB	04
33	A construção do livro: princípios da técnica de	ARAÚJO, Emanuel; DE	2ª	São Paulo	2008	Lexicon	06

34	A Imagem Digital na Editoracao	MARTINS, Nelson.	2ª	São Paulo	2003	Senac	02
35	Teoria y práctica de la Tipografia	SICLUNA , MARTINEZ	1ª	Barcelona	1944	Gustavo Gili	01
36	Fotografia Digital, uma introdução	ANG, Tom	3ª	São Paulo	2012	Senac	08
37	O ato fotográfico	DUBOIS, Philippe	14ª	São Paulo	2004	Papirus	08
38	Fotografia Digital	PREUSS, Julio	1ª	São Paulo	2004	Axcel Books	05
41	Adobe Photoshop CS4: para fotógrafos digitais	KELBY, Scott	1ª	São Paulo	2009	Person Prentice Hall	18
43	A Cor como Informação	GUIMARÃES, Luciano	3ª	São Paulo	2001	Annablume	04
44	Produção Gráfica para Designers	OLIVEIRA, Mariana	1ª	São Paulo	2001	2AB	09
46	Produção Gráfica para Designers	VILLAS-BOAS, Andre	3ª	São Paulo	2009	2AB	08
47	Homem, Comunicação e Cor	TISKI-FRANCKOWIAK	4ª	São Paulo	1997	Ícone	02
48	Criatividade e processos de criação	OSTROWER, Fayga	28ª	São Paulo	2004	Vozes	13
49	Elementos do estilo tipográfico	BRINGHURST, Robert	2ª	São Paulo	2011	Cosac Naify	08
50	O livro e o designer II. Como criar e produzir livros	HASLAM, Andrew	2ª	São Paulo	2007	Rosari	08
51	O Design do Livro	HENDEL, Richard	1ª	São Paulo	2006	Atelie	05
52	PROJETO TIPOGRAFICO - Analise e produção de fontes	ROCHA, Claudio	3ª	São Paulo	2010	Rosari	08
53	Grid: construção e desconstrução	SAMARA, Timothy	1ª	São Paulo	2007	Cosac Naify	09
54	Tipografia Digital.	FARIAS, Priscila	1ª	São Paulo	2001	2AB	08
55	O livro e o designer I. Embalagem, navegação, estrutura e especificação	FAWCETT-TANG, Roger	1ª	São Paulo	2007	Rosari	08
56	Tipografia Pós-moderna	JACQUES, João P.	1ª	São Paulo	2001	2AB	04
57	Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e	LUPTON, Ellen	1ª	São Paulo	2006	Cosac Naify	08
58	Elementos do estilo tipográfico	BRINGHURST, Robert	2ª	São Paulo	2011	Cosac Naify	08
59	Tipografia: uma apresentação	NIEMEYER, Lucy..	1ª	São Paulo	2001	2AB	04
60	Design e Tipografia	SALTZ, Ina..	1ª	São Paulo	2010	Blücher	08
61	Tipografia	DAKITSCH, Anton	1ª	Rio de Janeiro	1993	Artes Gráficas	02

62	O livro e o designer II. Como criar e produzir livros	HASLAM, Andrew	2ª	São Paulo	2007	Rosari	08
63	Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e	LUPTON, Ellen	1ª	São Paulo	2006	Cosac Naify	08
64	Manual de Retórica.	PLEBE, Armando	1ª	São Paulo	1992	Martins Fontes	05
65	Arte Retórica e Arte Poética	ARISTÓTELES	1ª	Rio de Janeiro	1969	Ediouro	04
66	Introdução à Retórica	TRINGALI, Dante	1ª	São Paulo	1988	Duas Cidades	05
67	Novas Fronteiras do Design Gráfico	BELLUZO, Gisela &	1ª	São Paulo	2011	Estação das Letras e	08
68	Retórica do Design Gráfico	ANDRADE, Licínio &	1ª	São Paulo	2010	Blucher	08
69	A retórica	MEYER, Michel	1ª	São Paulo	2007	Ática	08
70	Planeta Plástico	ALBUQUERQU E, Jorge	1ª	São Paulo	2000	Sagra-Luzzatto	04
71	Inteligência visual: como criamos o que vemos	HOFFMAN, Donald D.	1ª	RIO DE JANEIRO	2001	CAMPUS	04
72	Lendo imagens: uma história de amor e ódio.	MANGUEL, Alberto.	1ª	São Paulo	2001	COMPANHIA DAS	02
73	O mundo codificado: por uma filosofia do design e da	CARDOSO, Rafael;	1ª	São Paulo	2007	Cosac Naify	08
74	Design Gráfico: Uma história concisa	HOLLIS, Richard	2ª	São Paulo	2010	Martins Fontes	08
75	História do Design Gráfico	MEGGS, B. Philip	4ª	São Paulo	2009	Cosac Naify	08
80	Uma Introdução à História do Design	CARDOSO, Rafael	3ª	Rio de Janeiro	2008	Blucher	20
81	Design, cultura e sociedade	BONSIEPE, Gui		São Paulo	2011	Blucher	14
82	A sintaxe da Linguagem Visual	DONDIS, Donis.	3ª	São Paulo	2007	Martins Fontes	10
83	Projetando Websites	NIELSEN, Jakob	1ª	Rio de Janeiro	2000	Campus	08
84	Ergonomia e Usabilidade – Conhecimentos, Métodos e	CYBIS, Walter. BETIOL, Adriana	2ª	São Paulo	2007	Novatec	08
87	Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica	LUZ, Alan R.	1ª	São Paulo	2010	Blucher	08
90	Curso de midiologia geral	DEBRAY, Régis	1ª	Petrópolis	1993	Vozes	03
91	As tecnologias da inteligência	LEVY, Pierre	1ª	São Paulo: Editora 34,	1993	Editora 34	05
92	A ordem do discurso: aula inaugural no College de France	FOUCAULT, Michel	23ª	São Paulo	2013	Loyola	08
93	História do Cinema Mundial	MASCARELLO, Fernando (org.)	7ª	São Paulo	2012	Papirus	16
94	As Principais Teorias do Cinema	ANDREW, James Dudley	1ª	São Paulo	2002	Jorge Zahar	18

95	Como usar o cinema na sala de aula	NAPOLITANO, Marcos.	1ª	São Paulo	2011	Contexto	01
96	A Linguagem Cinematográfica	MARTIN, Marcel	1ª	São Paulo	2011	Brasiliense	08
97	Embalagens - Design, Materiais, Processos	CAMILO, Assunta N.	1ª		2011	Inst Embalagens	08
98	Princípios De Forma E Desenho	WONG, Wucius	2ª	São Paulo:	2010	Wmf Martins Fontes	13
99	Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica	FRENCH, Thomas	1ª	Rio de Janeiro	1962	Globo	05
100	Desenho Arquitetônico	MONTENEGRO, Gildo	1ª	São Paulo	2001	Blücher	09
101	Conversas sobre iniciação à pesquisa científica	GONÇALVES, Elisa Pereira		São Paulo	2011	Alínea	08
102	Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica	KELLER, Vicente		Rio de Janeiro	2004	Vozes	05
103	Fundamentos de Metodologia Científica	LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade		São Paulo	2010	Atlas	07
104	Metodologia do trabalho científico	SEVERINO, Antônio Joaquim	23ª	São Paulo	2007	Cortez	18
105	Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação.	ANDRADE, Maria Margarida de	10ª	São Paulo	2010	Atlas	08
106	Fundamentos de metodologia científica	BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza	3ª	São Paulo	2007	Pearson Prentice Hall	08
107	Metodologia da pesquisa: conceitos e técnicas	COSTA, Marco Antonio F. da;	2ª	Rio de Janeiro	2009	Interciência	08
108	Metodologia científica em ciências sociais	DEMO, Pedro	3ª	São Paulo	1995	Atlas	04
109	Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa	KOCHE, José Carlos	21ª	Petrópolis	1997	Vozes	03
110	Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos	RUIZ, João Álvaro	6ª	São Paulo	2006	Atlas	08
111	Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo	DEL PRETTE, Almir; DEL PRETTE, Zilda A. P.	6ª	Rio de Janeiro	2007	Vozes	08
112	Inteligência social: o poder das relações humanas	GOLEMAN, Daniel		Rio de Janeiro	2006	Elsevier	05

113	Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente	GOLEMAN, Daniel		Rio de Janeiro	2007	Objetiva	01
114	Manual de Técnicas de dinâmica de grupo de	ANTUNES, Celso	25ª	Rio de Janeiro	2010	Vozes	08
115	Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia	BOCK, Ana Mercês Bahia;	13ª	São Paulo	2002	Saraiva	04
116	Psicologia geral	BRAGHIROLI, Elaine Maria et	25ª	Porto Alegre	2003	Vozes	04
117	Trabalhando com a inteligência emocional	GOLEMAN, Daniel.		Rio de Janeiro	2001	Objetiva	01
118	Inteligência Emocional e a arte de educar nossos filhos	GOTTMAN, John		Rio de Janeiro	1996	Objetiva	01
119	Grupos: teorias e práticas – acessando a era de grupalidade	OSÓRIO, Luiz Carlos	1ª	Porto Alegre	2000	Artmed	01
120	Como trabalharmos com grupos	ZIMMERMAN, David. OSÓRIO,	1ª	Porto Alegre	1997	Artes Médicas	05
121	Portfólio Digital de Design	CLAZIE, Ian		São Paulo	2011	Blucher	08
122	Desenho para Designers: Habilidades de Desenho Esboços de Conceito, Design Auxiliado por Computador, Ilustração	PIPES, Alan		São Paulo	2010	Blucher	08
123	Design Digital.	ROYO, Javier		São Paulo	2008	Rosari	08
124	Artes industriais: planejamento e prática	FEIRER, J. L. & GRONEMAN, C. H.		São Paulo	1967	Freitas Bastos	02
125	Fotografia Digital: uma introdução	ANG, Tom		São Paulo	2007	Senac	08
126	A Linguagem Cinematográfica	MARTIN, Marcel		São Paulo	2013	Brasiliense	08
127	Antropologia da Comunicação Visual	CANEVACCI, Massimo		São Paulo	1990	DP&A	04
128	Arte Comentada: da Pré-história ao Pós-moderno	BECKETT, Wendy		Rio de Janeiro	1999	Ediouro	03
129	Arte E Percepção Visual	ARNHEIM, Rudolf		São Paulo	2011	Cengage Learning	08
130	A Arte como Investimento	PINHO, Diva Benevides		São Paulo		Nobel	01
131	Arte na América Latina	Ades Damn				Cosac Naify	05
132	A Arte no Século Xxi	DOMINGUES, Diana				Unesp	01
133	Arte Retórica e Arte Poética -	ARISTÓTELES		Rio de Janeiro		EDIURO	04

134	As Astúcias da Enunciação	José Luiz Fiorin				Ática	04
135	Autocad 2004 Utilizando Totalmente	BALDAM, Roquemar de		São Paulo	2004	ÉRICA	01
136	Breve História da Arte	Baumgart, F.		São Paulo		MARTINS FONTES	04
137	Cibercultura	LÉVY, Pierre		São Paulo	1999	Ed 34	04
138	Como Criar Identidades Visuais para Marcas de Sucesso	STRUNNCK, Gilberto Luiz T.		Rio de Janeiro	2003	RIO BOOKS	04
139	Comunicação do Corpo	RECTOR, Monica		São Paulo	2003	Ática	04
140	Comunicação Verbal	Froldi, Alberti		São Paulo	2002	PIONEIRA	03
141	Conceitos da Arte Moderna	STANGOS, Nikos		Rio de Janeiro	2000	JORGE ZAHAR	08
142	A Construção do Livro	ARAUJO, Manoel		Rio de Janeiro	1986	Nova Fronteira	05
143	A Contemplação do Mundo	MAFFESOLI, Michel		Porto Alegre	1995	Artes e Ofícios	05
144	Sistemas, organização & métodos	OLIVEIRA, Djalma de Pinho		São Paulo	1999	Atlas	04
145	Cor e o Cinza Rompimentos Revelações	CRUZ, Maria Jose Dias da		São Paulo	2001	Taba Cultural	04
146	Cordel Leitores E Ouvintes	GALVÃO, Ana Maria de Oliveira		Belo Horizonte	2001	Autêntica	06
147	Corel Draw 10: Passo a Passo	OLIVEIRA, Karina de		Sta. Cruz do Rio Pardo	2002	Vlana	02
148	Criatividade e Processos de Criação	OSTROWER, Fayga		Petrópolis	1987	Vozes	05
149	Curso de Midiologia	DEBRAY, Régis		Petrópolis	1993	Vozes	03
150	Dano Estético	SILVA, Nereida Veloso		São Paulo	2004	Ltr	02
151	Desenhando com o Lado Direito do Cérebro	EDWARDS, bETTY		Rio de Janeiro	2004	Ediouro	04
152	Desenho Arquitetônico	MONTENEGRO, Gildo A.		São Paulo	2001	Blucher	05
153	Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica	FRENCH, Thomas E.		São Paulo	2002	Globo	05

154	Design de Embalagem: Curso Avançado	MESTRINER, Fabio		São Paulo	2005	PRENTICE-HALL	04
155	O Design do Livro	HENDEL, Richard		São Paulo	2003	Ateliê	05
156	Design: do virtual ao digital	SOUTO, Alvaro Guillermo G.		São Paulo	2002	DEMAIS	04
157	Design para Quem não é Designer	WILLIAMS, Robin		São Paulo	2013	Callis	17
158	Diagramação: Planejamento Visual Gráfico na Comunicação	SILVA, Rafael Souza		São Paulo	1985	Summus	04
159	Dicionário de Símbolos	CHEVALIER, Jean		Rio de Janeiro	2002	OLYMPIO	04
160	Dicionário dos Estilos Arquitetônicos	KOCH, Wilfried		São Paulo	2001	MARTINS FONTES	02
161	Elementos de Semiótica Aplicados ao Design	NIEMEYER, Lucy		São Paulo	2007	2ab	05
162	Ergodesign para Trabalho com Terminais Informatizados	MORAES, Anamaria de		São Paulo	2000	2AB	03
163	Ergonomia Fundamentos da Prática Ergonômica	RIO, Rodrigo Pires do		São Paulo	2001	Ltr	03
164	Ergonomia	LAVILLE, Antoine		São Paulo	1977	E P U	06
165	Ergonomia: Projeto e Produção	LIDA, Itiro		São Paulo	2005	Blucher	16
166	ERGONOMIA e projeto na indústria de processo contínuo	DUARTE, FJCM.		Rio de Janeiro	2002	COPPE/UFRJ	03
167	Ergonomia Prática	DUL, Jan		São Paulo	2000	Blucher	03
168	Ergonomia	LIDA, Itiro		São Paulo	1990	Blucher	01
169	Estética da Criação Verbal	BAKHTIN, Mikhail		São Paulo	1992	MARTINS FONTES	02
170	Fotografia Digital: da Compra da Câmera à Impressão	PREUSS, Júlio		São Paulo	2003	Axcel Books	05
171	Gestalt do Objeto			São Paulo	2009	ESCRITURAS	21
172	A História da Arte	GOMBRICH, E. H.		RIO DE JANEIRO	2015	LTC	16

173	História da Pintura	BECKETT, Wendy		São Paulo	2002	Ática	06
174	História dos Nossos Gestos	CASCUDO, Luís da Câmara		São Paulo	2003	GLOBAL	04
175	História Geral da Arte: Mundo Antigo	JANSON, H. W.		São Paulo	1993	MARTINS FONTES	07
176	História Geral da Arte: Mundo Moderno	JANSON, H. W.		São Paulo	2001	MARTINS FONTES	07
177	Homepage: 50 websites desconstruídos	NIELSEN, Jakob		São Paulo	2002	Campus	04
178	Homem Comunicação e Cor	TISKI-FRANCKOWIAK		São Paulo	2000	Ícone	02
179	Imagem Digital na Editoração	MARTINS, Nelson		Rio de Janeiro	2003	Senac	02
180	Inteligência Visual: Como Criamos o que Vemos	HOFFMAN, Donald D		Rio de Janeiro	2001	Campus	04
181	Introdução a Análise da Imagem	JOLY, Martine		CAMPINAS	2004	Papirus	08
182	Layout o Design da Página Impressa	HURLBURT, Allen		São Paulo	1986	Nobel	04
183	Marketing no Design Gráfico	NIEMEYER, Carla		Rio de Janeiro	2002	2ab	04
184	Materiais Têxteis	HARRIES, Nancy Garrison		São Paulo	1976	EPU	04
185	Origens da Arquitetura Moderna e do Design	PEVSNER, Nikolaus		São Paulo	2001	Martins Fontes	10
186	Panorama da Semiótica: de Platão à	NÖTH, Winfried		São Paulo	2003	ANNABLUM E	02
187	Photoshop 6 para Windows e Macintosh	WEINMANN, Elaine		Rio de Janeiro	2001	Campus	05
188	Planejamento de Embalagens de Papel	SOUTO, Alvaro Guillermo G.		Rio de Janeiro	2003	2ab	04
189	Política e Mídia no Brasil	MIGUEL, Luis Felipe		São Paulo	2002	Plano	04
190	Produção Gráfica para Designers	OLIVEIRA, Marina		Rio de Janeiro	2002	2ab	09
191	Projetando Gráficos na Web 3	WEINMAN, Lynda		Rio de Janeiro	2001	CIÊNCIA MODERNA	04
192	Produção Gráfica para Designers	VILLAS-BOAS, André		Rio de Janeiro	2010	2ab	08
193	Princípios de Forma e Desenho	WONG, Wucius		SÃO PAULO	2010	Martins Fontes	13
194	Projetando Web Áudio	BEGGS, Josh		RIO DE JANEIRO	2001	Ciência Moderna	04
195	Projetando Websites	NIELSEN, Jakob		RIO DE JANEIRO	2000	ELSEVIER	08
196	Projeto de Produto	BAXTER, Mike		SÃO PAULO	2011	Edgar Blucher	12

197	Projeto Tipográfico	ROCHA, Claudio		SÃO PAULO	2002	Rosari	04
198	A Proteção Legal do Design	CUNHA, Frederico Carlos da		RIO DE JANEIRO	2003	Lucerna	04
199	Plano de marketing para micro e pequena empresa.	LAS CASAS, Alexandre Luzzi.	2ª	São Paulo	2001	Atlas	17
200	Princípios de Marketing	KOTLER, Philip. / Philippe Kotler, Gary Armstrong;	7ª	Rio de Janeiro	1999	LTC	22
201	Administração	MONTANA, Patrick J. / Patrick J.	2ª	São Paulo	2003	Saraiva	07
202	Organizações: teorias e projetos	DAFT, Richard L. / Richard L. Daft; tradutor:	1ª	São Paulo	2002	Pioneira Thomson Learnig	04
203	Empreendedorismo: transformando idéias em negócios.	DORNELAS, José Carlos Assis.	1ª	Rio de Janeiro	2001	Campus	15
204	O empreendedor: fundamentos da iniciativa empresarial.	DEGEN, Ronald.	8ª	São Paulo	1989	McGraw-Hill	05
205	Inovação e espírito empreendedor: práticas e princípios	DRUCKER, Peter F.	2ª	São Paulo	1998	Pioneira	20
206	A Proteção Legal do Design – Marketing e Web Design	CUNHA, C. F.	1ª	São Paulo	2003	2AB	04
207	Desafios gerenciais para o século XXI	DRUCKER, Peter Ferdinand.	1ª	São Paulo	1999	Pioneira	04
208	Escritos sobre Estética e Semiótica da Arte	MUKAROVSKY, Jan	1ª	Lisboa	2011	Estampa	08
209	Sistemas de identidade visual	PEON, Maria Luisa	4ª	Rio de Janeiro	2009	2AB	13
210	Design de advertência para embalagens	MONT'ALVÃO		São Paulo,	1997	2AB	04
211	Design de embalagem: do marketing à produção	NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida		São Paulo	2008	NOVATEC	08

212	Sinalização de orientação turística no município de Moreno/PE.	SILVA, Isadora Ferreira da; OLIVEIRA, Robertta Yara		Recife,;	2009	DO AUTOR	01
213	Design de embalagens: 100 fundamentos de projeto e aplicação	RONCARELLI, Sarah; ELLCOTT, Candace;		São Paulo	2010	BLUCHER	08
214	A invenção do projeto	MONTENEGRO, Gildo		São Paulo	2005	BLÜCHER	04
215	Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa.	FAZENDA, Ivani Catarina Arantes	6ª, 14ª e 18ª	São Paulo	1994	Papirus	31
216	Métodos de caminho crítico (PERT/CPM)	BELCHIOR, Procopio G. O.		São Paulo	1985	PAPELARIA AMERICANA	01

**Quadro 24:** Acervo bibliográfico do curso.

#### 4.2.3 Acervo Bibliográfico – Periódicos científicos Portal da CAPES

O curso SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO dispõe, no momento, de 32 (trinta e dois) periódicos diferentes acessados através do Portal dos PERIÓDICOS CAPES. Os periódicos estão distribuídos de modo a suprir a necessidade das 80 (oitenta) vagas anuais. A seguir, indicação dos periódicos da CAPES com possibilidade de acesso virtual por parte dos docentes e discentes do curso:

##### 4.2.3.1 Periódicos on line direcionados para o núcleo específico

1. Estudos em Design – ISSN: 1983-196X;
2. Design and Technology Education: an International Journal – ISSN: 1360-1431;
3. Interaction Design and Architecture(s)- ISSN: 1826-9745;
4. International journal of designs for learning -- ISSN: 2159-449X;
5. International Journal of VLSI Design & Communication Systems - ISSN: 0976-1527;
6. Journal of Graphic Engineering and Design - ISSN: 2217-379X;
7. Journal of Industrial Design and Engineering Graphics - ISSN: 1843-3766;
8. Journal of Learning Design - ISSN: 1832-8342;
9. Journal of Organization Design - ISSN: 2245-408X;
10. Online Journal of Art and Design - ISSN: 2301-2501;
11. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication- ISSN: 2146-5193;

12. Journal of arts and humanities - ISSN: 2167-9045;
13. Journal of Science and Technology of the Arts - ISSN: 1646-9798;
14. Philament - ISSN: 1449-0471;
15. Scan: journal of media arts culture - ISSN: 1449-1818;
16. Cuadernos de musica, artes visuales y artes escenicas - ISSN: 1794-6670;
17. Cultura visual - ISSN: 1516-893X;
18. Image & narrative - ISSN: 1780-678X;
19. International Journal of Image Processing and Visual Communication - ISSN: 2319-1724.

#### **4.2.3.2 Periódicos on line direcionados para o núcleo complementar**

1. Invisible culture ISSN: 1097-3710;
2. Visual culture & gender - ISSN: 1936-1912;
3. Contemporaneity - ISSN: 2153-5914;
4. International Journal of Social Networking and Virtual Communities - ISSN: 2252-8784;
5. Journal of Virtual Reality and Broadcasting - ISSN: 1860-2037;
6. Journal of virtual worlds research - ISSN: 1941-8477;
7. Advances in multimedia - ISSN:1687-5680;
8. E-Minds - ISSN: 1697-9613;
9. Interaction Design and Architecture(s) - ISSN: 1826-9745.

#### **4.2.3.3 Periódicos on line direcionados para o núcleo didático-pedagógico**

1. Journal for geometry and graphics - ISSN: 1433-8157;
2. Journal of Interaction Science - ISSN: 2194-0827.

#### **4.2.3.4 Periódicos on line direcionados para a prática profissional**

1. Advances in Human-Computer Interaction - ISSN: 1687-5893;
2. Interactions - ISSN: 1548-3320.

O Portal do IFPE (<http://portal.ifpe.edu.br/o-ifpe/reitoria>) é composto pelos PERIÓDICOS CAPES e pelas Bibliotecas Virtuais Ebrary (<http://site.ebrary.com/lib/ifpe/home.action>) e Pearson (<http://ifpe.bv3.digitalpages.com.br/users/publications>).

## Referências Bibliográficas

BRASIL. **Lei nº 9.394/1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>. Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. **lei nº 9.795/1999.** Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9795.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9795.htm). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008.** Altera a Lei-nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. **Decreto nº 4.281/2002.** Regulamenta a Lei-nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/2002/d4281.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2002/d4281.htm). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. **Decreto nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004.** Regulamenta as Leis-nºs 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP nº 03, de 10 de março de 2004.** Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/003.pdf>. Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução nº 1, de 17 de junho de 2004.** Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>. Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução do Conselho Nacional dos Direitos do Idoso nº 16, de 20 de junho de 2008.** Dispõe sobre a inserção nos currículos mínimos nos diversos níveis de ensino formal, de conteúdos voltados ao processo de envelhecimento, ao respeito e à valorização do idoso, de forma a eliminar o preconceito e a produzir conhecimentos sobre a matéria. Disponível em: [www.mp.mg.gov.br/portal/public/interno/arquivo/id/8006](http://www.mp.mg.gov.br/portal/public/interno/arquivo/id/8006). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP nº 8/2012**. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação em Direitos Humanos. Disponível

em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=10389&Itemid](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=10389&Itemid). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP nº 01/2012**. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação em Direitos Humanos. Disponível

em:

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=10889&Itemid](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=10889&Itemid). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP nº 14/2012, de 6 de junho de 2012**. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental. Disponível em:

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=10955&Itemid](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=10955&Itemid). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco. **Resolução IFPE/CONSUP nº 80/2010**. Organização Acadêmica Institucional. Disponível em:

[http://reitoria.ifpe.edu.br/userfiles/ORGANIZA%C3%87%C3%83O%20ACAD%C3%8AMICA\\_dez2010\(1\).pdf](http://reitoria.ifpe.edu.br/userfiles/ORGANIZA%C3%87%C3%83O%20ACAD%C3%8AMICA_dez2010(1).pdf). Acesso em: 20.01.2012.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco. **Resolução IFPE/CONSUP nº 50/2010**. Regimento do Colegiado dos Cursos Superiores do IFPE. Disponível em:

[http://reitoria.ifpe.edu.br/userfiles/REGIMENTO%20DO%20COLEGIADO%20DOS%20CURSOS%20SUPERIORES\\_Aprovado.pdf](http://reitoria.ifpe.edu.br/userfiles/REGIMENTO%20DO%20COLEGIADO%20DOS%20CURSOS%20SUPERIORES_Aprovado.pdf). Acesso em: 20.01.2012

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco. **Resolução IFPE/CONSUP nº 062/2012**. Dispõe sobre o regulamento do Núcleo Docente Estruturante - NDE dos Cursos Superiores do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE. Disponível em:

[http://reitoria.ifpe.edu.br/userfiles/RESOLU%C3%87%C3%83O%20N%C2%BA%2062\\_2012\\_REGULAMENTO%20DO%20NDE%20IFPE.pdf](http://reitoria.ifpe.edu.br/userfiles/RESOLU%C3%87%C3%83O%20N%C2%BA%2062_2012_REGULAMENTO%20DO%20NDE%20IFPE.pdf). Acesso em: 20.01.2012.

PIAGET, J. **A epistemologia genética**: sabedoria e ilusões da filosofia; problemas de psicologia genética. 2ª.ed. São Paulo: Abril Cultural, (Coleção Os Pensadores), 1983.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente**. 5ªed. São Paulo: Martins Fontes, 19

## **CADERNO 2 - APÊNDICES**

**APÊNDICE A - Regulamento dos laboratórios especializados**

---



## Regras de utilização dos laboratórios de aula

- 1- Durante as aulas, a utilização da sala é permitida apenas àqueles matriculados na relativa disciplina.
- 2- Fora do período de aulas, a utilização da sala é permitida apenas àqueles matriculados no curso de design, mediante a presença de um membro da Coordenação de Design.
- 3- É proibido o consumo de qualquer tipo de comida dentro da sala. Água é permitida se em recipiente fechado.
- 4- O lixeiro é o único local disponível para o depósito de lixo.
- 5- É vetado aos alunos a modificar a localização de periféricos e componentes das mesas e dos computadores as quais estão ligados, tais como monitor, teclado, mouse e estabilizador.
- 6- É permitida a utilização de equipamentos próprios, como notebooks, desde que estes não afetem ou prejudiquem as aulas ou os demais equipamentos.
- 7- Música é permitida mediante o uso de headphones, e apenas em momentos em que o professor não estiver palestrando.
- 8- Os alunos podem acessar o sistema apenas através do logon do usuário aluno.
- 9- É proibido abrir arquivos que contenham vírus ou qualquer outro tipo de malware, antes da limpeza destes arquivos.
- 10- É proibido o acesso a sites e/ou páginas pornográficos, racistas e/ou qualquer outro tipo de teor ofensivo, bem como promover estes conteúdos quer seja por imagem, por vídeo, por texto ou outra forma de divulgação.
- 11- É proibido o desuso do equipamento (por exemplo, colar adesivos, desligar os computadores de forma errada, colocar os dedos ou objetos na tela, riscar as mesas).
- 12- É proibido alterar as configurações dos computadores.
- 13- É proibida a utilização da rede para download ou distribuição de softwares ou arquivos ilegais ou não relacionados às atividades acadêmicas e sem permissão.
- 14- Ao término do uso, é obrigatório o desligamento de todos os equipamentos que foram utilizados de forma correta, como computadores, projetores e condicionadores de ar.
- 15- Ao final da aula, os disjuntores de energia elétrica devem ser desligados.
- 16- É vetada aos alunos a saída da sala de posse de qualquer equipamento ou mobiliário pertencente a este local.
- 17- Os alunos são responsáveis pela arrumação das cadeiras da sala.
- 18- É proibido limpar os computadores com materiais inadequados e que possam danificar os mesmos, como álcool etílico, água, desinfetantes e detergentes.



## Regras de utilização dos laboratórios de pesquisa

- 1- A utilização da sala é permitida apenas àqueles pertencentes aos programas de monitoria e de pesquisa da Coordenação de Design ou mediante a presença de um membro da citada coordenação.
- 2- É proibido o consumo de qualquer tipo de comida dentro da sala.
- 3- O lixo é o único local disponível para o depósito de lixo.
- 4- É vetado aos alunos a modificar a localização de periféricos e componentes das mesas e dos computadores as quais estão ligados, tais como monitor, teclado, mouse e estabilizador.
- 5- É permitida a utilização de equipamentos próprios, como notebooks, desde que estes não afetem ou prejudiquem as aulas ou os demais equipamentos.
- 6- Música é permitida mediante o uso de headphones, mas apenas em momentos em que o professor não estiver palestrando.
- 7- Os alunos podem acessar o sistema apenas através do logon do usuário aluno.
- 8- É proibido abrir arquivos que contenham vírus ou qualquer outro tipo de malware, antes da limpeza destes arquivos.
- 9- É proibido o acesso a sites e/ou páginas pornográficos, racistas e/ou qualquer outro tipo de teor ofensivo, bem como promover estes conteúdos quer seja por imagem, por vídeo, por texto ou outra forma de divulgação.
- 10- É proibido o desuso do equipamento (por exemplo, colar adesivos, desligar os computadores de forma errada, colocar os dedos ou objetos na tela, riscar as mesas).
- 11- É proibido alterar as configurações dos computadores.
- 12- É proibida a utilização da rede para download ou distribuição de softwares ou arquivos ilegais ou não relacionados às atividades acadêmicas e sem permissão.
- 13- Ao término do uso, é obrigatório o desligamento de todos os equipamentos que foram utilizados de forma correta, como computadores, projetores e condicionadores de ar.
- 14- Ao final da aula, os disjuntores de energia elétrica devem ser desligados.
- 15- É vetada aos alunos a saída da sala de posse de qualquer equipamento ou mobiliário pertencente a este local.
- 16- Os alunos são responsáveis pela arrumação das cadeiras da sala.
- 17- É proibido limpar os computadores com materiais inadequados e que possam danificar os mesmos, como álcool etílico, água, desinfetantes e detergentes.

---

**APÊNDICE B** – Diários dos Componentes Curriculares

---

**APÊNDICE C** – Edital de Concessão de Bolsas

---

**APÊNDICE D** – Programa dos Componentes Curriculares

## 1. Período Letivo I – Básico

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA		<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
  Prática Profissional  
 TCC
  Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO
  ELETIVO
  OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Legibilidade	36	18	3	54	40	1º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

### EMENTA

Ergonomia: conceito/campo de aplicação, O Corpo Humano: antropometria e sentidos, Percepção: visual, auditiva, tátil, sinestesia, Acuidade e Legibilidade Visual: conceitos e aplicações, Signos Visuais: conceituação /categorias. Códigos Visuais: cromáticos, tipográficos, morfológicos, tecnológicos, Tipografia: anatomia, evolução técnica e classificação, Linguagem tipográfica: kerning, espaçamento, entrelinhamento, A página: mancha gráfica e malha gráfica. Planejamento de projetos gráficos que enfatize também o público idoso, como forma de respeito e valorização do envelhecimento e direito ao contínuo direito à informação visual de qualidade.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conceituar ergonomia e identificar o campo de aplicação, enfatizando a área do design gráfico.
- Identificar e caracterizar legibilidade e leitura.
- Conhecer variedade de tipografia e suas qualidades visuais aplicadas ( o meio, a finalidade)
- Identificar a importância do estudo da mancha gráfica e da malha gráfica.
- Compreender a importância do projeto gráfico e das etapas metodologias para sua elaboração.

### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em Editoração
- Palestra de profissionais da gestão do design
- Apresentação de seminário com debate valorizando o conhecimento técnico apresentado. Avaliação do material apre-

sentado enquanto peça gráfica – proporção, forma, uso da cor, uso das tipografia e figuras.

#### AVALIAÇÃO

A apresentação do seminário será considerada quanto a forma, conteúdo e desenvoltura da equipe. Fará parte da nota a elaboração de resumos individuais por apresentação dos temas assistidos. Como complemento da nota e para melhor fixação dos conteúdos apresentados em seminários serão elaboradas peças gráficas fazendo menção aos conteúdos estudados.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Conceito de ergonomia enfatizando-se o campo visual.
- O corpo humano, suas medidas e a relação com o trabalho de ergonomia (antropometria).
- Estudo da percepção visual, auditiva, tátil e sinestésica.
- Estudo de fontes e famílias tipográficas e suas várias formas de aplicação. Ênfase na anatomia tipográfica.
- Compreensão e estudo das características de manchas e malhas tipográficas.

54(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto**. 9ª São Paulo-SP 2009 Escrituras  
 FERLAUTO, Cláudio. **O tipo da gráfica**. 1ª São Paulo-SP 2002 Rosari  
 DONDIS, Donis. **A Síntaxe da Linguagem Visual**. 3ª São Paulo-SP 2007 Martins Fontes

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ITIRO, Lido. **Ergonomia, projeto e produção**. 1ª São Paulo-SP 1997 Edgard Bucher Ltda  
 NIEMEYER, Lucy. **Tipografia: uma apresentação**. 1ª São Paulo-SP 20012AB  
 SILVA, Rafael. **Diagramação**. 5ª São Paulo-SP 1985 Summus

CURSO	EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	Ano de Implantação da Matriz	Ano de Atualização da Matriz	
	2005	2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				

Metodologia Projetual	2,5	1,5	4	72	54	1º
-----------------------	-----	-----	---	----	----	----

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

#### EMENTA

Metodologias de design. Evolução histórica da metodologia de design. Métodos criativos. Métodos de geração de alternativas. Métodos de seleção de alternativas. Métodos de evolução de alternativas. Métodos de avaliação de design. Métodos de análise de mercado. Métodos de análise de público.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Distinguir os vários campos profissionais do Design e suas respectivas práticas
- Definir e distinguir os vários métodos projetuais do Design e suas respectivas aplicações profissionais
- Sistematizar atitudes criativas aplicadas à prática projetual do Design Gráfico
- Aplicar as técnicas de procedimento lógico do raciocínio projetual
- Aplicar as várias técnicas e recursos de estímulo ao procedimento criativo
- Julgar e defender as ideias e soluções projetuais adequadas
- Eleger as técnicas adequadas aos requisitos de cada situação projetual
- Planejar cronograma projetual e controle de tempo
- Empreender análise de qualidade dos resultados projetuais<sup>3</sup>

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho de construções de caminhos metodológicos em design gráfico.
- Práticas desenvolvidas em sala e laboratório
- Palestra de profissionais da gestão do design
- Visitas técnicas a escritórios de design
- Relatórios de visitas

#### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos gráficos de baixa complexidade em conjunto com práticas avaliativas comuns como provas escritas ou orais e ainda em conjunto com o projeto gráfico desenvolvido na disciplina de Projeto de Composição Gráfica.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Design: conceitos e áreas de atuação;
- Economia de Mercado e a posição do Design
- Método Projetual: caráter geral dos métodos (1ª e 2ª gerações);
- Metodologia: conceito e aplicações de fatores funcionais;
- Procedimentos projetuais: análise e estudo das funções projetuais do Design;
- Técnicas do Procedimento Lógico e Controle do Tempo;
- Criatividade projetual e técnicas de estímulo criativo
- Métodos de análise de qualidade

108(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BROWN, Tim. **Design Thinking - Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Elsevier: São Paulo, 2010.  
 BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 4ª. ed. São Paulo: Blücher, 2011.  
 BURDEK, Bernhard. **Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. Rio de Janeiro: Edgar Blücher, 2010.  
 MÍGUEZ, Álvaro Javier. **Fundamentos del diseño industrial**. 1ª. ed. Eudeba: Buenos Aires, 2011.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 28ª. ed. São Paulo: Vozes, 2013.  
 PERSON, Academia. **Criatividade e inovação**. São Paulo: Person Prentice, 2011.  
 FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico**. São Paulo: Rosari, 2006.  
 PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. São Paulo: Blücher, 2008.  
 SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Blücher, 2010.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  Prática Profissional  
 TCC  Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO  ELETIVO  OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Projeto de Composição Gráfica	1	2	3	54	40	1º

<b>Pré-requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	----------------------	---------------------

#### EMENTA

Projeto de composição gráfica (p.ex.: capa de CD ou capa de livro, ou cartão-postal, ou cartaz etc) no exercício da competência supradita; Integração orgânica dos conhecimentos teóricos e práticos na atividade projetual.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Integrar os conhecimentos de comunicação, metodologia, composição visual e legibilidade na prática projetual.

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários

- para o trabalho de construções de caminhos metodológicos em design gráfico.
- Desenvolvimento de seminários

#### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos gráficos de baixa complexidade em conjunto com práticas avaliativas comuns como provas escritas ou orais.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

##### CH

- Etapas do projeto gráfico;
- Elaboração de esboços;
- Pesquisa iconográfica;
- Pesquisa de concorrência;
- Composição gráfica básica;
- Elaboração de prototipagem;
- Processos de homologação.

54(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PHILLIPS, Peter I. **Briefing: A Gestão do Projeto de Design**. 1ª ed. São Paulo: Blücher, 2008.  
 SAMARA, Timothy. **Ensopado de Design Gráfico**. 1ª ed. São Paulo: Blücher, 2010.  
 HURLBURT, Allan. **Layout: O design da página impressa**. 1ª ed. São Paulo: Nobel, 1986.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6ª ed. São Paulo: Blücher, 2011.  
 FAZENDA, Ivani. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 18ª ed. Campinas: Papyrus, 2012.  
 FORSSMAN, Friedrich. **Primeiros Socorros em Tipografia**. 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2007.  
 WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é Designer**. 4ª ed. São Paulo: Callis, 2013.  
 TONDREAU, Beth. **Criar grids: 100 fundamentos de layout**. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

CURSO	EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	Ano de Implantação da Matriz	Ano de Atualização da Matriz	
	2005	2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Comunicação em Design	2	1	3	54	40	1º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

#### EMENTA

Introdução aos conceitos de Comunicação. Processos e sistemas de comunicação. Funções da linguagem. Comunicação de massa. Comunicação Visual. Linguagem Visual: processos de significação e conformação de mensagens visuais. Design e Cultura. A configuração do público-alvo brasileiro: discursos, orientações e ações anti-racistas na educação das relações étnico-raciais e questões de gênero. Mídia e etnicidades.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Identificar o conceito de Comunicação em geral, e discernir o conceito de Comunicação Visual
  - Reconhecer os elementos básicos da comunicação (emissor, receptor, canal, código, mensagem, contexto)
  - Discernir as funções da comunicação, respectivamente a cada elemento básico comunicacional
  - Relacionar os vários campos da comunicologia: retórica, semiótica, informação (e cibernética), visiomidiologia
  - Identificar e reintegrar os conceitos teóricos e procedimentais da Linguagem Visual e dos Sistemas de Comunicação Visual na concepção e planejamento de projetos visuais
  - Planejar os procedimentos comunicativos de um projeto visual
- Relacionar Design e Cultura

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico
- Leitura e interpretação crítica de textos teóricos
- Representação do pensamento visual utilizando recursos gráficos (tintas, canetas, papéis etc)
- Executar peças visuais mediante operação de instrumentos de expressão manual (papel, colagem, desenho etc) e computacional (fotografia, fotocópia, software gráfico etc)

#### AValiação

No processo avaliativo serão considerados a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos e instrumentos avaliativos

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

##### CH

- Introdução à Comunicação Visual
- Sistemas de Comunicação e seus elementos e funções constitutivos
- Ramos da Comunicação Visual: Retórica, Semiótica, Informação (e Cibernética), e Visiomidiologia
- Linguagem Visual: processos de significação e conformação de mensagens visuais
- Design e Cultura

108(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FLUENTE, Rodolf. **A Prática do Design Gráfico uma metodologia criativa**. São Paulo; Rosari, 2006

MORIN, Edgard. **Cultura de massas no sec XX**. Rio de Janeiro; Forense, 2011

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Trad. José Manuel de Vasconcelos. Martins Fontes. São Paulo - SP. 1998

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

CHALHUB. Samira. **Funções da linguagem**. 12º Ed. São Paulo: Ática, 2006.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MARTIN-BARBERO, Jesus. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

POSER, Denise von. **Marketing de Relacionamento: Maio lucratividade para empresas vencedoras**. Barueri, São Paulo: Manole, 2005.

ALVES, Marcia Nogueira. **Mídia e produção audiovisual: uma introdução** [livro eletrônico]. Curitiba: Editora intersaberes.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  Prática Profissional  
 TCC  Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO  ELETIVO  OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Metodologia da Pesquisa Científica	1,5	1,5	3	54	40	1º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

#### EMENTA

A origem da ciência. Papel da universidade na sociedade: ensino, pesquisa e extensão. As etapas para elaboração de trabalhos científicos. Estudo e desenvolvimento dos elementos básicos da pesquisa científica. Estudos sobre a classificação, métodos e instrumentos de pesquisa. Conhecimento das diferentes modalidades de trabalhos científicos. Aplicação das normas da ABNT para trabalhos científicos. Construção de um projeto de pesquisa na área de Design Gráfico.

## OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conhecer os aspectos mais relevantes da história da ciência moderna
- Compreender sobre o papel da universidade na sociedade: ensino, pesquisa, extensão.
- Desenvolver os elementos básicos da pesquisa científica: tema, problema, objetivos, hipótese, fundamentação teórica, etc
- Elaborar fichamentos, resumos e resenhas
  
- Conhecer as etapas da investigação científica: planejamento, elaboração do projeto de pesquisa, execução, análise dos dados, divulgação
- Compreender a classificação das pesquisas científicas, seus diferentes métodos e instrumentos investigativos
- Conhecer diferentes modalidades de trabalhos científicos voltados para a área de Design Gráfico: TCC, monografia, dissertação e teses
- Aplicar as normas estabelecidas pela Associação Brasileira de Normas para trabalhos científicos
- Elaboração de um projeto de pesquisa voltado para área de Design Gráfico

## METODOLOGIA

As aulas serão de caráter expositivo e prático de tal maneira que os discentes desenvolvam habilidades para a elaboração de trabalhos científicos incluindo um projeto de pesquisa científica na área de Design Gráfico.

## AVALIAÇÃO

A avaliação será processual buscando orientar os discentes ao longo da construção dos trabalhos acadêmicos, da apresentação de seminários e dos debates em sala de aula.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

## CH

- Aspectos mais relevantes da história da ciência moderna
- O papel da universidade na sociedade
- Elementos básicos da pesquisa científica: tema, problema, objetivos, hipótese, fundamentação teórica, etc
- Elaboração de fichamentos, resumo e resenhas
- Etapas da investigação científica: planejamento, elaboração do projeto de pesquisa, execução, análise dos dados, divulgação
- Classificação das pesquisas científicas, seus diferentes métodos e instrumentos investigativos
- Modalidades de trabalhos científicos voltados para a área de Radiologia: TCC, monografia, dissertação e teses
- Aplicação de normas estabelecidas pela Associação Brasileira de Normas para trabalhos científicos
- Elaboração de um projeto de pesquisa voltado para área de Design Gráfico

54 (h/a)

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

GONÇALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. São Paulo: Alínea, 2011  
KELLER, Vicente. **Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004  
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2010  
SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**: elaboração de trabalhos na graduação. 10 ed. São Paulo: Atlas, 2010  
BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de metodologia científica**.

3 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007  
 CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson, 2007  
 COSTA, Marco Antonio F. da; COSTA, Maria de Fátima Barrozo da. **Metodologia da pesquisa: conceitos e técnicas**. 2 ed. Rio de Janeiro: Interciência, 2009  
 DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. 3 ed.. São Paulo: Atlas, 1995  
 KOCHÉ, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. 21 ed. Petrópolis: Vozes, 1997  
 RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2006

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Relações Interpessoais	2	1	3	54	40	1º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

**EMENTA**

As influências do entorno nas relações intra e interpessoais. A dinâmica interna das múltiplas dimensões do ser humano. Habilidades socioemocionais e de valores: autoconhecimento, autogestão, consciência social, habilidades relacionais e tomada de decisões responsável. O ciclo da comunicação saudável: escuta, empatia, automonitoria e feedback. O comportamento humano: as diferenças individuais, perpassando pelos direitos da pessoa com transtorno do espectro autista e outros. Cidadania e Direitos Humanos: o que são direitos humanos. Relações étnico-raciais, de gênero e de classe social. O papel do idoso na sociedade contemporânea. Ética Profissional: dimensão pessoal e social.

**OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

- Compreender a influência da sociedade, da tecnologia e do mundo do trabalho nas relações humanas.
- Entender a dinâmica das múltiplas dimensões do ser humano.

- Enfatizar a necessidade de comportamentos éticos e empreendedores dentro e fora das organizações.
- Promover o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e de valores.
- Refletir sobre a importância das habilidades e relações humanas étnico-raciais no ambiente de trabalho.
- Aprender a perceber e conviver com as diferenças nos comportamentos dos indivíduos e grupos nas organizações e sociedade.
- Estimular o processo de auto-observação para o desenvolvimento das relações intra e interpessoais
- Cultivar o ciclo da comunicação saudável: escuta, empatia, automonitoria e feedback
- Incentivar o processo de autoconhecimento
- Promover a coerência entre o sentir, o pensar e o agir.

## METODOLOGIA

Aula expositiva dialogada sem ou com uso de multimídia ou registro em quadro. Leituras de textos. Estudos de caso. Dinâmica de grupos, rodas de conversa, vídeos, seminários, dramatizações. Exercícios práticos: auto-observação e auto-avaliação, trabalhos teóricos e reflexivos, seminários

## AVALIAÇÃO

Exercícios reflexivos e participação nas dinâmicas em sala de aula. Avaliação continuada e progressiva. Participação em seminários, discussões e debates. Trabalhos sobre relatos referentes à prática do conteúdo estudado voltado para o autoconhecimento.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

### **A sociedade, a tecnologia, o mundo do trabalho e suas influências nas Relações Humanas.**

- os processos manipulatórios e suas influências nas relações humanas
- o impacto da tecnologia no comportamento humano
- o homem e a sua relação com o sistema produtivo

### **A multidimensionalidade do ser humano**

- a dinâmica da multidimensionalidade no processo de autoconhecimento
- o manejo das forças impulsivo-reativas para harmonia relacional
- diversidades, diferenças e convivências na sociedade e no ambiente de trabalho
- a) relações étnico-raciais
- b) identidade e diversidade cultural
- c) diversidade de gênero nas organizações
- d) inclusão social

### **Habilidades socioemocionais e de valores.**

- Educação emocional
- Identificação e monitoramento da influência das emoções nas relações
- Os valores humanos como norte para as forças reativo-impulsivas
- Comportamento ético e moral

### **O ciclo da comunicação saudável: escuta, empatia, automonitoria e feedback.**

- Diferenciar o ouvir do escutar
- Compreender e praticar a empatia e o automonitoramento
- Retroalimentação responsável das relações

### **Do individualismo à individuação.**

- noções da integralidade humana
- da visão egocêntrica à mundicêntrica
- felicidade como sentido da vida
- desenvolvimento de habilidades coletivas

### **Auto-observação e manejo das relações intra e interpessoais.**

- Noções de meditação e aquietamento
- Noções de atenção plena

54 (h/a)

- Processos de auto-observação para o autoconhecimento
- Automonitoramento

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DEL PRETTE, Almir; DEL PRETTE, Zilda A. P. **Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo**. 6 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2007

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência social: o poder das relações humanas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006

\_\_\_\_\_. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007

### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANTUNES, Celso. **Manual de Técnicas de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia**. 25 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2010

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13 ed.. São Paulo: Saraiva, 2002

BRAGHIROLI, Elaine Maria et al. **Psicologia geral**. 23 ed. Porto Alegre: Vozes, 2003

GOLEMAN, Daniel. **Trabalhando com a inteligência emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001

GOTTMAN, John. **Inteligência Emocional e a arte de educar nossos filhos**. Objetiva, 1996

OSÓRIO, Luiz Carlos. **Grupos: teorias e práticas – acessando a era de grupalidade**. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2000

ZIMERMAN, David. OSÓRIO, Luiz Carlos. **Como trabalharmos com grupos**. 1 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				

	Gestão de Negócios	2	1	3	54	81	1º
--	--------------------	---	---	---	----	----	----

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	não há co-requisito
-----------------------	--	----------------------	---------------------

### EMENTA

- Administração:
  - Conceitos e aplicações;
  - Instrumentos do Planejamento Empresarial;
  - Gestão de Pessoas.
- Gerenciamento dos Recursos Empresariais:
  - Materiais;
  - Tecnológicos;
  - Financeiros.
- Administração Mercadológica:
  - Introdução e aspectos relevantes;
  - SIM (Sistema de Informação em Marketing);
  - Pesquisa de Mercado e Análise de Mercado.
 Estudo de Casos de negócios na área de Design de Gráfico.
- Empreendedorismo:
  - Conceituação, importância, oportunidades de empreendimentos, Meios e Cenários disponíveis.
- Caracterização do empreendedorismo:
  - As habilidades e competências do empreendedor;
  - Identificação das oportunidades como alternativa profissional, aspectos mercadológicos;
  - Exemplos de experiências empreendedoras.
- Inovação tecnológica;
- Propriedade intelectual;
  - O Desenho Industrial e sua proteção legal.
  - Transferência de tecnologia e Franquia.
  - Marcas e Patentes: análise, conceito legal, registro.
- Estudo de viabilidade econômico-financeira;
- Planejamento dos empreendimentos:
  - Instrumentos de Pesquisa Mercadológica;
  - Elaboração de Plano de Negócio.
- Apresentação de Projeto de Empreendimento na área de Design Gráfico.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Utilizar instrumentos de gestão empresarial e mercadológica em negócios na área de Design Gráfico;
- Aplicar legislação do desenho Industrial no desenvolvimento da atividade profissional;
- Desenvolver instrumentos de registro de marcas e patentes;
- Realizar Planos de Negócio e Estudos de Viabilidade Econômica de empreendimentos na área de Design Gráfico.

### METODOLOGIA

Aulas expositivas.  
 Atividades práticas para construção e fixação dos conhecimentos científicos e tecnológicos.  
 Atividades práticas em grupo.

### AValiação

A avaliação considerará o domínio da informação teórica e sua conversão em resultado prático. Os educandos serão avaliados através de atividades escritas e atividades práticas individuais e grupais, tanto na sala de aula como levantando dados externos.

Ao final deverão desenvolver e entregar um trabalho que contemple os conhecimentos adquiridos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**CH**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definição de administração.</li> <li>• Contextualização dos tipos de Gerenciamento dos Recursos Empresariais.</li> <li>• Técnicas de Administração Mercadológica e viabilidade econômico-finaceira</li> <li>• Conceituação, características e importância do Empreendedorismo</li> <li>• Tipos de Propriedade intelectual</li> <li>• Coordenadas para registros de patentes, propriedade intelectual</li> <li>• Preparação do Planejamento dos empreendimentos</li> </ul>	54(h/a)
--	---------

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

LAS CASAS, Alexandre Luzzi. Plano de marketing para micro e pequena empresa. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2001.  
 KOTLER, Philip; Philipe Kotler; Gary Armstrong; tradução Vera Whately; Princípios de Marketing. Revisão técnica: Roberto Meireles Pinheiro. 7ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.  
 MONTANA, Patrick J.; Patrick J. Montana, Bruce H. Charnov; tradução Cid Knipel Moreira; Administração. Revisão técnica: Álvaro Pequeno da Silva. 2ª ed. São Paulo:Saraiva, 2003.  
 DAFT, Richard L. / Richard L. Daft; tradutor: Cid. Knipel Moreira. Organizações: teorias e projetos. Revisão técnica: Reinaldo O. Silva  
 DRUCKER, Peter Ferdinand. / por Peter F. Drucker [tradução Nivaldo Montingelli Jr.. Desafios gerenciais para o século XXI. 1ª. São Paulo. Pioneira. 1999

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DAFT, Richard L. Richard L. Daft; Organizações: teorias e projetos. Tradutor: Cid. Knipel Moreira. Revisão técnica: Reinaldo O. Silva.. 1ª ed. São Paulo. Pioneira Thomson Learnig, 2002.  
 DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando idéias em negócios. 1ª ed. Rio de Janeiro. Campus, 2001.  
 DEGEN, Ronald. O empreendedor: fundamentos da iniciativa empresarial. 8ª ed. São Paulo. McGraw-Hill, 1989.  
 DRUCKER, Peter F. Inovação e espírito empreendedor: práticas e princípios. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 1998  
 CUNHA, C. F. A Proteção Legal do Design – Marketing e Web Design. 1ª. São Paulo: 2AB, 2003.

<b>CURSO</b>	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b>		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de Atualização da Matriz 2016	
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Prática Profissional
<input type="checkbox"/> TCC	<input type="checkbox"/> Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input type="checkbox"/> OPTATIVO
---	----------------------------------	-----------------------------------

## DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Elementos Compositivos do Design	3	5	8	133	100	1º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

### EMENTA

Técnicas de desenho de observação e de representação tridimensional: perspectiva, proporção, luz e sombra; Os Elementos conceituais geométricos: Ponto; Reta; Plano; Volume; Forma; Os Elementos Visuais (ou sensoriais): Forma; Cor; Textura; Tamanho; Tom; Os Elementos relacionais ou referenciais da composição gráfica: Direção; Posição; Espaço; Gravidade; Escala; Os Elementos comunicativos: Representação; Significação Função; Abstração; Modulação: Composição & Deformação; Positivo e Negativo; Movimento & Dinâmica; Rebatimento & Malha; Redução & Ampliação; Relevo & Texturização

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Reintegrar a conceituação, à estrutura visual e relacional dos elementos que compõem uma unidade visual
- Identificar e analisar a linguagem dos elementos compositivos do desenho
- Esboçar e representar graficamente objetos, pessoas e formas naturais em suas características de proporção, textura e cor
- Realizar representações gráficas com o uso de instrumentos computacionais

### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico.
- Aulas Práticas do desenho de observação e de composição visual
- Saída de campo para desenho de observação
- Desenvolvimento de um projeto de composição gráfica com uso de instrumentos computacionais.

### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos.  
Avaliação do projeto de composição visual, seu desenvolvimento e aplicação visual.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### CH

- |   |          |
|---|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos conceituais (ou geométricos): Ponto; Reta; Plano; Volume; Forma</li> <li>• Elementos Visuais (ou sensitivos): Forma; Cor; Textura; Tamanho; Tom</li> <li>• Elementos relacionais (ou referenciais): Direção; Posição; Espaço; Gravidade; Escala</li> <li>• Elementos comunicativos (ou semióticos): Representação; Significação Função; Abstração</li> <li>• Modulação: Composição &amp; Deformação; Positivo e Negativo; Movimento &amp; Dinâmica; Rebatimento &amp; Malha; Redução &amp; Ampliação; Relevo &amp; Texturização</li> <li>• Técnicas de representação tridimensional: perspectiva, proporção, luz e sombra</li> </ul> | 133(h/a) |
|---|----------|

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

WONG, Wucius. Princípios da Forma e Desenho. 2ª ed. São Paulo, Martins Fontes, 2010  
EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do Cérebro. 7ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004  
GUIMARÃES, Luciano. A cor como Informação. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2004

### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

--

PIYASENA, Sam. **Desenhe!**, 1ª ed, São Paulo: GG Brasil, 2015

PARRAMON; **Fundamentos do Desenho Artístico**, 1ª ed, São Paulo: Editora WMF Martins fontes Ltda, 2007.

LEBORG, christian, **Gramatica Visual**, 1ª ed. São Paulo: GG Brasil, 2015

PARRAMON, Jose Maria. **Primeiros Passos em Desenho Artístico**, 1ª ed, são Paulo: Editora: PARRAMON BRASIL, 1987.

LASEAU, Paul. **Freehand Sketching - An introduction**, 1ª ed, New York: Editora: WW NORTON, 2004

## 2. Período Letivo II – Editorial

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Projeto Editorial	1	2	3	54	40	2º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

### EMENTA

O que é um projeto editorial. Noções de projeto gráfico. Desenvolvimento de Projeto editorial com extensões em tipografia, impresso e divulgação. Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conceituar e identificar a área de abrangência do projeto editorial.
- Identificar e caracterizar métodos e materiais adequados à produção gráfica para a definição do projeto editorial.
- Aplicar adequadamente figuras e tipografia levando em conta a ergonomia visual e a legibilidade
- Proporcionar material para crítica e compreensão da qualidade do projeto editorial a partir de comparações entre exemplos diversos.

## METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em Editoração
- Práticas desenvolvidas em atelier na construção de projetos editoriais de pequeno porte.
- Seminários e debates sobre exemplos de projetos editoriais

## AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de Editoração. Avaliação do Projeto Editorial em equipe de quatro alunos.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Estudar exemplos de projetos editoriais diversos e impressos.
- Criar habilidade crítica quanto a utilização das imagens e tipografia considerando a legibilidade e ergonomia visual.
- Compreender o universo da contratação, orçamento e fornecedores para viabilizar o projeto editorial.

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. São Paulo: Atelie Editorial, 2006.  
SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
WHITE, Jan. **Edição e Design**. São Paulo: JSN Editora, 2006.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

JACQUES, João P. **Tipografia Pós-moderna**. 1ª. São Paulo. 2AB. 2001  
WILIAMS, Robin. **Design para quem não é Designer**. 4ª. São Paulo. Callis Editora. 2013.  
ARAÚJO, Emanuel; DE LEMOS, Briquet; HOUAISS, Antônio. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. Lexicon Editora Digital, 2008.  
MARTINS, Nelson. **Imagem Digital Na Editoracao**, a. Senac, 2003.  
MARTINEZ SICLUNA, V. **Teoria y práctica de la Tipografia**. 1ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. 1944.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

### TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

### STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

## DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL	C. H. TOTAL	Período
		Teórica	Prática		(H/A)	(H/R)	
	Fotografia e Edição de Imagem	3	3	6	54	81	2º

Pré-requisitos		Co-Requisitos	NÃO HÁ CO-REQUISITO
----------------	--	---------------	---------------------

### EMENTA

Desenvolver os aspectos históricos e suas principais influências nas mídias. Os processos que implicaram na evolução do equipamento e o impacto destes nos processos tecnológicos modernos, bem como os novos processos de composição de imagem e editorização.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Reconhecer e definir elementos de composição estáticos e dinâmicos de uma imagem fixa.
- Identificar nas imagens digitais a necessidade de uso de manipulação digital de acordo com o objetivo do projeto editorial.
- Planejar o uso de elementos de composição, para obter uma imagem dentro dos parâmetros necessários para um projeto editorial.
- Reconhecer e distinguir os instrumentos disponíveis para fotografia, bem como as técnicas e conceitos da produção fotográfica.

### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para aplicação dos conceitos em peças publicitárias.
- Observação das imagens constituídas pelos grandes expoentes da imagem fixa.
- Práticas desenvolvidas em sala de aula.
- Palestra de profissionais.
- Seminários

### AVALIAÇÃO

Serão consideradas, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórica-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a produção de peças do design gráfico para demanda em eventos e ou publicidade.

Avaliação do Projeto.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

<ul style="list-style-type: none"><li>• A constituição do advento da perspectiva no Renascimento.</li><li>• As primeiras imagens fotográficas. Niépce; o daguerriótipo e o libertar dos processos de captação das</li></ul>	54(h/a)
---	---------

<p>imagens e sua fixação.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A máquina fotográfica, seus principais componentes e modo de utilização.</li> <li>• A modernização dos processos fotográficos. A era digital.</li> <li>• Tipos de formatos de arquivos; Composição e Letrerização.</li> <li>• A manipulação digital através dos aplicativos e a interferência destes nos novos processos na área do design gráfico.</li> </ul>	
---	--

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ANG, Tom. **Fotografia Digital, uma introdução.**; SP-Senac, 2012.  
 DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico.**, SP-Papirus, 2004.  
 PREUSS, Julio. **Fotografia Digital.**, SP-Axcel Books, 2004.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MARTINS, José de Souza. **Sociologia da fotografia e da imagem**/José de Souza Martisn. SP: Contexto, 2008.  
 PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual: a construção da imagem**/Antonio Vicente Pietroforte-SP: Contexto, 2007.  
 KELBY, Scott. **Adobe Photoshop CS4: para fotógrafos digitais**/Scott Kelby. SP: Person Prentice Hall, 2009.  
 KELBY, Scott. **Fotografia digital na prática: Segredos incríveis para dar a suas fotos uma aparência profissional!**/Scott Kelby; SP: Person Education do Brasil, 2007.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Técnicas de Impressão	2	4	6	108	81	2º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

EMENTA

Definição e identificação das cores. Identificação e caracterização de materiais para a produção gráfica. Definição e aplicação da cor-luz e cor pigmento em projetos gráficos. Identificação das tabelas CMYK e PANTONE. Estudo sobre o papel e a importância da encadernação como suporte para efetivação de mensagens visuais. Fechamento de arquivo digital e gravação de matriz para pré-impressão. Identificação das técnicas de acabamento. Estudo sobre os processos industriais de transformação dos materiais. Identificação das principais técnicas de acabamento de peças gráficas.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conceituar e identificar as cores segundo suas propriedades (matiz/saturação/brilho)
- Identificar e caracterizar materiais naturais e industrializados adequados à prática de produção gráfica.
- Conceituar e aplicar cor-luz e cor pigmento em projetos gráficos
- Identificar as tabelas CMYK e PANTONE:
- Identificar a importância da encadernação e engenharia do papel como suporte para efetivação de mensagens visuais
- Identificar as principais técnicas de acabamento
- Conceituar e caracterizar processos industriais de transformação dos materiais: litografia/off-set/rotogravura/serigrafia
- Identificar os principais processos de gráfica rápida .

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em Editoração
- Práticas desenvolvidas em atelier
- Palestra de profissionais da gestão do Design
- Visitas técnicas
- Relatórios de visitas

#### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de Editoração e Tipografia. Avaliação do Projeto Editorial.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Cor-Pigmento/ Cor-Luz: Conceito e aplicação no Design Gráfico
- Materiais Gráficos Naturais e Industrializados: Aspectos e características (Composição/Durabilidade/Expressão/Custo/Aplicabilidade/Reciclabilidade/ Perfil Ecológico)
- Tabelas CMYK e PANTONE: identificação e aplicação no Design Gráfico
- Papel: Catalogação/Encadernação/Dobradura
- Fechamento de arquivo digital e gravação de matriz para pré-impressão
- Processos industriais de transformação dos materiais: litografia/rotogravura/off-set/ serigrafia
- Acabamento de peças gráficas: montagem/dobras e folhetos/corte e vinco/plastificação/verniz/faca especial de corte

108(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

GUIMARÃES, Luciano. **A Cor como Informação**. 1ª. ed. São Paulo: Annablume, 2001.  
 OLIVEIRA, Mariana. **Produção Gráfica para Designers**. 1ª. ed. São Paulo: 2AB, 2001.  
 DONDIS, Donis. **A Síntaxe da Linguagem Visual**. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.  
 BUGGY, Leonardo Araújo da Costa. **Produção de impressos offset: Guia Básico para Designers**. 2ª ed. Recife: Serifa Fina,

2012  
VILLAS-BOAS, Andre. **Produção Gráfica para Designers**. São Paulo 2AB, 2009

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. **Homem, Comunicação e Cor**. 4ª. ed. São Paulo: Ícone, 1997.  
OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. São Paulo. Vozes. 2004  
GOMES, Luiz Vidal. **Criatividade – projeto, desenho, produto**. Santa Maria-RS. sCHDs. 2001

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Diagramação	3	3	6	108	80	2º

<b>Pré-requisitos</b>	LEGIBILIDADE	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--------------	----------------------	---------------------

#### EMENTA

Projeto editorial: conceito e funções. Planejamento e execução de projetos editoriais. Conceitos de diagramação. Layout: critérios compositivos e editoriais e arte final. Elementos do projeto gráfico: formato, grid, tipografia, imagens, cor. Uso e composição tipográfica. Criação e construção de tipografia digital. Projetos editoriais: livros, jornais, revistas e impressos efêmeros.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conceituar e identificar projetos editoriais.
- Identificar e aplicar adequadamente metodologias projetuais no desenvolvimento de projetos editoriais.
- Identificar problemas e requisitos de projetos editoriais.
- Aplicar métodos de análise de qualidade de projetos editoriais.

- Planejar e executar projetos editoriais.

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em Editoração
- Análise de projetos profissionais
- Palestra de profissionais da área de editoração
- Visitas técnicas as gráficas e escritórios de design
- Projeto e execução de projetos editoriais.

#### AVALIAÇÃO

Será considerada, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de Editoração. Avaliação do Projeto Editorial desenvolvido e avaliação teórica escrita.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Projeto editorial: conceito e funções.
- Planejamento e execução de projetos editoriais.
- Conceitos de diagramação.
- Layout: critérios compositivos e editoriais e arte final.
- Elementos do projeto gráfico: formato, grid, tipografia, imagens, cor.
- Uso e composição tipográfica. Criação e construção de tipografia digital.
- Projetos editoriais: livros, jornais, revistas e impressos efêmeros.
- Definição de conceitos, funções e estilo de tipografias, impressos e divulgação

108 (h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. 2ª. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2011.  
 HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II. Como criar e produzir livros**. 2ª. São Paulo-SP: Rosari, 2007.  
 HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. São Paulo-SP: Atelie Editorial, 2006.  
 HURLBURT, Allan. **Layout: O design da página impressa**. 1ª. São Paulo-SP: Nobel, 1986.  
 ROCHA, Claudio. **PROJETO TIPOGRAFICO - Analise e produção de fontes digitais**. 3ª. São Paulo-SP: Rosari, 2010.  
 SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2007.  
 SILVA, Rafael. **Diagramação**. SILVA, Rafael. 1ª. São Paulo-SP: Summus, 1985.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do Livro**. 2ª. São Paulo-SP: Nova fronteira, 2000.  
 FARIAS, Priscila L. **Tipografia Digital**. 1ª. São Paulo-SP: 2AB, 2001.  
 FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I. Embalagem, navegação, estrutura e especificação**. São Paulo-SP: Rosari, 2007.  
 JACQUES, João P. **Tipografia Pós-moderna**. 1ª. São Paulo-SP: 2AB, 2001.  
 LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2006.  
 WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é Designer**. 4ª. São Paulo-SP: Callis Editora, 2013.

CURSO

DESIGN GRÁFICO

EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA

AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA

( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de Atualização da Matriz 2016
---	--------------------------------------	--------------------------------------

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	História da Tipografia	3	0	3	54	40	2º

Pré-requisitos	Co-Requisitos	NÃO HÁ CO-REQUISITO
----------------	---------------	---------------------

#### EMENTA

Estudo e relacionamento das fases de desenvolvimento histórico e classificação tipográfica, considerando o contexto sócio-histórico de sua criação e especificidades de aplicações. Planejamento de projetos gráficos utilizando referências tipográficas históricas. Escrita: surgimento e evolução. Imprensa: evolução, tecnologias e técnicas. Tipografia: fases e classificação histórica. Tipografia Digital.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Aplicar influências históricas a projetos de editoração.
- Reconhecer características históricas de fontes tipográficas.
- Descrever o surgimento da Escrita e sua evolução na Idade Antiga e Idade Média
- Descrever a evolução da tipografia moderna e tipografia digital
- Descrever a evolução da tipografia no Brasil
- Aplicar o conceito de Combinação de caracteres na análise do alfabeto
- Selecionar uma tipografia ou família tipográfica e análise histórica
- Analisar as características da tipografia segundo os princípios do desenho tipográfico
- Executar paginação de um folheto com aplicação do alfabeto recriado (interferido)

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas
- Análise de tipografias contemporâneas e históricas
- Visitas técnicas as bibliotecas
- Projeto e execução de projetos editoriais.

#### AValiação

Será considerada, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na compreensão e elaboração de trabalhos destinados a projetos de Editoração. Seminários e avaliação teórica escrita.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparecimento da Escrita &amp; Crítica;</li> <li>• Evolução da escrita: idades antiga e medieval;</li> <li>• Advento da Imprensa &amp; impacto;</li> <li>• Desenvolvimento histórico da tipografia.</li> <li>• Tipografia no Brasil: Aloísio Magalhães, Gastão de Holanda e o Gráfico Amador, Petrônio Cunha, outros.</li> <li>• Projeto tipográfico;</li> <li>• Tipografia digital.</li> </ul>	54 (h/a)
---	----------

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRINGHURST, Robert. <b>Elementos do estilo tipográfico</b> . 2ª. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2011 NIEMEYER, Lucy. <b>Tipografia: uma apresentação</b> . São Paulo-SP: 2AB, 2001. SALTZ, Ina. <b>Design e Tipografia</b> . São Paulo-SP: Blucher, 2010.
---

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARAÚJO, Emanuel. <b>A construção do Livro</b> . 2ª. São Paulo-SP: Nova fronteira, 2000. DAKITSCH, Anton. <b>Tipografia</b> : Rio de Janeiro-RJ: Artes Gráficas. 1993 FARIAS, Priscila L. <b>Tipografia Digital</b> . São Paulo: 2AB, 2001 JACQUES, João P. <b>Tipografia Pós-Moderna</b> . 1ª. São Paulo-SP:2AB, 2001 ROCHA, Claudio. <b>PROJETO TIPOGRAFICO - Análise e produção de fontes digitais</b> . 3ª. São Paulo-SP: Rosari, 2010
---

<b>CURSO</b>	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b>		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de Atualização da Matriz 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Metodologia de Projeto Editorial	1	2	3	54	54	2º

<b>Pré-requisitos</b>	METODOLOGIA PROJETUAL	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	-----------------------	----------------------	---------------------

EMENTA

Conceituação de projetos editoriais. Metodologias projetuais para desenvolvimento de projetos editoriais e impressos efêmeros. Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa. Definição de problema projetual e levantamento de dados e requisitos de projetos editoriais. Métodos de análise de qualidade de projetos editoriais. Planejamento e execução de projetos editoriais. Edição, planejamento gráfico e diagramação: etapas e processos.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conceituar e identificar projetos editoriais.
- Identificar e aplicar adequadamente metodologias projetuais no desenvolvimento de projetos editoriais.
- Planejar e executar o uso de elementos e recursos gráfico-visuais em mídia impressa.
- Identificar problemas e requisitos de projetos editoriais.
- Aplicar métodos de análise de qualidade de projetos editoriais.
- Planejar e executar projetos editoriais.

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em Editoração
- Análise de projetos profissionais
- Palestra de profissionais da área de editoração
- Visitas técnicas a escritórios de design
- Execução de projetos editoriais conforme metodologias estudadas.

#### AVALIAÇÃO

Será considerada, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de Editoração. Avaliação da aplicação das etapas metodológicas em projeto editoriais e avaliação teórica escrita.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

##### CH

- Conceitos de projetos editoriais
- Definição de problema projetual e levantamento de dados e requisitos de projetos editoriais
- Análise do perfil do cliente e público-alvo de projetos editoriais
- Métodos projetuais editoriais
- Métodos de análise de qualidade de projetos editoriais
- Levantamento de problemas projetuais editoriais

54 (h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico**. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006.  
HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. São Paulo-SP: Atelie Editorial, 2006  
FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I. Embalagem, navegação, estrutura e especificação**. São Paulo-SP: Rosari, 2007.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

WHITE, Jan. **Edição e Design**. São Paulo: JSN Editora, 2006  
AMBROSE, Garvin. **Grids**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II. Como criar e produzir livros**. 2ª. São Paulo-SP: Rosari, 2007.  
 SILVA, Rafael. **Diagramação**. SILVA, Rafael. 1ª. São Paulo-SP: Summus, 1985.  
 LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo-SP: Cosac Naify, 2006.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA		<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Retórica	2	1	3	54	40	2º

<b>Pré-requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	----------------------	---------------------

**EMENTA**

Estudo e emprego dos conceitos de Persuasão e Retórica nos projetos editoriais (papelaria, mala direta, cartazes, folder, filipetas, etc). Domínio crítico da reintegração dos conceitos da Teoria da Figuração em projetos editoriais, enfatizando também as questões das representações figurativas e performáticas de gênero, das identificações e orientações sexual e das Relações Étnico-Raciais. Elaboração de peças visuais mediante operação de instrumentos de expressão manual (papel, colagem, desenho etc) e ou computacional.

**OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

- Conceituar e identificar o que é *Persuasão* e *Retórica* na execução de projetos editoriais de divulgação.
- Compreender a *teoria da figuração* na execução de projetos editoriais.
- Ler e interpretar textos retóricos enfatizando-se, principalmente, a história da retórica.
- Criar habilidades na execução de peças visuais (papel, colagem, desenhos entre outros) agregando os princípios básicos da retórica.

## METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em Editoração
- Seminários com debates e construção de peças gráficas a partir dos temas discutidos
- Elaboração de resumos por temas abordados

## AVALIAÇÃO

Serão considerados as apresentações e os debates por seminários (em dupla), bem como os resumos(individual) por apresentação e as peças gráficas(individual) por cada três apresentações.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- História da Retórica
- Construção de conceitos de Persuasão e Retórica
- Conhecimento da Teoria da Figuração, suas características e particularidades.
- Estudo de exemplos de peças gráficas e seu potencial retórico.
- Elaboração de peças gráficas que contempla os princípios básicos da retórica.

54 (h/a)

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ANDRADE, Licínio & NOJIMA, Vera. **Retórica do Design Gráfico**. São Paulo-SP 2010 Blucher.  
ARISTÓTELES. **Arte Retórica e Arte Poética**. Rio de Janeiro-RJ, Ediouro, 1969  
TRINGALI, Dante. **Introdução à Retórica**. São Paulo-SP, Duas Cidades, 1988.  
JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 14 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010.  
BELLUZO, Gisela & LADESMA, Maria. **Novas Fronteiras do Design Gráfico**. São Paulo, SP: Estação das Letras e Cores, 2011.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

PLEBE, Armando. **Manual de Retórica**. São Paulo-SP, Martins Fontes, 1992.  
MEYER, Michel. **A retórica**. São Paulo, SP: Ática, 2007.  
HOFFMAN, Donald D. **Inteligência visual: como criamos o que vemos**. Rio de Janeiro: Campus, 2001  
MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2001  
CARDOSO, Rafael; FLUSSER, Vilém; ABI-SÂMARA, Raquel. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2007.

CURSO	EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de Atualização da Matriz 2016	
A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 ICC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

#### DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	<b>Geometria Bidimensional</b>	1	2	3	54	40	2º

<b>Pré-requisitos</b>	Elementos Compositivos do Design	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	----------------------------------	----------------------	---------------------

#### EMENTA

Estudo dos elementos básicos da geometria bidimensional (principais formas) e das técnicas de representação gráfica mais adequadas ao projeto editorial.  
Utilização de técnicas e instrumentos de representação gráfica: manuais e computacionais.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Identificar e definir elementos básicos da geometria bidimensional
- Identificar e definir as principais formas bidimensionais
- Distinguir as técnicas de representação gráfica mais adequadas ao projeto editorial

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas; apresentação de slides para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer gráfico
- Atividades Práticas com exercícios geométricos usando com instrumentos e também com o uso de aplicativo computacional
- exercício avaliativos da base geométrica
- projeto gráfico com aplicações dos conteúdos geométricos.

#### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados ao projeto da disciplina.  
- Execução de exercício avaliativos com base geométrica ;  
- Desenvolvimento do projeto gráfico com aplicações dos conteúdos geométricos.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

##### CH

<ul style="list-style-type: none"><li>• Geometria Gráfica Bidimensional: conceito, fundamentos, propriedades, elementos constituintes, construções gráficas</li><li>• Técnicas e Instrumentos de Representação Gráfica: manuais e computacionais</li></ul>	54(h/a)
--	---------

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ELAM, Kimberly. **Geometria do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.  
CARVALHO, Benjamin de Araújo. **Desenho Geométrico**. São Paulo: Livro Técnico, 1967  
FRENCH, Thomas. **Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica**. Rio de Janeiro: Globo, 1962

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

WONG, Wucius. **Princípios da Forma e Desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998

FLUENTE, Rodolfo. **A Prática do Design Gráfico**. São Paulo: Rosari, 2006.  
 POWER, Alan. **Era Uma Vez Uma Capa**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.  
 ROZEMBERG, I.M. **Desenho Geometrico**, volume 1 - São Paulo: editora LISA  
 SILVA, Agostinho. **Desenho Geometrico**. São Paulo, editora LISA, 1969

### 3. Período Letivo III – Sistema de Identidade Visual

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	PRODUÇÃO GRÁFICA	2	4	6	108	80	2º

<b>Pré-requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	----------------------	---------------------

#### EMENTA

Processos Artesanais de Transformação dos Materiais para o Design Gráfico: Carimbo, Molde Vazado, Monotipia, Aquarela, Marmorização, Xilogravura, Litogravura  
 Processos Industriais de Transformação dos Materiais para o Design Gráfico: Flexografia.  
 Etapas da produção de um impresso. Acabamento. Acompanhamento gráfico. Preparação e fechamento de arquivos para impressão.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conceituar e caracterizar os processos artesanais e industriais de transformação dos materiais para projetos de SIV
- Criar peças gráficas utilizando impressões gráficas utilizando os conhecimentos de editoração

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em Editoração

- Práticas desenvolvidas em atelier
- Palestra de profissionais da gestão do design
- Visitas técnicas a Gráficas rápida e escritórios de design
- Relatórios de visitas

#### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de Editoração e Tipografia.

Avaliação do Projeto Editorial com impressões gráficas.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Processos Artesanais de Transformação dos Materiais para o Design Gráfico: Carimbo, Molde Vazado, Monotipia/ Aquarela/ Marmorização/ Xilogravura/ Serigrafia/Litogravura
- Processos Industriais de Transformação dos Materiais para o Design Gráfico: / Flexografia/ Serigrafia

108(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ALBUQUERQUE, Jorge. **Planeta Plástico**. 1ª. ed. Sagra-Luzzatto: São Paulo, 2000.

GUIMARÃES, Luciano. **A Cor como Informação**. 1ª. ed. São Paulo: Annablume, 2001.

OLIVEIRA, Mariana. **Produção Gráfica para Designers**. 1ª. ed. São Paulo: 2AB, 2001..

DONDIS, Donis. **A Síntaxe da Linguagem Visual**. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design Gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000

TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. **Homem, Comunicação e Cor**. 4ª. ed. São Paulo: Ícone, 1997.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Impressão & Acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BANN, David. **Novo Manual de Produção Gráfica**. Porto Alegre: Bookman, 2010

SILVA, Claudio. **Produção gráfica: novas tecnologias**. São Paulo: Editora Pancrom, 2009.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

<b>CURSO</b>	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b>		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b>	<b>Ano de Atualização da Matriz</b>	
	2005	2016	

#### TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

#### STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

## DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL	C. H. TOTAL	Período
		Teórica	Prática		(H/A)	(H/R)	
	História do Design	3	3	6	54	40,5	3º

Pré-requisitos		Co-Requisitos	NÃO HÁ CO-REQUISITO
----------------	--	---------------	---------------------

### EMENTA

Relacionar e Identificar as influências dos estilos e movimentos artísticos das escolas e o design gráfico, distinguindo as principais características das diferentes fases do desenvolvimento dos "ismos" no início do século XX, bem como seus contextos sócio-econômico, características, técnicas e principais expressões no pós-modernismo. A influência do Design Gráfico no Brasil, sua evolução, características e desenvolvimento. História afro-brasileira tangenciando os aspectos da cultura visual e suas influências.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Distinguir e identificar as principais características dos movimentos e estilos da história do design gráfico.
- Relacionar e identificar as influências dos estilos e movimentos artísticos para aplicação na área do design gráfico.

### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para aplicação dos conceitos em peças publicitárias.
- Observação das imagens produzidas e suas implicações no design gráfico.
- Práticas desenvolvidas em sala de aula.
- Palestra de profissionais.
- Seminários

### AVALIAÇÃO

Serão consideradas, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórica-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a produção de peças do design gráfico para demanda em eventos e ou publicidade.  
Avaliação do Projeto.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceituar e identificar as principais escolas e movimentos artísticos da era moderna.</li><li>• A revolução industrial e suas implicações na área do design.</li><li>• Os principais movimentos e estilos do final do século XIX e início do século XX.</li><li>• A evolução das técnicas de impressão e do cartaz.</li><li>• A influência da arte moderna e suas conceituações para aplicação na área do design gráfico.</li></ul>	54(h/a)
--	---------

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 2. ed.  
 MEGGS, B. Philip. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009. 4. ed.  
 CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. Rio de Janeiro: Edgar Bluchen, 2008. 3. ed.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. SP-Blucher, 2011.  
 DONDIS, Donis. **A sintaxe da Linguagem Visual**. SP-Martins Fontes, 2007.  
 MATTOS, Regiane Augusto de. **História e cultura afro-brasileira**/Regiane Augusto de Mattos.SP: Contexto, 2007.  
 PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual: a construção da imagem**/Antônio Vicente Pietroforte-SP: Contexto, 2007.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

#### TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  Prática Profissional  
 TCC  Estágio

#### STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO  ELETIVO  OPTATIVO

#### DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Protótipos e Maquetes	2	4	6	108	81	3º

<b>Pré-requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	não há co-requisito
-----------------------	----------------------	---------------------

#### EMENTA

Tipos de modelos. Características dos modelos, mock-ups e protótipos. Definição e caracterização dos principais materiais aplicados nos modelos tridimensionais. Planificação de sólidos. Técnicas de construção de modelos e de *mock-ups* físicos. Tipos de textura, revestimentos e acabamentos usados em modelos. Embalagens, seus componentes e requisitos.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conhecer as diferenças entre modelos, *mock-ups* e protótipos.
- Conhecer e dominar diferentes técnicas de construção de modelos e de *mock-ups* físicos.

- Conhecer e se utilizar de diferentes tipos de acabamento para os modelos.
- Saber planificar sólidos e planejar sua produção.
- Conhecer os requisitos e elementos para construção de embalagens.

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas.
- Atividades práticas individuais para construção e fixação dos conhecimentos científicos e tecnológicos.
- Ao final, deverão entregar modelo(s) ou protótipo, bem como todas as pranchas construtivas do produto final.

#### AVALIAÇÃO

A avaliação considerará o domínio da informação teórica e sua conversão em resultado prático. Os educandos serão avaliados através dos resultados das atividades práticas individuais, baseando-se em critérios previamente estabelecidos e combinados, como construção, criatividade e acabamento, por exemplo.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Conceito de modelo, *mock-up*, maquete e protótipo.
- Técnicas de uso de instrumentos (estilete, par de esquadros, compasso, compasso de corte, lixas, colas etc).
- Tipos de materiais mais usados em modelos e suas características.
- Técnicas de construção de modelos de materiais em lâminas.
- Técnicas de construção de modelos de materiais pastosos/em massa.
- Planificação de sólidos básicos (paralelepípedo, cilindro, pirâmide e cone)
- Planificação de sólidos truncados.
- Elementos e requisitos de embalagens.
- Elementos básicos de desenho construtivo.

108(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ASHBY, Michael F., SHERCLIFF, Hugh, and CEBON, David. **Materials**. Jordan Hill, GB: Butterworth-Heinemann, 2007. ProQuest ebrary.
- CARTER, G. F., and PAUL, D.E.. **Materials Science and Engineering**. Materials Park, OH, USA: A S M International, 1991. ProQuest ebrary.
- FORREST, Martin. **Food Contact Materials : Rubbers, Silicones, Coatings and Inks**. Shrewsbury, Shropshire, GBR: Smithers Rapra, 2009. ProQuest ebrary
- HANNAY, F.. **Rigid Plastics Packaging : Materials, Processes and Applications**. Shrewsbury, GBR: Smithers Rapra, 2002. ProQuest ebrary.
- KIRWAN, Mark J., ed. **Handbook of Paper and Paperboard Packaging Technology**. Somerset, GB: Wiley-Blackwell, 2012. ProQuest ebrary.
- TRAITLER, Helmut, COLEMAN, Birgit, and HOFMANN, Karen. **Food Industry Design, Technology and Innovation**. Somerset, US: Wiley-Blackwell, 2014. ProQuest ebrary.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- ASHBY, Michael F. & JOHNSON, Kara. **Materiais e Design: Arte e Ciência da Seleção de Materiais no Design do Produto**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. Ed 2. 360 p.
- CAMILO, Assunta N. **Embalagens - Design, Materiais, Processos**. Inst Embalagens, 2011. 400 p.
- NACCA, Regina Mazzocato. **Maquetes e Miniaturas: Técnicas de Montagem Passo-a-Passo**. Giz Editorial, 2006. 144 p.
- WONG, Wucius. **Princípios De Forma E Desenho**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010. 2ed. 352 p.
- FRENCH, Thomas. **Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica**, Rio de Janeiro: Globo, 1962.
- MONTENEGRO, Gildo. **Desenho Arquitetônico**, São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- PEREIRA, José Luís. **Planejamento de Embalagem de Papel**. São Paulo: 2AB, 2000.
- ROCHA, Carlos. **Plasticidade do Papel e Design**, Corroios, Plátano

CURSO

EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA

DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">Ano de Implantação da Matriz 2005</td> <td style="text-align: center;">Ano de atualização da Matriz 2012</td> </tr> </table>	Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de atualização da Matriz 2012
Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de atualização da Matriz 2012		
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Prática Profissional
<input type="checkbox"/> TCC	<input type="checkbox"/> Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input type="checkbox"/> OPTATIVO
---	----------------------------------	-----------------------------------

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	SEMIÓTICA			3	54	40,5	3º

<b>Pré-requisitos</b>	RETÓRICA	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	----------	----------------------	---------------------

**EMENTA**

Definição de Semiótica Visual e Teoria da Informação na execução de Sistemas de Identidade Visual. Aplicação crítica dos conceitos de Design da Informação na execução de Sistemas de Identidade Visual. Planejamento de Sistemas de Identidade Visual com base nos conceitos patrocinados pelo pensamento semiótico e informacional.

**COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS**

- Identificar e reintegrar os conceitos de Semiótica Visual e Teoria da Informação na execução de Sistemas de Identidade Visual
- Dominar criticamente a reintegração dos conceitos de Design da Informação na execução de Sistemas de Identidade Visual
- Planejar Sistemas de Identidade Visual com base nos conceitos patrocinados pelo pensamento semiótico e informacional

**METODOLOGIA AVALIAÇÃO**

Os educandos serão avaliados pela participação na discussão dos temas abordados, nos seminários e pelos resultados obtidos na elaboração de trabalhos individuais e/ou em grupo. Avaliação do projeto de sistema de identidade visual.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**CH**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semiótica: introdução e conceitos (signo, objeto, interpretante/ significado, significação, semiose/ interpretação)</li> <li>• Semiótica Visual, Teoria da Informação e Cibernética</li> <li>• Design da Informação</li> </ul>	54(h/a)
---	---------

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

MOLES, Abraham. **Teoria da Informação e Percepção Estética**. São Paulo: Tempo Brasileiro 1978.  
 NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica**. São Paulo: Annablume, 1998.  
 PIETROFORTE, Antonio. **Semiótica visual**. São Paulo: Contexto, 2004.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1999.  
 NOTH, Winfried. **A Semiótica do Século XX**. São Paulo: Annablume, 1999.  
 NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2004.  
 SANTAELLA, Lucia, NÖTH, Winf. **Semiótica**. São Paulo: Experimento, 1998.  
 MUKAROVSKY, Jan. **Escritos sobre Estética e Semiótica da Arte**. 1ª ed. Lisboa: ESTAMPA, 2011.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	
A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Geometria Tridimensional	2	4	6	108	80	3º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

**EMENTA**

Representação técnica de modelos e objetos na forma tridimensional. Sistema Mongeano (ABNT) e Axonométrico de representação. Leitura e interpretação de desenho de arquitetura (NBR – 8). Tudo na forma manual e ou computador.

**OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

- Ler e Interpretar representações técnicas de modelos e objetos  
Ler e interpretar desenhos de arquitetura

**METODOLOGIA**

- Aulas teóricas com exercícios práticos de representação técnica de modelos e objetos, por meio de esboços e/ou instrumento computacional
- Aulas teóricas com exercícios práticos de leitura e interpretação de desenho arquitetura
- Exercícios práticos de manipulação digital de representações arquitetônicas  
Orientação e Acompanhamento do Projeto de Sistema de identidade Visual

**AVALIÇÃO**

Os educandos serão avaliados:

- Por meio da execução de exercícios práticos realizados em sala de aula, em equipe ou individuais, com emprego de instrumentos e técnicas tradicionais e/ou computacionais.
- Por meio da participação e execução de exercícios de leitura e interpretação de desenhos de arquitetura
- Por meio da aplicação da representação gráfica nos Projeto de SIV

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### CH

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geometria Descritiva: conceitos, fundamentos e aplicações</li> <li>• Projeções Cilíndricas Ortogonais: Sistema Mongeano (vistas ortográficas, operações gráficas de rebatimento, rotação, mudança de plano) Axonometria</li> <li>• Projeção Cilíndrica Oblíqua: Cavaleira</li> <li>• Normas e Convenções do desenho arquitetônico</li> <li>• NBR - 8</li> </ul>	108(h/a)
--	----------

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FRENCH, Thomas. **Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica**. Rio de Janeiro: Globo, 1962

MONTENEGRO, Gildo. **Desenho Arquitetônico**. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2001. 4ed.

PEREIRA, J Luis. **Planejamento de embalagem de papel**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003

### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ESTEPHANIO, Carlos. **Desenho técnico uma linguagem básica**, Rio de Janeiro : Editora Independente , 2004

OBERG, L. **Desenho Arquitetônico**. Rio de Janeiro: LTC, 1976. 22. ed.

YEE, Rendaow. **Desenho Arquitetônico**. 3ªed. São Paulo:editora LTC , 2009

DITTIMAR, Vollmer. **Desenho Técnico**. Rio de Janeiro:Editora Ao Livro Tecnico, 1982

BAXTER, Mike. **Projeto de Projeto**. São Paulo: Blucher, 2003.

CHAPUT, Ignace. **Elemento da geometria descritiva**. Rio de Janeiro :editora F Briguiet Cia -1960

CURSO	EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA		
	DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA	
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA		Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de Atualização da Matriz 2016
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Geometria Tridimensional	2	4	6	108	80	3º

Pré-requisitos		Co-Requisitos	NÃO HÁ CO-REQUISITO
----------------	--	---------------	---------------------

**EMENTA**

Representação técnica de modelos e objetos na forma tridimensional. Sistema Mongeano (ABNT) e Axonométrico de representação. Leitura e interpretação de desenho de arquitetura (NBR – 8). Tudo na forma manual e ou computador.

**OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

- Ler e Interpretar representações técnicas de modelos e objetos  
Ler e interpretar desenhos de arquitetura

**METODOLOGIA**

- Aulas teóricas com exercícios práticos de representação técnica de modelos e objetos, por meio de esboços e/ou instrumento computacional
- Aulas teóricas com exercícios práticos de leitura e interpretação de desenho arquitetura
- Exercícios práticos de manipulação digital de representações arquitetônicas  
Orientação e Acompanhamento do Projeto de Sistema de identidade Visual

**AVALIAÇÃO**

Os educandos serão avaliados:

- Por meio da execução de exercícios práticos realizados em sala de aula, em equipe ou individuais, com emprego de instrumentos e técnicas tradicionais e/ou computacionais.
- Por meio da participação e execução de exercícios de leitura e interpretação de desenhos de arquitetura
- Por meio da aplicação da representação gráfica nos Projeto de SIV

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**CH**

- Geometria Descritiva: conceitos, fundamentos e aplicações
- Projeções Cilíndricas Ortogonais: Sistema Mongeano (vistas ortográficas, operações gráficas de rebatimento, rotação, mudança de plano) Axonometria
- Projeção Cilíndrica Oblíqua: Cavaleira
- Normas e Convenções do desenho arquitetônico
- NBR - 8

108(h/a)

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FRENCH, Thomas. **Desenho Técnico e Tecnologia Gráfica**. Rio de Janeiro: Globo, 1962

MONTENEGRO, Gildo. **Desenho Arquitetônico**. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2001. 4ed.

PEREIRA, J Luis. **Planejamento de embalagem de papel**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ESTEPHANIO, Carlos. **Desenho técnico uma linguagem básica**, Rio de Janeiro : Editora Independente , 2004

OBERG, L. **Desenho Arquitetônico**. Rio de Janeiro: LTC, 1976. 22. ed.

YEE, Rendaow. **Desenho Arquitetônico**. 3ªed. São Paulo:editora LTC , 2009  
 DITTIMAR, Vollmer. **Desenho Técnico**. Rio de Janeiro:Editora Ao Livro Tecnico, 1982  
 BAXTER, Mike. **Projeto de Projeto**. São Paulo: Blucher, 2003.  
 CHAPUT, Ignace. **Elemento da geometria descritiva**. Rio de Janeiro :editora F Briguiet Cia -1960

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  Prática Profissional  
 TCC  Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO  ELETIVO  OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Metodologia Sistema de Identidade Visual	2	4	6	54	40,5	3º

<b>Pré-requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	----------------------	---------------------

**EMENTA**

Definição de problema projetual e levantamento de dados e requisitos de projetos de Sistemas de Identidade Visual. Realização de análises do perfil do cliente e público-alvo. Conhecimento os métodos projetuais de identidade visual e métodos de análise de qualidade de sistemas de identidade visual.

**OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

- Identificar e distinguir os métodos projetuais específicos para Sistemas de Identidade Visual
- Planejar o direcionamento criativos dos projetos de SIV
- Estimar as extensões do projeto de SIV para aplicações em embalagem e/ou sinalização
- Analisar a qualidade dos resultados dos projetos de SIV desenvolvidos
- Adequar cada processo projetual à realidade de cada demanda de design e ao desenvolvimento de SIV

**METODOLOGIA**

- Aplicar metodologia geral para as especificidades do projeto de SIV
- Operar instrumentos de expressão manual e computacionais na execução do projeto
- Estruturar cronograma e cálculo de controle do tempo
- Organizar as estratégias de análise de qualidade dos resultados do projeto de SIV

#### AVALIAÇÃO

Os educandos serão avaliados:

- Por meio da execução de exercícios práticos realizados em sala de aula, em equipe ou individuais, com emprego de instrumentos e técnicas projetuais.
- Por meio da participação e execução de exercícios técnicas e procedimentos dentro do projeto
- Por meio da aplicação de técnicas de execução gráfica nos Projeto de SIV

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definição de problema projetual e levantamento de dados e requisitos de projetos de Sistemas de Identidade Visual</li> <li>• Análise do perfil do cliente e público-alvo</li> <li>• Métodos projetuais de identidade visual</li> <li>• Métodos de análise de qualidade de sistemas de identidade visual</li> <li>•</li> </ul>	54(h/a)
--	---------

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PEON, Maria Luisa. **Sistemas de identidade visual**. 4 ed. Rio de Janeiro, 2AB, 2009.  
 MONT'ALVÃO. **Design de advertência para embalagens**. São Paulo, 2AB, 1997  
 MESTRINER, Fabio. **Design de embalagem: curso avançado**. São Paulo, PRENTICE-HALL, 1995.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. **Design de embalagem: do marketing à produção**. São Paulo SP, NOVATEC, 2008

SILVA, Isadora Ferreira da; OLIVEIRA, Robertta Yara Veras de. **Sinalização de orientação turística no município de Moreno/PE**. Recife: DO AUTOR, 2009.

RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace; VIZIOLI, Renato. **Design de embalagens: 100 fundamentos de projeto e aplicação**. São Paulo – SP, BLUCHER, 2010.

STEWART, Bill; CAMP, Freddy Van. **Estratégias de design para embalagens**. São Paulo - SP: BLUCHER, 2010.

SOUTO, Alvaro Guillermo G.. **Planejamento de embalagens de papel**. : 2AB, 1995

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO TURISMO. **Sinais e símbolos turísticos: guia ilustrado e descritivo**. São Paulo, SP, ROCA, 2003.

<b>CURSO</b>	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b>		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	Ano de Implantação da Matriz	Ano de Atualização da Matriz	

	2005	2016
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>		

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Projeto de Sistema de Identidade Visual	1	2	3	54	40,5	3º

Pré-requisitos		Co-Requisitos	NÃO HÁ CO-REQUISITO
----------------	--	---------------	---------------------

#### EMENTA

Projetos extensivos à embalagem ou sinalização e Integração orgânica dos conhecimentos teóricos e práticos na atividade projetual

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Integrar os conhecimentos de comunicação, metodologia, produção gráfica e prototipagem na prática projetual
- Solicitar orçamento de produção gráfica a fornecedores de serviços para viabilização econômica do projeto

#### METODOLOGIA

- Direcionar projeto editorial
- Elaborar contrato de serviço profissional e orçamento para apresentação ao cliente do projeto

#### AVALIAÇÃO

Os educandos serão avaliados:

- Por meio da execução de exercícios práticos realizados em sala de aula, em equipe ou individuais, com emprego de instrumentos e técnicas tradicionais e/ou computacionais.
- Por meio da participação e execução de exercícios práticos de construção do projeto
- Por meio da aplicação da representação gráfica dentro do Projeto de SIV

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

Projeto de sistemas de identidade visual (com extensões em embalagem ou sinalização)	54(h/a)
--	---------

Integração orgânica dos conhecimentos teóricos e práticos na atividade projetual	
--	--

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

<p>FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico</b>: uma metodologia criativa. São Paulo SP: ROSARI, 2006.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. <b>A invenção do projeto</b>. São Paulo: BLÜCHER, 2005.</p> <p>RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace; VIZIOLI, Renato. <b>Design de embalagens</b>: 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo - SP: BLUCHER, 2010.</p>
--

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

<p>FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. <b>Interdisciplinaridade</b>: história, teoria e pesquisa. 14 ed. São Paulo: Papyrus, 1994.</p> <p>BELCHIOR, Procopio G. O. <b>Métodos de caminho crítico (PERT/CPM)</b>. São Paulo: PAPELARIA AMERICANA, 1985.</p> <p>OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebolças de. <b>Sistemas, organização &amp; métodos</b>. São Paulo: ATLAS, 1999.</p> <p>LIDA, Itilo. <b>Ergonomia</b>: projeto e produção. 2 ed. São Paulo: BLUCHER, 2005.</p> <p>DUL, Jan. <b>Ergonomia prática</b>. São Paulo: E. BLÜCHER, 2002.</p> <p>GUIMARAES, Luciano. <b>A cor como informação</b>: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores. 3 ed. São Paulo: ANNABLUME, 2004.</p>
--

#### 4. Período Letivo IV – Hipermídia

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Prática Profissional
<input type="checkbox"/> TCC	<input type="checkbox"/> Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input type="checkbox"/> OPTATIVO
---	----------------------------------	-----------------------------------

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	METODOLOGIA DE HIPERMÍDIA	2	1	3	54	40	4º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

**EMENTA**

Evolução histórica dos processos de desenvolvimento de design de interação. Metodologia de desenvolvimento de design de interação. Métodos de levantamento das necessidades dos usuários. Controles e padrões de design de interface. Conceito de usabilidade. Métricas de usabilidade. Métodos de avaliação com especialistas. Métodos de avaliação com usuários. Categorização de erros.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conceituar e identificar as etapas do processo de design de interação
- Identificar e caracterizar os métodos aplicáveis em cada etapa do processo
- Conceituar métodos de levantamento de necessidade do usuário
- Identificar as oportunidades de aplicação dos métodos de levantamento de necessidade do usuário
- Conceituar os métodos de design de interfaces
- Identificar as situações em que se aplicam controles e padrões de interface
- Conceituar e caracterizar tipos de protótipos de interface
- Conceituar métodos de avaliação de usabilidade
- Identificar as oportunidades de aplicação dos métodos de avaliação de usabilidade

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico em criação de interfaces gráficas
- Práticas desenvolvidas em laboratório
- Palestra de profissionais de UX
- Visitas técnicas a empresas do ramo de desenvolvimento de sistemas
- Relatórios de visitas

#### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de sistemas interativos.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Processo descritivo e prescritivo de design de interação
- Observação em campo, entrevista semi-estruturada, personas, cenários, card sorting
- Controles de interface
- Padrões de interface
- Prototipação de sistemas interativos
- Avaliação heurística, percurso cognitivo, avaliação de usabilidade, verbalização, questionário
- Escala numérica, diferencial semântico e Likert

54(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Campus Editora: Rio de Janeiro, 2000.  
 RADFAHRER, Luli. **Design/Web/Design 2**. São Paulo: Market Press, 2001.  
 SHARP, Ellen. ROGERS, Yvonne. PREECE, Jennifer. **Design de Interação**. Porto Alegre – RS. Bookman Companhia Ed. **2013**.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CYBIS, Walter. BETIOL, Adriana Holtz. FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade – Conhecimentos, Métodos e Aplicações**.

São Paulo – SP. Ed. Novatec. 2007  
 BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. SILVA, Bruno Santana da. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro - RJ. Campus Editora. 2010.  
 UNGER, Russ. CHANDLER, Carolyn. **O Guia Prático para Projetar UX**. Rio de Janeiro – RJ. Alta Books Editora. 2009.  
 TEIXEIRA, Eduardo Ariel de Souza. **Design de Interação**. Rio de Janeiro – RJ. Editora 5W. 2014.  
 SIEGEL, David. **Criando Sites Arrasadores na Web III**. São Paulo: Market Books, 1999.

<b>CURSO</b> DESIGN GRÁFICO	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b> AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  Prática Profissional  
 TCC  Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO  ELETIVO  OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Projeto de Hipermídia	1	2	3	54	40	4º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

**EMENTA**

Documentação de projeto de interface. Análise de dados de pesquisas com usuários. Criação de perfis de usuários. Criação de documento de requisitos do usuário. Mapas de navegação. Protótipos de interface. Acompanhamento de avaliações com usuários.

**OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

- Conceituar e identificar as etapas do processo de design de interação
- Identificar e caracterizar perfis de usuários
- Caracterizar requisitos do usuário e funcionalidades do sistema
- Conceituar e caracterizar mapa de navegação de sistemas
- Conceituar e caracterizar protótipos de interface
- Analisar ferramentas de desenvolvimento de interfaces gráficas
- Identificar e caracterizar erros de usuário

**METODOLOGIA**

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários

- para o trabalho do Designer Gráfico em criação de interfaces gráficas
- Práticas desenvolvidas em laboratório
- Palestra de profissionais de UX
- Visitas técnicas a empresas do ramo de desenvolvimento de sistemas
- Relatórios de visitas

#### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de sistemas interativos.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Processo iterativo design de interação
- Coleta de dados com usuários
- Botões, *Radio buttons*, *Check box*, *Text box*, *Combo box*, Abas, Lista
- Navegação global, mapa de sequência, *Wizard*, Extras sob demanda
- Protótipos verticais, horizontais, alta e baixa fidelidade, reutilizável, descartável
- Heurísticas de Nielsen
- NBR 9241-11
- Métricas de usabilidade

54(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Campus Editora: Rio de Janeiro, 2000.  
 RADFAHRER, Luli. **Design/Web/Design 2**. São Paulo: Market Press, 2001.  
 SHARP, Ellen. ROGERS, Yvonne. PREECE, Jennifer. **Design de Interação**. Porto Alegre – RS. Bookman Companhia Ed. **2013**.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CYBIS, Walter. BETIOL, Adriana Holtz. FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade – Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. São Paulo – SP. Ed. Novatec. 2007  
 BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. SILVA, Bruno Santana da. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro - RJ. Campus Editora. 2010.  
 UNGER, Russ. CHANDLER, Carolyn. **O Guia Prático para Projetar UX**. Rio de Janeiro – RJ. Alta Books Editora. 2009.  
 TEIXEIRA, Eduardo Ariel de Souza. **Design de Interação**. Rio de Janeiro – RJ. Editora 5W. 2014.  
 SIEGEL, David. **Criando Sites Arrasadores na Web III**. São Paulo: Market Books, 1999.

<b>CURSO</b>	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b>
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

## DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Tecnologia de Hipermídia	3	3	6	108	81	4º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

### EMENTA

Técnicas e metodologias para o desenvolvimento de sistemas digitais de entretenimento interativo. História e classificação destes sistemas. Divisão de funções operacionais dentro das empresas de jogos. Análise do mercado de entretenimento digital. Design de jogos. Regras e recompensas. Balanceamento e metajogo. Técnicas de interação de jogos digitais. Noções do desenvolvimento lógico da interação. Variáveis e estruturas condicionais.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Caracterizar dos gêneros dos jogos digitais
- Identificar a evolução das tecnologias aplicadas aos jogos digitais
- Conceituar as funções dos membros de uma equipe de desenvolvimento de jogos
- Identificar os modelos de negócios existentes no mercado de jogos digitais
- Conceituar as técnicas de design de jogos
- Conceituar o balanceamento de regras e recompensas
- Conceituar e caracterizar técnicas de interação específicas dos jogos digitais
- Identificar e caracterizar ferramentas (*engines*) de desenvolvimento de jogos digitais
- Conceituar lógica de implementação de jogos digitais

### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho do Designer Gráfico no desenvolvimento de jogos digitais
- Práticas desenvolvidas em laboratório
- Palestra de profissionais atuantes em empresas do APL
- Visitas técnicas a empresas de desenvolvimentos de jogos
- Relatórios de visitas

### AVALIAÇÃO

Serão considerados, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a concepção e produção de jogos digitais.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Criação de documentos de design de jogos
- Vocabulário específico do desenvolvimento de jogos
- Gêneros de jogos
- Definição de regras
- Especificação de controles e interface gráfica com usuário
- Animação de personagens para jogos digitais

108(h/a)

- Métodos de avaliação de design de jogos digitais

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BATEMAN, Chris. **Beyond Game Design: Nine Steps Towards Creating Better Videogames**. Cengage Learning, 2009. 275 p.  
 BRATHWAITE, Brenda. **Challenges for Game Designers**. Charles River Media, 2008. 352 p.  
 KOSTER, Raph. **Theory of Fun for Game Design**. O'Reilly Media, 2013. Ed. 2. 300 p.  
 ROGERS, Scott. **Level Up - Um Guia para o Design de Grandes Jogos**. São Paulo: Blucher, 2013.  
 SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. São Paulo: Edgar Blucher, 2012. Ed. 1. Vol. 1 – 4.  
 SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games - Uma Abordagem Prática**. São Paulo: Cengage, 2008.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007. 96 p.  
 BARBOSA, Simone D. J. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.  
 BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. The MIT Press, 2010.  
 GUINNESS World Records. **Guinness World Records Games 2016 Gamer's Edition**. Guinness World Records, 2015. 216 p.  
 LUZ, Alan R. da. **Video Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010. 140 p.  
 MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Penguin Books, 2011. 416 p.  
 OMERNICK, Matthew. **Creating the Art of the Game**. New Riders, 2004. 320 p.

<b>CURSO</b>	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b>		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b>	<b>Ano de Atualização da Matriz</b>	
	2005	2016	

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	MIDIOLOGIA	1,5	4,5	3	54	40	4º

<b>Pré-requisitos</b>	Semiótica	<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	-----------	----------------------	---------------------

EMENTA

Conceito de midiologia. Evolução histórica das mídias. Uso das mídias nas conexões sociais. Características das novas mídias. Processo de virtualização das mídias. Processo de emergência nas mídias digitais. Conteúdos transmídias. Teoria da complexidade das mídias. Economia das mídias digitais. Modelos de negócios baseados em mídias digitais.

#### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Identificar e reintegrar os conceitos de Visiomidiologia e Tecnologias da Comunicação na execução de Projetos de Hipermídia
- Dominar criticamente a reintegração dos conceitos de Indústria Cultural na execução de Projetos de Hipermídia
- Planejar Projetos de Hipermídia com base nos conceitos patrocinados pelo pensamento midiático

#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para o trabalho de construções de caminhos metodológicos em design gráfico.
- Desenvolvimento de seminários

#### AVALIAÇÃO

Será considerada, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórico-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a projetos de hipermídia dentro da área midiológica. Avaliação em conjunto com o Projeto de Hipermídia.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

- Midiologia (e Visiomidiologia) e Análise de Mídia
- Tecnologias da Comunicação (e os suportes tecnológicos de transmissão de informação)
- Indústria Cultural

108(h/a)

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DEBRAY, Régis. **Curso de midiologia geral**. Petrópolis: Vozes, 1993.  
 LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.  
 CESAR HENN, Ronaldo. **El ciberacontecimiento**: producción y semiosis, España: Editorial UOC, 2014.  
 FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso: aula inaugural no College de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 23 ed. São Paulo SP: Loyola, 2013

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

STOCKINGER, Gottfried. **A sociedade da comunicação: o contributo de Niklas Luhmann**. São Paulo: Papel Virtual, 2009.  
 DIZARD, Wilson. A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação. Tradução [da 3ª Ed. Norte-americana], Edmond Jorge; revisão técnica, Tony Queiroga. 2ª Ed. rev. e atualizada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.  
 MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.  
 SPYER, Juliano. Conectado: O que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.  
 SERRA CASTILHOS, Tania Marisa. **A violência de gênero nas redes sociais virtuais**: a proteção das mulheres na perspectiva dos direitos humanos. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2014.  
 Gonzalez de Gomez, Maria Nélide. **Novas fronteiras tecnológicas das ações de informação**: questões e abordagens. São Paulo: IBICT - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, 2004.

#### CURSO

DESIGN GRÁFICO

#### EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA

AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA

( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA (X) TECNOLOGIA

Ano de  
Implantação da

Ano de  
Atualização da

	<b>Matriz</b> 2005	<b>Matriz</b> 2016
--	-----------------------	-----------------------

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
  Prática Profissional  
 TCC
  Estágio

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO
  ELETIVO
  OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	<b>Cinema e Vídeo</b>			6	54	81	4º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	NÃO HÁ CO-REQUISITO
-----------------------	--	----------------------	---------------------

**EMENTA**

Relacionar a evolução histórica e principais linguagens, bem como movimentos cinematográficos ao longo da história do cinema e suas influências na produção das imagens em movimento nas interfaces do design. Seu discurso imagético e suas interfaces comunicacionais.

**OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

- Conceituar e identificar as principais escolas cinematográficas.
- Identificar e caracterizar as escolas cinematográficas e suas influências com os principais movimentos do design do século XX.
- Conceituar e identificar o desenvolvimento dessa imagens e suas principais figuras de linguagem.
- Identificar a importância dessa linguagem como suporte para efetivação das mensagens visuais.
- Fazer associações entre o uso dessa linguagem, escolas e peças gráficas.
- Identificar as associações discursivas do uso da linguagem imagética e demandas de consumo.

**METODOLOGIA**

- Aulas expositivas com atividades práticas para construção dos conhecimentos científicos e tecnológicos necessários para aplicação dos conceitos em peças publicitárias.
- Observação das imagens em movimento das principais escolas e escolas cinematográficas.
- Práticas desenvolvidas em sala de aula.
- Palestra de profissionais.
- Seminários

**AValiação**

Serão consideradas, no processo avaliativo, a participação efetiva nas atividades desenvolvidas, observando-se a articulação teórica-prática, coerência, crítica e criatividade do aluno na elaboração de trabalhos destinados a produção de peças do design gráfico para demanda em eventos e ou publicidade.  
Avaliação do Projeto.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

CH

- O primeiro cinema: irmãos Lumière/ George Miliès
- Cinema de atrações e as transições.
- A consolidação de uma linguagem e as teorias.
- Paralelos entre a montagem de D. W. Griffith. e a soviética.
- As escolas do início do século XX. Os gêneros.
- A modernização da linguagem: Orson Wells.
- O cinema moderno e suas linguagens nas implicações no design contemporâneo.

54(h/a)

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

MASCARELLO, Fernando (org.), **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2012. 7ª Ed.  
 ANDREW, James Dudley. **As Principais Teorias do Cinema**. São Paulo: Jorge Zahar, 2002.  
 MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinemas** [livro eletrônico]/Arlindo Machado-Campinas, SP: Papirus, 2014.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

OLIVEIRA Jr., Luiz Carlos. **A mise em scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo** [livro eletrônico]/Luiz Carlos Oliveira Jr. – Campinas, SP: Papirus, 2014.  
 RAMOS, Fernão Pessoa. **A imagem-câmera** [livro eletrônico]/Fernão Pessoa Ramos-Campinas, SP: Papirus, 2015.  
 COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. SP: Sammus, 2009.  
 NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**, SP: Contexto, 2011.  
 MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**, SP-Brasilense, 2011.

<b>CURSO</b>	<b>EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA</b>		
DESIGN GRÁFICO	AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA		
( ) BACHARELADO ( ) LICENCIATURA ( X ) TECNOLOGIA	<b>Ano de Implantação da Matriz</b> 2005	<b>Ano de Atualização da Matriz</b> 2016	
<b>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.</b>			

**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**
 Disciplina  
 TCC

 Prática Profissional  
 Estágio
**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)** OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Ambientes Virtuais			6	108	81	4º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	não há co-requisito
-----------------------	--	----------------------	---------------------

### EMENTA

Definição de artefatos digitais. Contextualização cultural do artefato digital, com ênfase no objeto tridimensional, na sociedade atual. Conceitos e linguagem utilizados no meio da produção virtual tridimensional. Conhecimento das tecnologias gráficas que auxiliam na construção das imagens digitais com foco na produção de imagens estáticas em três dimensões. Reconhecimento e utilização dos princípios e métodos de modelagem orgânica e de modelagem de precisão. Princípios da iluminação virtual interna, externa e de objetos isolados. Elaboração de materiais e texturas virtuais através de imagens fotográficas e de imagens procedurais. Preparação de modelos para a impressão tridimensional. Composição da imagem na concepção de novas ilustrações, de objetos gráficos, de personagens e cenários, de aplicações de identidade visual, de embalagens e de sinalização, além de apresentações e de jogos digitais com imagens em três dimensões.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conhecer e dominar os conceitos e termos ligados a produção de material tridimensional.
- Conhecer as tecnologias gráficas que auxiliam na construção das imagens digitais com foco na produção e manipulação de imagens estáticas em três dimensões.
- Conceituar, conhecer e utilizar os princípios e métodos de modelagem orgânica e de modelagem de precisão.
- Conceituar, conhecer e dominar os princípios da iluminação virtual interna, externa e de objetos isolados.
- Conhecer os princípios e as características dos materiais e das texturas virtuais, bem como as relações entre eles.
- Dominar a elaboração de materiais através de mapas de imagens fotográficas e de imagens procedurais.
- Conceituar a impressão tridimensional e conhecer as características e restrições das principais tecnologias na preparação de modelos para impressão.
- Conhecer e utilizar a interação entre a geometria, os materiais e a iluminação na composição da imagem para a concepção de novas ilustrações, de objetos gráficos, de personagens e cenários, de aplicações de identidade visual, de embalagens e de sinalização, além de apresentações e de jogos digitais com imagens em três dimensões.

### METODOLOGIA

- Aulas expositivas.
- Atividades práticas para construção e fixação dos conhecimentos científicos e tecnológicos.
- Atividades práticas em grupo gamificadas.

### AVALIAÇÃO

A avaliação considerará o domínio da informação teórica e sua conversão em resultado prático. Os educandos serão avaliados através de atividades escritas e atividades práticas individuais e grupais com as ferramentas, tanto na sala de aula como levantando dados externos. Ao final deverão desenvolver e entregar um trabalho que contemple os conhecimentos adquiridos.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CH

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definição de artefatos digitais.</li> <li>• Contextualização cultural do artefato digital, com ênfase no objeto tridimensional, na sociedade atual.</li> <li>• Manipulação e clonagem de objetos.</li> <li>• Conceituação, características e modificações em objetos tridimensionais.</li> <li>• Edição e modelagem orgânica de malhas tridimensionais.</li> <li>• Conceituação, características e modificações em objetos bidimensionais.</li> <li>• Edição e modelagem de precisão.</li> <li>• Objetos compostos.</li> <li>• Conceitos e características da luz e das sombras reais e virtuais.</li> <li>• Tipos de luzes e sombras.</li> <li>• Técnicas fotográficas de iluminação direta, indireta e de sombreamento para ambientes internos e externos, além de iluminação de estúdio para objetos.</li> <li>• Características dos materiais, <i>shaders</i> e influência dos canais de aplicação de mapas.</li> <li>• Mapas de bitmap e procedurais e suas características.</li> <li>• Coordenadas de mapeamento de texturas.</li> <li>• Influência do ambiente físico nos materiais reais.</li> </ul>	108(h/a)
---	----------

- Características e restrições das principais tecnologias de impressão tridimensional.
- Características dos modelos para jogos virtuais.
- Construção de ambientes virtuais.
- Composição e geração de imagens virtuais.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BECKMANN, John, ed. **The Virtual Dimension**. new york, ny, usa: Princeton Architectural Press, 1999. ProQuest ebrary.  
 MOONEY, Thomas. **3ds Max Speed Modeling for 3D Artists**. Olton, Birmingham, GBR: Packt Publishing Ltd, 2012. ProQuest ebrary.  
 PRÁKEL, David. **Principios de fotografia creativa aplicada**. España: Editorial Gustavo Gili, 2010. ProQuest ebrary.  
 RATNER, Peter. **3-D Human Modeling and Animation**. Somerset, US: Wiley, 2012. ProQuest ebrary.  
 RODRIGUEZ, Edward. **Computer Graphic Artist**. Delhi, IN: Global Media, 2006. ProQuest ebrary.  
 SEEGMILLER, Don. **Character Design and Digital Painting**. Hingham, MA, USA: Charles River Media / Cengage LEARNING, 2002. ProQuest ebrary.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BIRN, Jeremy. Digital Lighting and Rendering. New Riders, 2013. Ed. 3. 464 p.  
 CONNELL, Ellery. 3D for Graphic Designers. Sybex, 2011. 432 p.  
 DEMERS, Owen. Digital Texturing and Painting. New Riders, 2001. 360 p.  
 VAUGHAN, William. Digital Modeling. New Riders, 2012. Ed. 1. 432 p.  
 ALEKSANDER, N. & TILBURY, R. **Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop**. 3DTotal Publishing, 2012. 224 p.  
 DERAKHSHANI, D. & DERAKHSHANI, R. L. **Autodesk 3ds Max 2016 Essentials**: Autodesk Official Press. Sybex, 2015. Ed. 1. 384 p.  
 MATTINGLY, David B. **The Digital Matte Painting Handbook**. Sibex, 2011. 416 p.  
 MCDERMOTT, Wes. **Real World Modo: The Authorized Guide: In the Trenches With Modo**. Focal Press, 2009. Ed. 1. 347 p.  
 RUSSO, M. **Polygonal Modeling: Basic and Advanced Techniques**. Jones & Bartlett Publishers, 2005.  
 VOLPATO, N. **Prototipagem Rápida: Tecnologias e Aplicações**. São Paulo: Edgard Blücher, 2007.

CURSO		EIXO TECNOLÓGICO / ÁREA	
DESIGN GRÁFICO		AMBIENTE, SAÚDE E SEGURANÇA	
( ) BACHARELADO	( ) LICENCIATURA	(X) TECNOLOGIA	
		Ano de Implantação da Matriz 2005	Ano de Atualização da Matriz 2016
A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável.			

#### TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina  
 TCC

Prática Profissional  
 Estágio

#### STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

#### DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal (H/A)		Nº. de Créditos	C. H. TOTAL (H/A)	C. H. TOTAL (H/R)	Período
		Teórica	Prática				
	Produção Digital			6	108	81	4º

<b>Pré-requisitos</b>		<b>Co-Requisitos</b>	não há co-requisito
-----------------------	--	----------------------	---------------------

### EMENTA

Conceitos básicos do movimento das imagens (tempo, velocidade e aceleração). Tipos de animação. Estrutura narrativa. Enquadramentos e movimentos de câmera. Composição da imagem na tela. Planejamento de cenas. Storyboard. Princípios da animação. Edição de vídeo e áudio. Composição de vídeo. Design de aberturas e créditos.

### OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR

- Conhecer a formação do movimento da imagem em diferentes tipos de mídia.
- Conhecer e dominar os conceitos básicos da cinemática (tempo, espaço, velocidade e aceleração).
- Reconhecer os diferentes tipos de animação.
- Conhecer os diferentes tipos de estrutura narrativa, em especial a narrativa de aventura.
- Saber construir um roteiro dentro de uma estrutura narrativa pré-determinada, e identificar as diferentes fases de evolução da história.
- Saber planejar a sequência de enquadramentos de um vídeo.
- Reconhecer e se utilizar dos enquadramentos, perspectivas, movimentos e rotações de câmera.
- Dominar a aplicação dos conhecimentos do design na composição da imagem na tela.
- Saber construir um *storyboard* para exprimir e planejar a produção visual.
- Conhecer e aplicar os 12 princípios da animação.
- Conhecer as principais técnicas de edição e de composição de vídeo.
- Conhecer os erros mais comuns de continuidade.
- Conhecer e utilizar técnicas básicas de edição de áudio.
- Reconhecer os diferentes estilos do design de crédito e se utilizar do conhecimento para criar seus próprios.

### METODOLOGIA

- Aulas expositivas.
- Atividades práticas para construção e fixação dos conhecimentos científicos e tecnológicos.
- Atividades práticas em grupo.
- Construção de todas as fases de uma animação e de um vídeo.

### AVALIAÇÃO

A avaliação considerará o domínio da informação teórica e sua conversão em resultado prático. Os educandos serão avaliados através de atividades escritas e atividades práticas individuais e grupais com as ferramentas, tanto na sala de aula como levantando e captando dados externos. Ao final, deverão entregar uma animação e/ou vídeo completos, construído(s) com base nos conhecimentos adquiridos.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### CH

- Sinopses e argumentos.
- Estrutura narrativa da jornada do herói.
- Funções narrativas (arquetipos) de jornada do herói.
- Formatação de roteiros.
- Conceito, funções e processo de construção de um Storyboard.
- Tipos de enquadramentos, de ângulos e de perspectivas de câmera e suas características.
- Tipos de movimento e rotação de câmera.
- Elementos de composição em tela.
- Influências da iluminação e das cores.
- Continuidade.
- Princípios da animação.
- Tipos de animação.
- Animatic.

108(h/a)

- O design nos créditos.
- Edição de vídeo
- Composição de vídeo.
- Edição básica de som.

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

- CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória** (2a. ed.). Brasil: Jorge Zahar Editor, 2007. ProQuest ebrary.
- CRITTENDEN, Roger. **Film and Video Editing**. Florence, US: Routledge, 2003. ProQuest ebrary.
- FURNISS, Maureen, ed. **Animation – Art and Industry**. Bloomington, IN, US: John Libbey Publishing, 2009. ProQuest ebrary.
- JACK, Keith. **Video Demystified**. Burlington, US: Newnes, 2011. ProQuest ebrary.
- PRIEBE, Ken A. **Art of Stop-Motion Animation**. Boston, MA, USA: Course Technology / Cengage Learning, 2006. ProQuest ebrary.
- SADUN, Erica. **Digital Video Essentials**. Alameda, US: Sybex, 2006. ProQuest ebrary.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

- CAMPBELL, Joseph. **O Herói De Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1995. Ed. 11. 416 p.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Brasiliense, 2009. Ed. 2. 284 p.
- MOSS, Hugo. **Como formatar seu roteiro**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002. 32 p.
- TUMMINELLO, Wendy. **Exploring Storyboarding**. Tomson/Delmar Learning: 2005, ed. 1. 269 p.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A manual for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Faber & Faber. 2002. 342 p.
- GRESS, Jon. **Visual Effects and Compositing**. New Riders, 2014. Ed. 1. 552 p.
- LEONE, Eduardo. **Reflexões Sobre a Montagem Cinematográfica**. UFMG, 2005. 272 p.
- MACHADO, Ludmila A. **Design E Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Ed. 1. 136 p.
- SCHLITTLER, João P. A. **TV Digital Interativa: Convergência das Mídias e interfaces do usuário Design de interação e as novas tecnologias de informação**. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Ed. 1. 188 p.
- THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Disney Press II, 1995. 576 p.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Aleph, 2015. 488 p.

---

**APÊNDICE E** – Normas relativas às atividades complementares

## **CADERNO 3 – ANEXOS**

---

---

**ANEXO I** - Currículo do Corpo Docente

## Currículo do Corpo Docente

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Eliana Virgínia Vieira de Melo
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/8995652796588801">http://lattes.cnpq.br/8995652796588801</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Felipe Borba Breyer
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/2544341199949477">http://lattes.cnpq.br/2544341199949477</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	MARCOS ANTONIO VIEGAS FILHO
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/4022930213819673">http://lattes.cnpq.br/4022930213819673</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Elizete da Silva Coelho
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/0414254133506253">http://lattes.cnpq.br/0414254133506253</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Ana Maria da Costa
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/7971091369596950">http://lattes.cnpq.br/7971091369596950</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Silvio da Silva Pena
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/6613263416481843">http://lattes.cnpq.br/6613263416481843</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico

Nome	Gutenberg Xavier da Silva Barros
CPF	027.984.804-85
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/1679704546541706">http://lattes.cnpq.br/1679704546541706</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Patrícia MariaTravassos Arruda
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/5514600666722006">http://lattes.cnpq.br/5514600666722006</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Josinaldo Barbosa da Silva
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/0294325265303565">http://lattes.cnpq.br/0294325265303565</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Eugênia de Paula Benício Cordeiro
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/7596954578610486">http://lattes.cnpq.br/7596954578610486</a>	

DADOS DO DOCENTE	
Curso	Superior de Tecnologia em Design Gráfico
Nome	Eduardo Fernandes Araujo Costa
<b>Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/2174227945289323">http://lattes.cnpq.br/2174227945289323</a>	

---

**ANEXO II** – Documentos comprobatórios de reconhecimento do Curso

**ANEXO III** – Documentos comprobatórios de aprovação do PPC

---

Assinatura do Chefe de Departamento

Assinatura do Coordenador do Curso

Homologado pelo Colegiado do Curso

Assinatura do Assessor Pedagógico