

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO



# Projeto Pedagógico de Curso de Design



VERSÃO 2019

Bacharelado, com ênfases em design de moda, design do produto e design gráfico



# Identificação

## UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE)

Reitor: Anísio Brasileiro de Freitas Dourado  
Campus do Agreste: Rodovia BR 104. KM 59 - Sítio Juriti  
Caruaru - PE – Brasil. CEP: 55014-900. Fone: (81) 2103-9165

### Centro Acadêmico do Agreste

Diretor: Manoel Guedes Alcoforado Neto

### Núcleo de Design e Comunicação

Coordenadora do Núcleo: Maria de Fátima Waechter Finizola Santana  
Coordenadora do Curso de Design: Danielle S. Simões Borgiani  
Secretario: Alexandro Tributino de Souza

### Núcleo Docente Estruturante

Profª Danielle S. Simões Borgiani (Coordenadora)  
Prof. Charles Ricardo Leite da Silva (desde 15/08/2017)  
Profª Daniela Nery Bracchi (desde 26/06/2019)  
Profª. Maria de Fátima Waechter Finizola Santana (desde 16/12/2015)  
Prof. Antonio Luiz de Oliveira Filho (desde 26/06/2019)  
Profª. Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa  
Profª. Sophia de Oliveira Costa e Silva (desde 26/06/2019)

### Colegiado

Profª Danielle S. Simões -Borgiani  
Prof Fábio Caparica de Luna  
Prof Lucas José Garcia  
Profª Rosimeri Franck Pichler  
Profª Geni Pereira  
Profª Verônica Emília Campos Freire  
Profª Glenda Gomes Cabral

### Representação Discente

Hadna Ayonara Lira Guinho

Nome | Design / Bacharelado

Diretrizes Curriculares: Curso de Design - Resolução CNE/CES 05, de 08 de março de 2004, publicada no DOU em 15 de Março de 2004, Seção 1, p.24.

Título conferido: Bacharel

Modalidade | Presencial

Vagas

	TURNO	
	Diurno	Noturno
1ª entrada	40 vagas	40 vagas
2ª entrada	40 vagas	40 vagas
Total	80 vagas	80 vagas
Total anual	160 vagas	

Carga horária total | 3030 horas

Duração | 8 semestres - Mínimo para integralização  
14 semestres – Máximo para integralização.

Início | 2006.1

Data da reformulação curricular parcial:

Tipo | Bacharelado

Área | Design

Local de oferta | Campus do Agreste

Autorização da criação do curso conferida pela Resolução 03/2005, publicada no Boletim da UFPE pag. 1-6.

Reconhecimento do curso no MEC publicado na Portaria 133 de 27/07/2012.

Renovação do reconhecimento do curso no MEC publicada na Portaria 696 de 17/11/2014.

## Sumário

<b>1. Histórico da UFPE/Curso .....</b>	<b>5</b>
1.1 Histórico da UFPE.....	5
1.2 Histórico do Núcleo de Design e Comunicação .....	8
1.3 Histórico do Curso.....	9
<b>2. Justificativa para reformulação parcial do Curso .....</b>	<b>10</b>
2.1 Relevância do Profissional para o Desenvolvimento Local e Regional .....	10
2.1.1 O Design de Moda .....	11
2.1.2 O Design de Produto.....	14
2.1.3 O Design Gráfico .....	20
<b>3. Marco Teórico .....</b>	<b>23</b>
<b>3.1 Indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão .....</b>	<b>23</b>
ENSINO.....	23
PESQUISA .....	25
EXTENSÃO .....	28
<b>4. OBJETIVOS .....</b>	<b>29</b>
4.1 OBJETIVO GERAL .....	29
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	29
<b>5. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO .....</b>	<b>30</b>
<b>6. CAMPO DE ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL .....</b>	<b>31</b>
<b>7. COMPETÊNCIAS, ATITUDES E HABILIDADES.....</b>	<b>31</b>
<b>8. METODOLOGIA DO CURSO.....</b>	<b>32</b>
8.1. INTEGRAÇÃO TEORIA E PRÁTICA .....	32
8.2. INTERDISCIPLINARIDADE .....	33
8.3. INTEGRAÇÃO ENTRE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO .....	33
<b>9. Sistemática de Avaliação.....</b>	<b>35</b>
9.1 Sistemática de Avaliação das Aprendizagens .....	35
9.1.1 Atividades Complementares.....	38
9.1.2 Estágio.....	38
9.1.3 TCC.....	38
9.2 Sistemática de Autoavaliação Docente.....	39
9.3 Sistemática de Avaliação Docente pelo Discente .....	39
9.4 Sistemática de Avaliação do Curso .....	40
<b>10. Organização Curricular do Curso .....</b>	<b>40</b>
10.1 Áreas que compõe o currículo .....	40
10.2 Quadros de estrutura Curricular .....	43

10.3 Abordagem de Temas Transversais no Currículo .....	48
DIREITOS HUMANOS.....	48
TEMATIZAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E QUESTÕES AMBIENTAIS .....	49
<b>11. Formas de Acesso ao Curso .....</b>	<b>49</b>
<b>12. Atividades Curriculares .....</b>	<b>51</b>
12.1 Atividades Complementares.....	51
12.2 Estágio Supervisionado .....	52
12.3 Trabalho de Conclusão de Curso .....	54
<b>13. Corpo Docente .....</b>	<b>55</b>
<b>14. Suporte para Funcionamento do Curso .....</b>	<b>56</b>
14.1 Estrutura Atual.....	56
14.2 Acessibilidade .....	57
14.3 Biblioteca e Acervo .....	60
14.4 Laboratórios.....	61
14.5 Recursos Humanos .....	62
<b>15. Apoio ao Discente .....</b>	<b>62</b>
15.1 Ações de acolhimento e permanência.....	63
15.2 Apoio Psicopedagógico .....	64
15.3 Acessibilidade metodológica e instrumental .....	65
15.4 Monitoria .....	65
15.5 Nivelamento, intermediação e acompanhamento de estágios .....	66
15.6 Intercâmbios nacionais e internacionais .....	66
15.7 Ações exitosas ou inovadoras.....	67
<b>16. Sistemática de Concretização do Projeto Pedagógico .....</b>	<b>68</b>
16.1 Composição e Atribuições do Núcleo Docente Estruturante .....	68
16.2 Dinâmica de Avaliação do PPC.....	69
<b>17. Anexos .....</b>	<b>71</b>
<b>Anexo 01 – PLANILHA DE DISPOSITIVOS LEGAIS E NORMATIVOS .....</b>	<b>71</b>
<b>Anexo 02 – DETALHAMENTO DE INFRAESTRUTURA .....</b>	<b>72</b>
<b>Anexo 03 – REGULAMENTAÇÃO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES, DO ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO E DO TCC. ....</b>	<b>75</b>
REGULAMENTAÇÃO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES.....	76
REGULAMENTAÇÃO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO OBRIGATÓRIO .....	82
REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO .....	88
<b>Anexo 04 – TRECHOS DE ATA RELATIVOS À APROVAÇÃO DO PPC .....</b>	<b>99</b>
<b>Anexo 05 – TRECHO DE ATA DOS MEMBROS DO COLEGIADO.....</b>	<b>101</b>

<b>Anexo 06 – PORTARIA DE DESIGNAÇÃO DO NDE .....</b>	<b>102</b>
<b>Anexo 07 – PROGRAMA DOS COMPONENTES CURRICULARES.....</b>	<b>104</b>
Programas de Componentes Curriculares Obrigatórios (em ordem alfabética) .....	106
Programas de Componentes Optativos (em ordem alfabética) .....	121
Programas de Componentes Optativos (ênfase de Gráfico) .....	132
Programas de Componentes Optativos (ênfase de Moda).....	170
Programas de Componentes Optativos (ênfase de Produto).....	170

## 1. Histórico da UFPE/Curso

### 1.1 Histórico da UFPE

A Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), ainda como Universidade do Recife (UR), teve o início de suas atividades datado de 11 de agosto de 1946, tendo sido fundada por meio do Decreto-Lei da Presidência da República nº 9.338/46, de 20 de junho do mesmo ano. A Universidade do Recife compreendia a Faculdade de Direito do Recife (1827), a Escola de Engenharia de Pernambuco (1895), a Faculdade de Medicina do Recife (1895), as Escolas de Odontologia e Farmácia e de Belas Artes de Pernambuco (1932), e por fim a Faculdade de Filosofia do Recife (1941), sendo considerado o primeiro centro universitário do Norte e Nordeste. Em 1948, iniciou-se a construção do Campus Universitário em um loteamento na Várzea, onde hoje está localizado o Campus Recife. No ano de 1965, a Universidade do Recife passou a integrar o Sistema Federal de Educação do país, com a denominação de Universidade Federal de Pernambuco, na condição de autarquia vinculada ao Ministério da Educação. No período de 2005 a 2012, foram criadas 2.402 vagas em cursos de graduação, passando de 4.425 vagas para 6.827 vagas em 2012, num crescimento de mais de 54%. Neste período, 27 cursos foram implantados, entre eles uma Licenciatura em Dança e os bacharelados em Cinema e Audiovisuais, Arqueologia, Museologia, Sistemas de Informação, Engenharia de Materiais, Engenharia de Energia e Engenharia Naval. O crescimento se deu em decorrência, principalmente, de dois Programas do Ministério da Educação: o de Interiorização do Ensino Superior e o de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI). Atualmente a UFPE possui oito Pró-Reitorias e nove Órgãos Suplementares, além de doze Centros Acadêmicos, sendo dez na capital, um em Vitória de Santo Antão e um em Caruaru. De acordo com os dados recentes, a UFPE oferece 109 cursos de graduação, 124 cursos de Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e Doutorado) e 53 cursos de Pós-Graduação Lato Sensu.

Estão listados a seguir alguns dos principais Marcos Históricos da UFPE:

- Criação da Universidade Federal de Pernambuco em 11 de agosto de 1946, por meio do Decreto-Lei nº 9.388, 20 de junho de 1946, com o nome de Universidade do Recife. Sua formação inicial agregava as seguintes faculdades isoladas: o Faculdade de Direito do Recife (1827) o Escola de Engenharia de Pernambuco (1895) o Escolas anexas de Farmácia (1903) o Escola de Odontologia de Pernambuco (1913) o Faculdade de Medicina do Recife (1915) o Escola de Belas Artes de Pernambuco (1932) o Faculdade de Filosofia do Recife (1941) .
- Criação do Campus Universitário, denominado de Cidade Universitária pela Lei Estadual nº 42, de 12 de dezembro de 1947.

- Elaboração do Projeto Arquitetônico em 1949 pelo arquiteto italiano Mario Russo, a quem foi confiado o ensino da arquitetura na Escola de Belas Artes.
- Inauguração do Campus Universitário, em 1958, quando o presidente Juscelino Kubitschek de Oliveira, entrega o prédio da Faculdade de Medicina, hoje Centro de Ciências da Saúde. • Criação de unidades voltadas para os inovadores campos do ensino e do saber como o Instituto de Nutrição, o Instituto de Antibióticos, o Instituto de Micologia e o Instituto de Ciências do Homem.
- Criação da Imprensa Universitária em 1955, atualmente denominada Editora Universitária.
- Pioneira na criação do Departamento de Extensão Cultural (DEC) que foi completada com a instalação da Rádio Universitária e em seguida da Televisão Universitária, para promoção da abertura da universidade para a sociedade.
- Em 1965 a Universidade do Recife passou a integrar o novo sistema de educação do país com o nome de Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), autarquia vinculada ao MEC.
- Em 1967 foram criados os primeiros cursos de Pós-Graduação: Matemática, Economia, Sociologia e Bioquímica.
- Órgãos Suplementares e instituições vinculadas que fazem parte da UFPE: Hospital das Clínicas; Núcleo de Saúde Pública e Desenvolvimento Social (NUSP); Colégio de Aplicação; Editora Universitária; Núcleo de Educação Física e Desportos; Núcleo de Tecnologia da Informação (NTI); Núcleo de Televisão e Rádio Universitárias(NTVRU); Núcleo de Hotelaria e Turismo (NHT); Laboratório de Imunopatologia Keizo Asami (LIKA); Núcleo de Teles Saúde(NUTES); Memorial de Medicina; Biblioteca Central; Prefeitura da Cidade Universitária(PCU); Fundação de Apoio ao Desenvolvimento da UFPE (FADE); Centro de Convenções; Assessorias de Comunicação e Cooperação Internacional.
- Início do processo de interiorização da UFPE em 2006, com a criação dos centros acadêmicos do Agreste (CAA) e de Vitória (CAV).

Atualmente a UFPE se faz presente em três regiões de Pernambuco nas quais mantem três *campi*. Um campus está situado na cidade de Caruaru, região do Agreste pernambucano, um campus na Zona da Mata, na cidade de Vitória de Santo Antão e o já tradicional campus Joaquim Amazonas no Recife, localizado na capital pernambucana. Os três campi comportam 12 Centros Acadêmicos nos quais atua um corpo docente formado por 2.270 professores do quadro efetivo, 328 professores substitutos, 8 professores visitantes e um quadro técnico-administrativo composto por 4.106 pessoas. Conta ainda com um total de 5417 funcionários terceirizados. A UFPE reúne uma comunidade de mais de 40 mil pessoas, entre professores, servidores técnico-administrativos e

alunos de graduação e pós-graduação. A Administração Central é composta pela Reitoria, oito Pró-reitorias, uma Superintendência de Segurança Institucional (SSI) e uma Superintendência de Projetos e Obras. Os 11 centros acadêmicos do Campus Recife comportam 79 departamentos acadêmicos; 3 Núcleos Integrados de Ensino (Niates); 12 bibliotecas setoriais e 1 biblioteca central; 1 Editora Universitária; o Clube Universitário; 1 Colégio de Aplicação, que oferece ensino médio e ensino fundamental; 1 creche; 1 Hospital Universitário; e o Laboratório de Imunopatologia Keizo Asami (Lika) e o Núcleo de Acessibilidade. Situados fora do Campus Recife encontram-se o Centro de Ciências Jurídicas, o Núcleo de Televisão e Rádio Universitária, o Centro Cultural Benfica, o Memorial de Medicina e o Memorial da Engenharia. No Interior do Estado, estão situados o Centro Acadêmico do Agreste, em Caruaru, e o Centro Acadêmico de Vitória de Santo Antão, localizado na Zona da Mata Norte.

Em termos da infraestrutura da Universidade, um grande investimento foi proporcionado pelo Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI), lançado pelo governo federal em 2007 com a missão de reestruturar as universidades federais e ampliar o acesso dos brasileiros ao ensino público superior, pelo acréscimo na oferta de vagas. Com a implantação do REUNI, no período de 2008 a 2012, a UFPE realizou melhorias para a infraestrutura de apoio acadêmico, destacando-se as reformas das bibliotecas setoriais, ampliações dos Centros de Ciências da Saúde (CCS), Artes e Comunicação (CAC) e Informática (CIn); construção dos três Núcleos Integrados de Atividades de Ensino (Niates) destinados às áreas de saúde, humanas, biológicas e engenharias; construção do Serviço de Psicologia Aplicada (SPA); da Clínica Escola de Fonoaudiologia, o Restaurante Universitário e da Casa do Estudante Feminina/Masculina.

A aquisição de equipamentos no âmbito do Programa REUNI teve como finalidade a melhoria e modernização dos laboratórios e das salas de aula, assim como o provimento de equipamentos necessários para o funcionamento dos cursos novos e dos já existentes. Desse modo, foram utilizados recursos para aquisição de equipamentos laboratoriais para os cursos de Física e Química; computadores para as salas dos Niates e Laboratórios de Informática; projetores multimídia e lousas interativas para as salas de aula e mobiliário para a Biblioteca Central, entre outras aquisições. A expansão da Universidade se deu com evidente melhoria da qualidade, fruto de planejamento, de investimentos, determinação e qualificação do conjunto de professores e servidores da UFPE. Sabe-se, no entanto, que a realidade socioeducacional é dinâmica, complexa e multidimensional e, por conseguinte, gera necessidades de revisão, atualização e manutenção regulares dos aparatos



infraestruturais dos ambientes de ensino, pesquisa e extensão. Por essa razão, se faz necessária uma vigilância contínua sobre os processos de elaboração e acompanhamento do planejamento, execução de obras, aquisição de materiais e equipamentos que atendam às demandas das áreas administrativa, acadêmica e de gestão de pessoas na UFPE. Em relação à ampliação das oportunidades de formação para os jovens, a UFPE oferece 109 cursos de graduação somando um quantitativo de 30.450 alunos, sendo 104 cursos presenciais, com 29.759 matrículas e 5 cursos EAD, com 691 matriculados. A pós-graduação oferece 51 cursos de doutorado, com 3.265 alunos; 69 cursos de mestrado acadêmico com 3.947 matriculados; 10 cursos de mestrado profissional com 373 alunos; 54 cursos de especialização presencial com 2.038 alunos; 3 cursos de especialização EAD com 1.169 matrículas, além de manter 5.713 alunos em 138 cursos de extensão presencial e 1.778 em 7 cursos de extensão EAD. Uma instituição de ensino com expressiva inserção na sociedade através de suas bibliotecas, seu hospital de clínicas, museus, programas de inovação tecnológica e de políticas públicas, e funciona utilizando-se de um adequado planejamento (Plano Estratégico Institucional 2013/2027), que melhor redefiniu a sua missão, visão de futuro, valores e objetivos estratégicos definidos no contexto do sistema de ensino superior do estado de Pernambuco e do Brasil.

## 1.2 Histórico do Núcleo de Design e Comunicação

Em março de 2006, a UFPE inaugurou seu primeiro Centro no interior do Estado, o Centro Acadêmico do Agreste (CAA). O CAA iniciou suas atividades com cinco graduações, dentre elas o Curso de Bacharelado em Design. Desde a inauguração do CAA, o curso de Design foi inserido no Núcleo/Departamento de mesmo nome, possuindo apenas o Design como curso integrante. No ano de 2015, o então 'Núcleo de Design' passou, também a ofertar, o curso de graduação em Comunicação Social, modificando, em 2016, o nome da Unidade Administrativa para 'Núcleo de Design e Comunicação'. A graduação em design sempre teve como premissa básica a contribuição positiva para a identificação e atendimento das demandas da região, possibilitando a interiorização do conhecimento científico transformador acerca do design, capacitando a população para o crescimento eficaz das atividades produtivas por ela assumidas e estimulando ações que venham a proporcionar melhores condições de vida.

### 1.3 Histórico do Curso

Na UFPE já existia o curso de Design, sendo ofertado no Campus localizado em Recife. Apesar do departamento próprio (dDesign) só ter sido estabelecido em 1997, a área de Design foi criada pela UFPE desde 1972, consolidando esta esfera ao longo destes 44 anos. O grupo de professores que originou o Departamento de Design é oriundo dos Departamentos de Desenho e de Teoria da Arte e Expressão Artística, ambos integrantes do Centro de Artes e Comunicação. Tais departamentos eram, no passado, responsáveis pelos cursos de graduação em Desenho Industrial e suas habilitações em Programação Visual e Projeto do Produto. Após uma profunda reforma curricular iniciada em 2001 e implantada em 2004, o Curso passou a denominar-se Curso de Design, Bacharelado, com ênfase em Design Gráfico e Design do Produto, atendendo aos requisitos das Diretrizes Curriculares Nacionais de Design propostos pelo MEC.

O curso de Design no CAA iniciou em 2006, tendo sido desenvolvido por docentes do curso de Design do Departamento de Design da UFPE em Recife – PE, a partir das diretrizes curriculares nacionais vigentes à época, bem como considerando a realidade/características/demandas do entorno. Desta forma, foi iniciada a graduação plena em Design com 3 ênfases: Produto, Gráfico e Moda.

O Bacharelado em Design funciona no Núcleo de Design e Comunicação, está inserido no Centro Acadêmico do Agreste da UFPE, em Caruaru (distante 130 km do Recife), no coração do Agreste Pernambucano. A região possui importantes pólos industriais e artesanais como:

- **Pólo Moveleiro** – distribuído nas cidades de Gravatá, João Alfredo, Caruaru e Lajedo. Possui mais de 960 empresas, destas 280 são em Caruaru e mais de 5000 trabalhadores, em sua maioria informais.
- **Pólo de Confecções** – distribuído principalmente entre as cidades de Caruaru, Santa Cruz do Capibaribe e Toritama, abriga mais de 12 mil empreendimentos, movimentando mais de R\$ 2,1 bilhões por ano e produzindo mais de 693 milhões de itens.
- **Pólo de artesanato** – em grande parte concentrado na cidade de Caruaru, onde se destacam: a Feira de Caruaru, maior feira ao ar livre do Nordeste do Brasil e o Alto do Moura, maior centro de artes figurativas das Américas, consagradas pelos mestres Vitalino e Galdino.

Em relação ao curso de Recife, a estrutura curricular é semelhante e tem proposta inovadora no tocante à flexibilização de formação por ênfase e eixos, conforme será apresentado no item estrutura curricular.

## 2. Justificativa para reformulação parcial do Curso

A proposta do curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste encontra-se em consonância com uma perspectiva dialética da relação ensino-aprendizagem, concebendo o conhecimento como sendo construído dentro de uma comunidade de aprendizagem. Neste modelo, a ênfase é dada à construção do conhecimento pelo grupo, o que permite uma participação ativa do estudante ao longo de um processo. O estudante torna-se um pesquisador, investigando os fenômenos e relacionando-os com outros.

Esta proposta de Curso de Design da UFPE do Campus Acadêmico do Agreste está, portanto, na pesquisa como elemento de potencialização regional; na reflexão da prática projetual direcionada ao aperfeiçoamento mercadológico local; e na extensão como ação integradora universidade-sociedade do agreste pernambucano. Assim, propomos um currículo versátil, flexível e condizente com as atividades e demandas locais em confluência com o contexto e evolução tecnológica mundial do Design, refletido nas Diretrizes Curriculares Nacionais de Design.

A reformulação parcial do Projeto Pedagógico do curso se justifica pelo tempo decorrido de dez anos desde que sua proposta inicial foi lançada. Nesse tempo, pode-se observar e ajustar o curso às principais demandas de conhecimento e pesquisa da região na qual o curso se insere. O amadurecimento do corpo docente, o estabelecimento de suas linhas de pesquisa e a consolidação de laboratórios de ensino e pesquisa são fatores que pedem ajustes na proposta do curso, para que se reflita no projeto pedagógico do curso os aprendizados durante esse percurso do curso até agora.

Neste percurso de mais de 10 anos, é necessária a inclusão de novos saberes que refletem as mudanças constantes do design na contemporaneidade. Bem como, adequar algumas discussões e conteúdos a novas diretrizes do MEC. Foram atualizados os regulamentos de Atividades Complementares, Estágio e TCC. Bem como, atualizadas as bibliografias de disciplinas do curso, atualizando assim conteúdos ministrados.

### 2.1 Relevância do Profissional para o Desenvolvimento Local e Regional

A proposta deste projeto pedagógico contempla ênfases que se justificam pelo contexto local, conforme explicitamos a seguir.

### 2.1.1 O Design de Moda

Segundo o Estudo Econômico do APL de Confeccões do Agreste Pernambucano realizado pelo SEBRAE em 2013<sup>1</sup>, a atividade do design de moda se concentra fortemente em dez municípios no Estado e gera emprego para cerca de 100 mil pessoas. Embora o estudo reconheça que cidades como Recife, Olinda e Jaboatão do Guararapes, por exemplo, também sejam produtoras de moda/vestuário, o mesmo considera que o Polo de Confeccões é formado pelas 10 cidades geograficamente concentradas na região do Agreste, que são: Agrestina, Brejo da Madre de Deus, Caruaru, Cupira, Riacho das Almas, Santa Cruz do Capibaribe, Surubim, Taquaritinga do Norte, Toritama e Vertentes.

A estimativa do número de unidades produtivas de confeccões nos dez municípios é de 18.803, sendo que 77% delas estão sediadas nas três maiores cidades desse polo: Santa Cruz do Capibaribe, que concentra 38% desse total, seguida por Caruaru com 24% e por Toritama com 15%. A maioria dos postos de trabalho desse setor ainda existe na informalidade, pois 80% das unidades produtivas estão nessa condição. Contudo, a expressividade desse segmento pode ser entendida se comparada com a totalidade de empregos formais ofertados pelas indústrias no Estado de Pernambuco, atualmente responsáveis pelo emprego de 200 mil pessoas. A mesma grandiosidade se pode dizer do faturamento dessas empresas, que em 2011 foi estimado em R\$ 1,1 bilhão.

A economia das cidades de Santa Cruz do Capibaribe e Toritama é dominada pelo setor confeccionista. O *Moda center* em Santa Cruz, considerado o maior shopping atacadista de confeccões da América Latina, é um dos seis espaços de comercialização desse polo. A cidade, tal como Caruaru, também comercializa fortemente na chamada feira da sulanca; em Toritama situa-se o Parque das Feiras e, em Caruaru, o Polo Comercial. Nas três cidades o produto interno bruto responde a 77% do conjunto dos dez municípios acima citados.

Entretanto, a pouca qualificação da mão de obra gera baixos salários e ainda ameaça a sustentabilidade do polo produtivo a longo prazo, apesar das vantagens competitivas imediatas. Isso porque as vendas se concentram em mercados de baixa renda, onde é esperado um aumento cada vez maior de pressões competitivas. Das empresas que fabricam o produto final ou a peça do vestuário completa, mais da metade delas ainda copiam e não criam seus próprios modelos, e apenas 9% desse total desenvolvem coleções, uma prática que, segundo a literatura da área, melhora as

---

<sup>1</sup> SEBRAE, Estudo Econômico do Arranjo Produtivo Local de Confeccões do Agreste Pernambucano: Relatório Final, maio 2013.

vendas. Para Treptow<sup>2</sup>, as peças de uma coleção mantêm a identidade da mesma, permitindo lançar uma proposta de estilo e a combinação entre si que estimula as vendas casadas. Contudo, o levantamento dos dados o SEBRAE (2013) indicou que apenas 7% das empresas de 86% do total que produzem produtos finais, afirmam que contrataram designers para desenvolverem seus produtos.

Desse modo, como pontos fracos da análise, entre outros, o estudo do SEBRAE (2013) indicou a escassez de trabalhadores qualificados para atuar na região, a falta de profissionalismo e a informalidade. Esses dados contrastaram com os pontos fortes, especialmente nos tópicos que avaliam a alta capacidade empreendedora e produtiva do segmento. Assim, como oportunidades, a análise indicou a necessidade de formalização e a busca de novos mercados, tendo em vista que a grande ameaça que foi constatada na época foi a concorrência, sobretudo de produtos chineses.

Baseado no conjunto de forças, o relatório do SEBRAE (2013) analisou que existe um mercado em expansão para os profissionais com qualificação na área. O relatório destacou a necessidade sentida pelos próprios empresários de melhoria na qualidade do produto visando competir em mercados mais sofisticados. A exemplo dos grandes centros de moda em todo o mundo, essa melhoria depende do valor agregado aos produtos, ou seja, da capacidade de pesquisar, absorver e sintetizar ideias e técnicas, além do talento para criar, desenhar e desenvolver o produto (Jones, 2005<sup>3</sup>).

Por outro lado, uma grande mudança deve se estabelecer brevemente atingindo a estrutura dos polos produtivos em todo o mundo. Klaus Schwab, presidente do *World Economic Forum* - uma organização internacional de cooperação público-privada com sede em Genebra, vem tratando do que significa e como se deve responder ao que se entende estar se definindo como uma quarta revolução industrial – a revolução tecnológica<sup>4</sup>. Uma das principais mudanças desse cenário é a chegada da Indústria 4.0 que, completamente automatizada, utiliza dados e inteligência artificial para se autorregular em prol de uma cada vez maior produtividade com qualidade. Segundo o pesquisador, essa indústria em breve causará profundas modificações nos arranjos sociais, econômicos e políticos. A adaptação do polo do Agreste para esse cenário emergente e suas

---

2 TREPTOW, D. **Inventando Moda**: planejamento e desenvolvimento de coleção. Rio de Janeiro: Brusque, 2003.

3 JONES, S. J. **Fashion Design**: Manual do estilista. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

4 Disponível em: <<https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond>>

consequências talvez seja a maior e mais nova preocupação do Núcleo Gestor da Cadeia Têxtil e de Confeção do Estado de Pernambuco.

A competitividade do setor confeccionista do Agreste depende de investimentos em qualificação, qualidade do produto, melhoria do parque tecnológico, além de investimentos em ações de marketing para se construir um acréscimo no valor dos produtos produzidos na região. Essas são ações diretas para enfrentar essas mudanças já diagnosticadas. Entretanto, para transformar uma cadeia produtiva de confecções em Moda e assim adquirir tal valor, os saberes prioritários encontram-se nas técnicas e processos próprios ao Design de Moda. Desse modo, entendemos que a palavra-chave para a valorização do setor de moda em Pernambuco é conhecimento; envolve pesquisas e planejamento de produção e de venda, conhecimentos técnicos para o desenvolvimento de produtos e informações antecipadas acerca de tendências globais do mercado consumidor. Nesse sentido, estimamos que o Curso de Design deverá contribuir com o desenvolvimento social e econômico desse polo produtivo também por meio das pesquisas desenvolvidas pelos professores do curso, uma vez que, para além de seus resultados, as pesquisas envolvem os alunos em formação que futuramente irão atuar como profissionais dessa cadeia.

Por sua representatividade econômica, social e cultural, não é de hoje que as práticas do setor produtivo do polo de confecções do Agreste vêm sendo objeto de pesquisadores das mais diversas áreas de conhecimento. Especificamente, a atuação das linhas de pesquisa do corpo docente desse curso pode ser localizada nas três grandes áreas que constituem o design de moda: criação, produção e consumo.

Em um setor produtivo em que a cópia ainda pode ser considerada uma prática significativa, as linhas de pesquisa do grupo **Viés Moda & Design**, por exemplo, analisam o planejamento e desenvolvimento de produtos do vestuário, a sustentabilidade no universo da moda, a informação de moda, espaços da moda e identidade, o design têxtil, e as relações entre estética e moda focadas na criação como expressividades do contemporâneo. As interfaces entre design, cultura e imagem, bem como imaginário, educação e cultura, além das questões relacionadas às representações de gênero nos fenômenos sociais, são linhas de pesquisa do Grupo de Pesquisas Transdisciplinares sobre Estética, Educação e Cultura, do qual também são membros um grupo de professores desse curso.

Visando contribuir diretamente com o desenvolvimento estratégico e tecnológico da cadeia produtiva local do vestuário, o grupo **Plural – Moda e Vestuário** integra um grupo de professores de moda nas suas linhas de pesquisa. Em Design de Moda e Estilo se investigam processos criativos e

operacionais e se desenvolvem modelos e protótipos. Na linha de Vestuário e Ergonomia se trata da ligação entre os temas e realiza diagnoses ergonômica em produtos e processos; já na linha de Moda e Comunicação identifica aspectos de linguagem específicos para grupos e suas representações na moda.

Ainda, considerando que no polo industrial de confecções do Agreste existe uma cidade (Toritama) dedicada majoritariamente à produção do jeans, inclusive sendo responsável por 16% da produção nacional do segmento, pesquisas objetivam estudar beneficiamentos têxteis de forma geral, com vistas a melhorias de processos e sustentabilidade ambiental. Especificamente, em tratando do beneficiamento do jeans, reflete-se acerca do planejamento, organização e controle dos recursos envolvidos nos processos produtivos. As questões de design relacionadas à sustentabilidade e inovação fazem parte do escopo de alguns pesquisadores desse curso.

A interdisciplinaridade é parte integrante natural da maioria das linhas de pesquisa em consonância com o Projeto do Curso. A área de consumo é um exemplo disso, **no Laboratório de Estudos de Consumo (G-COMO)** diversos professores agregam-se em linhas de pesquisas. Estas linhas de pesquisa tratam de Design, Cultura e Branding; Design, Cultura e Consumo; Design, Cultura e Moda, buscando exatamente analisar a relação do design com as narrativas de marcas, com o campo do consumo e da moda de forma geral. Nesta mesma perspectiva, o grupo de pesquisa Design, Moda e Hedonomia reúne professores que articulam linhas de pesquisas que tratam sobre Corpo e moda; Ergodesign; Inovação, design e moda; além de Interface e hedonomia.

A visão de um projeto aberto que trate dos fenômenos em sua complexidade, leva naturalmente os pesquisadores a buscar convergências entre campos teóricos e a atuarem interligados a pesquisadores de outras instituições dentro e fora do país.

Na área do design de moda, no curso de Design do CAA, atuam os docentes: Amilcar Bezerra, Ana Paula de Miranda, Andrea Camargo, Andrea Costa, Charles Leite, Daniela Bracchi, Danielle Borgiani, Flávia Costa, Geni Pereira, Iracema Justo, Mario Carvalho, Nara Oliveira, Rosiane Alves e Teresa Lopes.

### 2.1.2 O Design de Produto

A tradição do Design do Produto em Pernambuco remonta aos anos 60 com ênfase no setor moveleiro, com a Casa Holanda, por exemplo. Com a criação do Curso de Desenho Industrial em

1972, institucionaliza-se a formação profissional, e inicia-se a consolidação da tradição histórica de Pernambuco na área do Design do Mobiliário.

No setor moveleiro, são de 16.298 as empresas brasileiras fabricantes de móveis, empregando aproximadamente 209.000 trabalhadores diretamente na produção e gerando 1.200.000 empregos indiretos, dados de 2005, de acordo com o "Relatório de acompanhamento setorial: indústria moveleira" (2008, p.9). As empresas no Brasil estão assim distribuídas em relação ao seu tamanho:

Tipo de empresa	Número de empregados
Médias	Em torno de 300
Micro	Em torno de 13.000
Pequenas	Em torno de 1700

**Quadro 1** | Quantidade de empresas brasileiras x empregados. (fonte: RELATÓRIO de acompanhamento setorial: indústria moveleira. 2008. 28 f. Relatório de pesquisa e estudo de campo. Agência Brasileira de Desenvolvimento Industrial, Brasília, DF; Instituto de Economia, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2008.).

### Micro e Pequenas Empresas (MPE's) do setor moveleiro em Pernambuco

Em relação a Pernambuco, existem alguns pólos de produção importantes que geram milhares de emprego e renda. Abaixo, tabela de quantificação destas MPE's:

Pólo produtivo	Quantidade de empresas	Quantidade de trabalhadores	Situação
Gravatá	400	2.000	90% informal
João Alfredo	130	1.100	70% informal
<b>Caruaru</b>	<b>280</b>	<b>1.300</b>	<b>85% informal</b>
Lajedo	150	700	80% informal

**Quadro 2** | Pólos de empresas Pernambucanas (fonte: Silva, 2004).

Além destes pólos, na Região Metropolitana do Recife existem mais de 2.000 marceneiros prestadores de serviço (móveis sob encomenda).

### Pequenas e médias empresas no setor moveleiro: Possibilidades de intervenção

A experiência no setor moveleiro é, já há algum tempo, alvo de pesquisa de diversos docentes da UFPE, a saber: professores Ana Emília Castro; Amilton Arruda; Cloves Parísio; Kátia Araújo e Paulo Roberto Silva do dDesign em Recife e os professores Antônio Luis de Oliveira Filho, Bruno Barros e Lourival Costa do Núcleo de Design e Comunicação do CAA. Sabe-se, porém, que o setor moveleiro no país sofre de diversas anomalias; em virtude disto, a Associação Brasileira dos Fabricantes de Móveis (ABMÓVEL) definiu, em meados dos anos 90, o diagnóstico intitulado "Design como fator de



competitividade na indústria moveleira” sob a coordenação do Prof. Dr. Luciano Coutinho, onde apresenta constatações relevantes para o design:

Em relação ao Design do Produto:

- As empresas pequenas não investem em design próprio, alegando alto custo deste investimento, com retorno nem sempre imediato;
- As cópias de produtos são generalizadas, principalmente em empresas menores, que fazem surpreendentes adaptações;
- O design próprio é praticado por poucas empresas, as quais possuem um setor de design ou contratam escritórios ou profissionais especializados para realizar essa tarefa.

Sobre a importância do Design para a indústria moveleira:

- A indústria de móveis é uma indústria tradicional que possui uma dinâmica produtiva e de desenvolvimento tecnológico determinados por máquinas e equipamentos utilizados no processo produtivo, introdução de novos materiais e aprimoramento do design (detalhes, adaptações);
- Algumas empresas com maior poder de investimentos mudaram o padrão tecnológico substituindo a base eletromecânica pela microeletrônica, o que possibilitou uma melhor qualidade e produtividade nos processos produtivos;
- Devido à grande descontinuidade da produção, pois na sua grande maioria não é seriado, há o uso híbrido de diferentes bases tecnológicas;
- As empresas que fabricam móveis com formas retilíneas usam intensivamente os painéis de madeira, num processo contínuo de produção;
- As inovações tecnológicas estão levando a uma crescente diminuição dos postos de trabalhos, apesar de a indústria moveleira ser intensiva em mão-de-obra;
- Há ocorrência marcante de inovação tecnológica na área de materiais, notadamente madeiras e tintas;
- As grandes empresas e a maioria das médias e pequenas empresas adotam o projeto híbrido de design, que consiste em unificar diversos modelos em um único novo modelo, tendo como fontes de informação e "inspiração" os modelos observados em revistas, catálogos de empresas concorrentes, feiras nacionais e internacionais. Esta atitude não deixa de ser cópia, mesmo fazendo pequenas adaptações num só produto;
- Algumas empresas (as maiores) que investem no design próprio fazem pelo método de tentativa e erro, tendo um custo muito alto de fabricação de vários protótipos;

- Poucas empresas desenvolvem projetos próprios de maneira mais eficiente, apoiadas no trabalho direto de especialistas da própria empresa, além da contratação dos serviços de designers ou escritórios de design. Em muitos casos, isto ocorre em empresas que anteriormente utilizavam o chamado projeto híbrido, sendo assim uma estratégia de construção de vantagens competitivas por parte destas empresas. Desta forma, consegue-se uma identidade própria em relação às empresas rivais;
- A compra e as adaptações de projetos estrangeiros é uma terceira fonte do design na indústria de móveis. É uma estratégia usada por grandes empresas ligadas ao segmento de móveis de escritório, como também pelas empresas exportadoras.

O diagnóstico descrito acima é de importância central para uma compreensão realista do setor moveleiro nacional (Pernambuco incluso), revelando a lacuna potencial para a intervenção do Design e cria condições para uma mudança na qualidade das empresas pernambucanas. Desta forma, o Curso de Design com ênfase em Design do Produto, virá contribuir significativamente para este campo, visto que, só em Caruaru, 280 médias e pequenas empresas estão instaladas com uma produção formal e informal de mobiliário, além de inúmeras outras em suas circunvizinhanças.

Afora a indústria moveleira da região, entende-se que o Curso de Design do Produto virá contribuir também nas áreas de interface com o Design de Moda e o Design Gráfico na configuração de produtos e sistemas tais como: estandes de feiras e exposições; design promocional; sinalização; expositores de produtos; embalagens; acondicionamento e embalagens de transporte; equipamentos para o setor produtivo; entre muitos outros, respeitando-se as questões tecnológicas, ambientais e sócio-culturais do Agreste de Pernambuco. Não obstante, vislumbra-se um novo campo de atuação do Design de Produto na sua inter-relação com a produção Artesanal, tradicional referência da cultura local.

## Design e Artesanato

Esta relação entre Design e Artesanato, em experiência há aproximadamente 20 anos por docentes e alunos do dDesign da UFPE, vem favorecendo a significativa melhoria do produto artesanal, como pode ser constatado nas intervenções em mais de oito municípios do Estado pelo premiado **Laboratório de Design O Imaginário** e o também premiado *Projeto Doceiras de Nazaré*.

Ressalte-se a relevante e contínua participação do Núcleo de Design nos projetos de pesquisa desenvolvidos pelo Imaginário, materializada nas linhas de pesquisa de gestão de design, design e materiais, design e cultura material, design e tecnologia e, design e sustentabilidade. Esta última

contempla um projeto cujo objetivo é organizar uma estrutura metodológica voltada para o ambiente artesanal que considere as dimensões social, cultural, econômica e produtiva da sustentabilidade visando consolidar a relação entre design e artesanato no cenário pernambucano e a inclusão social.

O Imaginário é um laboratório de pesquisa e extensão multidisciplinar, vinculado ao Departamento de Design e de Cultura da Universidade Federal de Pernambuco desenvolvido por profissionais, professores e estudantes de diversas áreas do conhecimento, que atuam com foco no design<sup>5</sup> como instrumento a serviço da sustentabilidade ambiental, econômica e social. É o resultado da evolução de projetos de pesquisa e extensão, que somavam esforços para a inserção do design tanto no âmbito industrial quanto artesanal. Sua missão é oferecer soluções de design baseadas em pesquisa e que estejam comprometidas com o usuário e o desenvolvimento sustentável dos processos e sistemas.

As abordagens metodológicas utilizadas pelo Laboratório O Imaginário, tanto no ambiente artesanal quanto no ambiente industrial, aponta a relação entre o design e a sustentabilidade a partir de suas especificidades. Em linhas gerais, estas abordagens utilizam a relação entre design e sustentabilidade, tal como argumenta Manzini, em macro dimensões: a dimensão econômica e produtiva e a dimensão social, ambiental e cultural.

Na abordagem artesanal, a diretriz é firmar a atividade artesanal em Pernambuco enquanto meio de vida sustentável, através de intervenções que respeitem os valores sociais, ambientais e culturais das comunidades produtoras de artesanato. A metodologia transdisciplinar desenvolvida e aplicada pelo Imaginário tem se demonstrado eficaz na geração de estratégias capazes de promover a inclusão social de comunidades em situações de vulnerabilidade e de otimizar a produção artesanal através de assistência tecnológica. O direcionamento também prioriza ações estratégicas destinadas a

---

<sup>5</sup> [...] atividade criativa, que tem o objetivo de estabelecer múltiplas qualidades a objetos, processos, serviços e sistemas por todo o seu ciclo de vida. Contudo, design é o fator central da **inovação humanizadora** de tecnologias e um fator crucial para a **troca cultural e econômica**. ICSID - International Council of Societies of Industrial Design (2007). Se o design tem seu surgimento ligado à dissociação entre o projetar e o executar [tarefa delegada à indústria, que se especializou na produção repetitiva, rápida e massiva], hoje se percebe uma reaproximação do executor original: o artesão. BARROSO [2005] aponta que nos últimos anos começam a surgir intervenções cada vez mais frequentes e sistemáticas na produção artesanal, promovidas por diversos organismos da esfera pública e privada, em quase todos os países da América latina, cuja principal motivação tem sido a necessidade de integrar à vida econômica destes países uma atividade que durante muito tempo foi marginalizada e tratada apenas dentro da ótica da assistência social.

valorizar a cultura das comunidades e ampliar a divulgação e comercialização do artesanato produzido; promovendo a geração de renda e o desenvolvimento sustentável.

A metodologia atende a grupos tradicionais e não-tradicionais produtores de artesanato, uma vez que perpassa os cinco eixos norteadores do projeto – gestão, produção, design, comunicação e mercado; o que gera estratégias capazes de mobilizar recursos (humanos e financeiros) e de promover a inclusão social.

A metodologia tem como premissa a flexibilidade de adequação a grupos de diferentes perfis sociais, culturais e econômicos. É uma tecnologia social porque contribui para a transformação de comunidades artesãs, respeitando suas necessidades e gerando estratégias adequadas a cada realidade, o que assegura a replicabilidade dessa ferramenta em diferentes contextos. A representação gráfica da metodologia relaciona os eixos e o foco sobre a sustentabilidade e a qualidade de produtos, processos e relações, como ilustra a figura 1.



Figura 1: Representação Gráfica da Metodologia do Laboratório O Imaginário

(fonte: [www.imaginario pernambucano.com.br](http://www.imaginario pernambucano.com.br))

Esta metodologia utilizada pelo Projeto aliada à experiência acumulada pelo Departamento de Design da UFPE já é atividade extensionista e de pesquisa de professores e alunos do curso de Bacharelado em Design, no Núcleo de Design e Comunicação, Campus do Agreste.

## Design e Materiais

A ação sinérgica dos limites ambientais e dos processos de globalização econômica e cultural ligados à difusão das tecnologias da informação e da comunicação provocou uma mudança nas abordagens projetuais que a partir de então se mostravam dependentes da integração entre as competências envolvidas em todas as suas etapas.

Assim, o Núcleo de Design e Comunicação do CAA se insere nesse contexto por meio das pesquisas na área de materiais, tanto no que diz respeito à tomada de decisão no processo de seleção de materiais para o design de produto, quanto à investigação sobre materiais cerâmicos, metálicos, poliméricos e compósitos com vistas ao desenvolvimento e fabricação de produtos industriais. Ressalte-se o foco na inovação tecnológica de processos e produtos para a promoção da sustentabilidade socioambiental e econômica.

Em corroboração a essa visão de projeto, ressaltam-se as pesquisas: metodologia de design e prototipagem, Engenharia Reversa aplicada como estratégia metodológica da sistematização de informações pertinentes à inovação tecnológica, P&D, de Desenvolvimento de Produtos Industriais e demais aplicações correlatas. Destaque-se que esta última compreende uma investigação cujo objetivo é influenciar a prática profissional do designer em direção ao progresso mais justo e solidário, e ambientalmente sustentado por meio dos projetos em Light Design.

Pretende-se formar o designer, cuja participação é particularmente relevante para o desenvolvimento de produtos, consciente da complexidade de fatores que permeiam o processo de projeto de produto e dos novos requisitos de projeto a serem considerados.

Na área do design de produtos, no curso de Design do CAA, atuam os docentes: Ana Barbosa, Antônio Oliveira Filho, Bruno Barros, Daniella Farias, Danilo Silva, Edgard Martins, Germannya Silva, Glenda Cabral, Lourival Costa Filho, Manoel Guedes, Silvio Lourenço Junior e Tercia Nunes.

### 2.1.3 O Design Gráfico

A tradição do Design Gráfico em Pernambuco remonta aos anos 50, com Aloísio Magalhães, Gastão de Holanda, Vicente do Rêgo Monteiro, José Laurênio de Melo entre outros. A partir das raízes deixadas pelo *O Gráfico Amador* – grupo do qual faziam parte, com sua sofisticada produção experimental editorial e tipográfica, formou-se o primeiro curso de artes gráficas, na antiga Escola de Belas Artes do Recife. Liderada por Cecília Jucá e Gastão de Holanda, a MiniGraffi, como era denominada, capacitou os jovens da época nas Artes Gráficas, estabelecendo assim a formação dos

primeiros comunicadores visuais da cidade, entre eles Paulo Bruscky, João Roberto Peixe, Neide Câmara Grant, profissionais atuantes até os dias de hoje.

O Curso de Comunicação Visual, implantado na UFPE em 1972, propiciou a formação do hoje denominado “designer” e consolidou a tradição histórica de Pernambuco em Design Gráfico, referência em todo o país. Em um primeiro momento o Curso dedicou-se às atividades projetuais, liderado por Neide Câmara Grant, Hélio Brazeiro e Margarida Correa Lima. A década de 80 foi marcada pelo início da produção científica, ação pioneira no país, conduzida por Solange Coutinho, Ivan Assumpção de Macedo e um grande grupo de jovens pesquisadores, e logo mais adiante, também foi fortalecida com as investigações encabeçadas por Edna e Guilherme Cunha Lima, Hans Waechter, Carla Spinillo, Sílvio Barreto Campello, entre outros docentes. Em 1992 foi criado o Laboratório de Programação Visual da UFPE, que teve como proposta ações de Pesquisa, Ensino e Extensão com o intuito de aproximar a sociedade da academia, experiência que estimulou a criação do Departamento de Design da UFPE - dDesign, em 1997.

Com a criação do departamento e a formulação do seu Plano Diretor, ações concretas de capacitação docente foram implementadas. O início do século XXI é pautado pela criação dos cursos de pós-graduação lato e stricto sensu do dDesign, e no âmbito do Design Gráfico, pelo fortalecimento da área de Design da Informação, solidificando-se assim a linha de pesquisa iniciada 20 anos antes.

A criação do Centro Acadêmico do Agreste da UFPE, em 2006, veio a fortalecer ainda mais o panorama do design gráfico em Pernambuco, levando, por meio da interiorização, o primeiro curso superior de design com uma ênfase em design gráfico para a região. Assim, reconhecendo que o agreste pernambucano é uma área em pleno desenvolvimento econômico, tendo em vista, os já citados polo de confecções e polo moveleiro instalados nesta área, e mais recentemente a instalação do Armazém da Criatividade de Caruaru, pelo Porto Digital, com a finalidade de promover e fortalecer o mercado criativo local, o Curso de Design da UFPE do Centro Acadêmico do Agreste e sua ênfase em Design Gráfico vêm para dar suporte ao desenvolvimento de negócios locais, formando profissionais que possam atuar junto à concepção e manutenção da imagem de novas empresas, produtos e serviços, bem como atuar junto a ações sociais que promovam a educação, saúde e cultura, entre outros aspectos locais.

Nas últimas décadas, o design e sua formação vêm sofrendo atualizações permanentes. Atravessamos a fronteira entre o designer executor, ou seja, o tradutor de ideias abstratas para formas concretas, para um designer pensador e/ou mediador de ideias que constrói junto ao cliente

e usuários soluções criativas para os desafios propostos de forma mais co-participativa e impactante na realidade do mercado. Assim, neste novo contexto, o designer também se coloca como gestor, capaz de formular novos modelos de produção e gestão, de forma a contribuir de maneira responsável e positiva para o desenvolvimento e aprimoramento da sociedade.

Isso se reflete também na área do Design Gráfico. Aliada a essa mudança de postura, a profissão é impulsionada também pelos avanços tecnológicos, não só no tocante à produção gráfica. Com a inserção das mídias digitais e novas tecnologias, o design gráfico amplia seu campo de atuação. Consolidam-se e renovam-se as tradicionais mídias analógicas e novos desafios são postos versando sobre problemas multimidiáticos, do design em movimento, game design, usabilidade de sistemas e webdesign, por exemplo.

As disciplinas ofertadas na ênfase de Design Gráfico propõem justamente esse olhar panorâmico sobre a atuação do designer gráfico nos principais segmentos da área com os quais futuramente ele possa vir a trabalhar no mercado: sistemas de identidade visual, projetos gráficos, projetos editoriais, direção de arte, design da informação, tipografia, produção gráfica, webdesign, game design, animação, entre outros.

Além da sala de aula, ações de pesquisa também reforçam esse amplo olhar sobre os atuais desdobramentos da prática do design gráfico. A área abrangente das linguagens visuais, é objeto de estudo do *Grupo de Pesquisa LDGraf – Linguagens do Design Gráfico*, que congrega professores pesquisadores do Campus do Agreste nas linhas de pesquisa: Design & Significado, Linguagem & Interatividade, Linguagem Visual, Memória Gráfica e Tipografia, Caligrafia & Lettering. Esta última área também é contemplada pelo *Grupo de Pesquisa Tipo-Grafias – estudos sobre desenho e produção de letras*, ação *inter campus*, que envolve professores da ênfase de Design Gráfico dos Cursos de Design do Campus do Agreste e Campus Recife da UFPE.

A área de pesquisa do Design da Informação, inicialmente fundada no Campus Recife da UFPE, também possui diversos docentes colaboradores do Campus do Agreste, com destaque para as linhas de pesquisa de Memória Gráfica Brasileira, Design & Gênero, Artefatos Educacionais bem como a Formação de não-especialistas em conteúdos de design. É importante destacar ainda que a área específica do Design para a Educação também é contemplada por docentes integrantes do *RIDE – Rede Internacional Design/Educação* e por outros projetos de pesquisa independentes.

O *Imagário - Grupo de Pesquisas Transdisciplinares sobre Estética, Educação e Cultura* congrega pesquisadores/as que se interessam por estudos voltados às intersecções entre

Interculturalidades, Artes e Educação e o *Grupo de Pesquisa Fotografia Contemporânea* busca investigar a produção de narrativas visuais no âmbito da fotografia contemporânea produzida no Brasil, e, em especial, no estado de Pernambuco.

Outras pesquisas de áreas específicas como o Design Editorial, Sinalização & Acessibilidade, Usabilidade em sistemas EAD, Antropologia do Imaginário e Linguagens Gráficas no Cinema de Animação também são investigadas em projetos de pesquisa pontuais de docentes especialistas nestas áreas do saber. Nesta última área – cinema de animação – são elaborados projetos de pesquisa em parceria com o *LAISA - Laboratório de Análise de Imagem e Som do Agreste* parte integrante do Núcleo de Design e Comunicação do Centro Acadêmico do Agreste.

Como forma complementar ao ensino e pesquisa, diversas ações de extensão também são promovidas regularmente pelos docentes do curso, entre as quais destacamos programas, projetos e eventos de extensão com o intuito de promover ações formadoras e disseminadoras da prática do design gráfico junto à comunidade acadêmica e a comunidade em geral.

Neste contexto de pesquisa e de extensão destacamos o papel dos laboratórios voltados à ênfase de gráfico que oferecem uma vivência extraclasse que permite ao estudante trabalhar a sua criatividade por meio da exploração de técnicas experimentais, ao mesmo tempo que o aproximam das vivências cotidianas do mercado.

Assim, todas as áreas de atuação do Design Gráfico abordadas durante o Curso de Design são fundamentais para o processo de desenvolvimento regional, principalmente quando se visualiza a conjunção das três ênfases: Moda, Gráfico e Produto. Projetos de identidade visual e suas aplicações para empresas de confecção; embalagens para os produtos gerados tanto na área de moda quanto de produto; design editorial para a formulação de periódicos e documentos; produtos multimídia para difusão das empresas regionais são algumas das inúmeras aplicações, frutos desta interseção.

Na área do design gráfico, no curso de Design do CAA, atuam os docentes: Fabio Luna, Luciana Freire, Marcela Bezerra, Marcos Buccini, Maria Santana, Paula Valadares, Renata Wanderley, Rosangela Souza, Sophia Costa e Silva e Verônica Freire.

### 3. Marco Teórico

#### 3.1 Indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão

##### ENSINO



A educação superior vem crescendo e diversificando suas demandas, conforme afirma o documento elaborado pela UNESCO sobre educação superior, "*World Declaration on Higher Education for the Twenty-First Century: Vision and Action*"<sup>6</sup>. Sabemos ainda, da maior consciência sobre a importância da educação superior para o desenvolvimento sócio-cultural e econômico da humanidade, de modo a construir o futuro das gerações mais jovens, que necessitarão estar preparados com novas habilidades, conhecimentos e ideais.

O processo educacional deve ser continuamente revisto para se adequar à necessidade de formação de cidadãos aptos a entender e intervir na realidade sócio-econômica do seu tempo e do local em que vivem. Em consonância com busca pela melhoria da qualidade dos cursos já existentes, definido no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) 2014-2018 da UFPE, por meio do objetivo estratégico "promover a expansão de cursos garantindo a qualidade". Desta forma, as rápidas transformações do mundo contemporâneo reafirmam o papel das instituições de ensino federal, a partir da reflexão e da pesquisa, na transmissão da experiência cultural e científica acumulada pela humanidade.

No Brasil, o problema da educação destaca-se em importância e gravidade. Os desafios tem sido imensos para que o sistema educacional se torne mais flexível no sentido de absorver as novas demandas e, principalmente, da própria dinâmica das mudanças sociais e econômicas, necessárias para o equilíbrio da humanidade.

A sociedade vem demonstrando a necessidade por um profissional de nível superior que tenha uma formação mais completa e complexa, não apenas técnica, mas também ética, humanística e cultural, que possa atuar junto a áreas afins em equipes multidisciplinares. Busca-se por este profissional capaz de promover a interação entre partes de um sistema e com habilidades para promover mudanças na comunidade em que atua com a capacidade de análise crítica dos processos de transformação desta sociedade.

Pensando sobre nosso contexto, sabemos que Pernambuco tem uma história marcada por contrastes sociais e econômicos. Neste contexto, a UFPE tem buscado contribuir através das suas mais diversas competências, amparadas pelas áreas de conhecimento em que atua, e desenvolvendo um trabalho pioneiro para superação dessas desigualdades.

---

6 Disponível em: <http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Direito-a-Educa%C3%A7%C3%A3o/declaracao-mundial-sobre-educacao-superior-no-seculo-xxi-visao-e-acao.html>

A maior ação de inserção regional da Universidade a ser destaca é a sua interiorização, iniciada no ano de 2006, num processo que abriu novas possibilidades de atuação para diminuição das diferenças intraestaduais. A interiorização oferece oportunidade ao aluno do interior, ao mesmo tempo em que leva à região um elemento difusor de conhecimento e tecnologia.

Diante disto, o curso de Design do CAA se coaduna com os fundamentos da Unesco de que é necessário educar e formar pessoas altamente qualificadas, cidadãos e cidadãs responsáveis, oferecendo-lhes qualificações relevantes, incluindo capacitações profissionais nas quais sejam combinados conhecimentos teóricos e práticos de alto nível que se adaptem constantemente às necessidades presentes e futuras da sociedade. Para isso é importante:

1. Prover um espaço aberto de oportunidades para a aprendizagem permanente, oportunidades de realização individual e mobilidade social, de modo a educar para a cidadania e a participação plena na sociedade com abertura para o mundo, visando construir capacidades endógenas e consolidar os direitos humanos, o desenvolvimento sustentável, a democracia e a paz em um contexto de justiça.
2. Promover, gerar e difundir conhecimentos por meio da pesquisa e, como parte de sua atividade de extensão à comunidade, oferecer assessorias relevantes para ajudar a sociedade em seu desenvolvimento cultural, social e econômico, promovendo e desenvolvendo a pesquisa científica e tecnológica; contribuir para a compreensão, interpretação, preservação, reforço, fomento e difusão das culturas nacionais e regionais, em um contexto de pluralismo e diversidade cultural;
3. Contribuir na proteção e consolidação dos valores da sociedade, formando a juventude de acordo com os valores nos quais se baseia a cidadania democrática, e proporcionando perspectivas críticas e independentes a fim de colaborar no debate sobre as opções estratégicas e no fortalecimento de perspectivas humanistas;

Nesse contexto, destaca-se a atuação dos professores e estudantes universitários, que, segundo a recomendação referente à Situação do Pessoal Docente da Educação Superior aprovada pela Conferência Geral da UNESCO em novembro de 1997, devem ampliar suas funções críticas e prospectivas mediante uma análise permanente das novas tendências sociais, econômicas, culturais e políticas, utilizando sua capacidade intelectual e prestígio moral para defender e difundir ativamente os valores aceitos universalmente, particularmente a paz, a justiça, a liberdade, a igualdade e a solidariedade.

## PESQUISA

A concepção do Curso de Design do CAA torna prioridade a promoção do saber mediante a pesquisa na arte e nas ciências humanas. Por isso, entendemos, em consonância com o Plano de Desenvolvimento Institucional da UFPE, que:

1. O avanço do conhecimento por meio da pesquisa é uma função essencial de todos os sistemas de educação superior. A inovação, a interdisciplinariedade e a transdisciplinariedade devem ser fomentadas e reforçadas, baseando as orientações de longo prazo em objetivos e necessidades sociais e culturais.
2. É importante certificar-se de que todos os membros da comunidade acadêmica que realizem pesquisa recebam formação, apoio e recursos suficientes. Os direitos intelectuais e culturais derivados das conclusões da pesquisa devem ser utilizados para proveito da humanidade e protegidos de modo a se evitar seu uso indevido.
3. É de especial importância o fomento das capacidades de pesquisa, pois quando a educação superior e a pesquisa são levadas a cabo em um alto nível, obtém-se uma potencialização mútua de qualidade.

Com relação ao mundo do trabalho, entendemos a importância de se analisar e prevenir as necessidades da sociedade como outro ponto de fundamental importância. Em economias caracterizadas por mudanças e pelo aparecimento de novos paradigmas de produção baseados no conhecimento e sua aplicação, assim como na manipulação de informação, devem ser reforçados e renovados os vínculos entre a educação superior, o mundo do trabalho e os outros setores da sociedade.

Dessa maneira, podem ser fortalecidos vínculos com o mundo do trabalho por meio da participação de seus representantes nos órgãos que dirigem as instituições, do aproveitamento mais intensificado de oportunidades de aprendizagem e estágios envolvendo trabalho e estudo para estudantes e professores, do intercâmbio de pessoal entre o mundo do trabalho e as instituições de educação superior, e da revisão curricular visando uma aproximação maior com as práticas de trabalho.

Assim, como uma fonte contínua de treinamento, atualização e reciclagem profissional, o curso deve levar em conta de modo sistemático as tendências no mundo do trabalho e nos setores científico, tecnológico e econômico. Para responder às exigências colocadas no âmbito do trabalho, deve-se desenvolver e avaliar conjuntamente os processos de aprendizagem, programas de transição, avaliação e validação de conhecimentos prévios que integrem a teoria e a formação no próprio trabalho.

Da mesma forma, é essencial desenvolver habilidades empresariais e o senso de iniciativa deve tornar-se a preocupação principal, a fim de facilitar a empregabilidade de formandos e egressos que crescentemente serão chamados para deixar a situação de buscar trabalho para assumirem acima de tudo a função de criar trabalho. É importante assegurar a oportunidade para que estudantes desenvolvam suas próprias habilidades plenamente com um sentido de responsabilidade social, educando-os para tornarem-se participantes plenos na sociedade democrática e agentes de mudanças que implementarão a igualdade e a justiça.

Em um mundo em rápida mutação, percebe-se a necessidade de uma nova visão e um novo paradigma de educação superior que tenha seu interesse centrado no estudante, o que requer mudança de suas políticas de acesso de modo a incluir novos conteúdos, métodos, práticas e meios de difusão do conhecimento, baseados, por sua vez em novos tipos de vínculos e parcerias com a comunidade e com os mais amplos setores da sociedade. Para isso, é importante educar estudantes para que sejam cidadãos e cidadãs bem informados e profundamente motivados, capazes de pensar criticamente e de analisar os problemas da sociedade, de procurar soluções aos problemas da sociedade e de aceitar responsabilidades sociais.

Para alcançar estas metas, o curso deve utilizar-se de novos e apropriados métodos que permitam ir além do domínio cognitivo das disciplinas. Novas aproximações didáticas e pedagógicas devem ser acessíveis e promovidas a fim de facilitar a aquisição de conhecimentos práticos, competências e habilidades para a comunicação, análise criativa e crítica, a reflexão independente e o trabalho em equipe em contextos multiculturais, onde a criatividade também envolva a combinação entre o saber tradicional ou local e o conhecimento aplicado da ciência avançada e da tecnologia.

Deve-se levar em conta a questão do gênero e o contexto cultural, histórico e econômico específico em nosso país. Novos métodos pedagógicos também devem pressupor novos métodos didáticos, que precisam estar associados a novos métodos de exame que coloquem à prova não somente a memória, mas também as faculdades de compreensão, a habilidade para o trabalho prático e a criatividade.

Com base no entendimento acima, os valores e as missões – em particular, a contribuição para o desenvolvimento sustentável e a melhoria da sociedade como um todo – devem ser preservados, consolidados e ampliados, priorizando-se a formação de profissionais de Design altamente qualificados e cidadãos responsáveis; avançar, criar e disseminar conhecimentos através

da pesquisa, contribuindo ao desenvolvimento cultural, social e econômico das sociedades. No que concerne ao papel ético, à autonomia, à responsabilidade e à função antecipatória da comunidade acadêmica, destaca-se a necessidade de preservar e desenvolver suas funções cruciais (ensino, pesquisa e extensão) através do exercício da ética e do rigor científico e intelectual em suas várias atividades; de dispor de autonomia e liberdade acadêmica; e desempenhar um papel na identificação e no encaminhamento de soluções de questões que influem na qualidade de vida das comunidades, nações e sociedade global.

## EXTENSÃO

Além do ensino e pesquisa, o curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste investe no pilar da extensão universitária como meio para formação do profissional cidadão e espaço privilegiado para produção do conhecimento significativo para a superação das desigualdades sociais existentes. A abertura da Universidade à comunidade é imprescindível para a democratização do acesso da população ao conhecimento produzido na Universidade, de maneira que esta última realiza sua função de contribuir na busca de soluções para os problemas sociais e para a construção de políticas públicas participativas e emancipadoras.

Ressaltamos ainda a extensão universitária é um espaço precioso no qual a Universidade influencia e é influenciada pela comunidade, funcionando como uma via de mão dupla. Conhece-se, assim, a realidade da comunidade em que a Universidade está inserida, produz-se subsídios para o aprimoramento curricular e criação de novos cursos, além de integrar à Universidade à comunidade.

Desse modo, o curso de Design realiza a extensão universitária por meio de programas e projetos dos professores e de disciplinas que retornam à comunidade o conhecimento gerado na Universidade, atualizando-se e observando a realidade local para a geração de novos programas e projetos que busquem o conhecimento e a melhoria dos problemas e dos valores sociais ligados ao design e suas áreas de atuação.

Em face a diretriz do Plano Nacional de Educação – PNE, regulamentado pela Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que prevê na Meta 12, estratégia 12.7, a reserva mínima de dez por cento do total de créditos exigidos para a graduação em programas e projetos de extensão universitária, orientando suas ações prioritariamente para áreas de grande pertinência social, foram planejados a oferta de programas e projetos com caráter visivelmente extensionista. São os seguintes: Projeto de Coleções, Extensões realizadas dentro dos laboratórios do curso, Empreendedorismo e Gestão de

Design. Conforme resolução CCEPE n. 09/2017, art; 2º a UFPE tem o prazo de 48 meses a partir de julho de 2017 para implantação nos Projetos Pedagógicos dos Cursos da inserção de no mínimo 10% de sua carga horária em projetos e/ou programas de extensão.

A normatização dos procedimentos para fins de registro e creditação no histórico do discente e a contabilização da carga horária extensionista para o esforço docente obedecerá às orientações das Pró-Reitorias competentes, regulamentadas por resoluções em vigor.

## 4. OBJETIVOS

### 4.1 OBJETIVO GERAL

- Formar um profissional com sólida formação humana, pensamento reflexivo e sensibilidade artística que tenha capacidade de transitar pelas diversas ênfases do campo do Design, que atenda às demandas do campo cultural e produtivo da região, produzindo projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural.

### 4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conforme as Diretrizes do MEC, o curso apresenta como objetivos específicos:

- a) Capacitar criativamente o aluno para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;
- b) Estimular o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;
- c) Proporcionar a interação com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- d) Prover uma visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;

- e) Capacitar o domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- f) Proporcionar o conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- g) Estimular a visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

## 5. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

O perfil profissional dos egressos do Curso de Graduação em Design (Bacharelado), do Campus do Agreste, da UFPE é delineado e apresenta-se em consonância com as diretrizes curriculares estabelecidas, às habilidades e competências esperadas, em conformidade também, com a Portaria INEP nº 235/2015, que reforça o sistema nacional de avaliação da educação superior (SINAES), que periodicamente promove o exame nacional de desempenho dos estudantes (ENADE), como elemento de avaliação deste sistema. Desta forma, o perfil do egresso que contemple o pensamento projetual ético, crítico e analítico, que resultará em produtos, sistemas e serviços para atender às demandas do indivíduo e da sociedade.

Pretende-se que os profissionais formados nesse Curso estejam aptos a projetar sistemas e produtos de moda, acessórios e vestuário; sistemas de informações visuais, artefatos e seus sistemas de uso, através do enfoque interdisciplinar, considerando os usuários e seus contextos sócio-econômico-culturais, bem como as potencialidades e limitações das unidades produtivas em questão.

O objetivo é formar um designer capaz de produzir soluções que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas de forma contextualizada, observando a história, traços culturais e seu desenvolvimento nas comunidades.

Sua atividade demanda conhecimento e domínio de produtos e materiais, observando aspectos históricos, traços culturais e potencialidades tecnológicas de unidades produtivas. O profissional egresso do curso estará apto a criar novos produtos e customizar os já existentes às novas condições sociais, às transformações tecnológicas e às necessidades do usuário. O designer

formado interage com especialistas de outras áreas, utilizando conhecimentos diversos e atuando em equipes interdisciplinares na elaboração e na execução de pesquisas e projetos, além de poder coordenar e supervisionar equipes de trabalho. O egresso estará ainda atento, em sua atuação, para as questões sócio-ambientais e de segurança.

## 6. CAMPO DE ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL

O profissional formado poderá atuar, num contexto global, como pesquisador em Instituições de Ensino Superior, empresas e laboratórios de pesquisa científica e tecnológica; em gráficas e editoras; em escritórios de Design; na produção industrial (metal mecânica, setor cerâmico, eletrônicos, embalagens de produtos, marcas, mobiliário, joalheria, calçados, vestuário, acessórios de moda, consumo de moda, entre outras); em empresas de comunicação visual. Também pode atuar de forma autônoma, em empresa própria ou prestando consultoria.

## 7. COMPETÊNCIAS, ATITUDES E HABILIDADES

No complexo ambiente no qual vivemos, um designer deve: identificar problemas > selecionar o objeto apropriado > realizar soluções; trabalhar em diferentes níveis:

- a) como analista que descobre problemas;
- b) como sintetista que ajuda a solucionar problemas;
- c) como generalista que entende o grupo de habilidades para realizar soluções.

Ele precisa conhecer seu usuário final e suas necessidades; precisa testar resultados e continuar na busca de soluções desejáveis.

O graduado em Design deve revelar as seguintes competências e habilidades:

- Capacidade criativa e tecnológica para propor soluções inovadoras, utilizando o domínio de técnicas e de processos de criação;
- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual, seja ela em mídia impressa ou digital; estática ou dinâmica;
- Capacidade de trânsito interdisciplinar, interagindo com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, tecnológicos, ergonômicos, psicológicos e sociológicos do produto;



- Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução, impactos tecnológicos, segurança dos dados e comunicação de resultados;
- Conhecimento do setor produtivo de sua especialização (ênfase), revelando sólida visão setorial e relacionando ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza (analógicas e digitais), traços culturais da sociedade, e outras manifestações regionais e multiculturais;
- Domínio de gerência de produção e de inovação, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, tecnológicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

## 8. METODOLOGIA DO CURSO

A proposta do Curso de Design de Caruaru encontra-se em comunhão com as diretrizes curriculares recomendadas pelo CEE Design/SESu/MEC [Comissão de Especialistas em Ensino de Design da Secretaria de Ensino Superior do Ministério da Educação] e aprovadas pelo PARECER Nº CES/CNE 05/2004, APROVADO EM: 08/03/2004 e publicado no Diário Oficial da União em 01 de abril de 2004. As diretrizes têm como base os resultados dos ENESDs [Encontro Nacional de Ensino Superior em Design] & Fórum de Dirigentes de Cursos de Design, com o apoio da AenD-BR [Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior em Design no Brasil] e o CONE Design [Conselho Nacional dos Estudantes de Design].

Desse modo, apresentam-se as bases do modelo pedagógico do curso de Design de Caruaru:

### 8.1. INTEGRAÇÃO TEORIA E PRÁTICA

A integração entre teoria e prática deve necessariamente estar presente em todos os trabalhos desenvolvidos. O intercâmbio com os setores produtivos da sociedade é imprescindível para a abordagem de problemas reais.

A integração deve ocorrer efetivamente nas atividades dos componentes curriculares referentes às suas respectivas matérias. Busca-se incentivar o trabalho docente como formação e fonte da articulação entre teoria e prática. É importante considerar o trabalho como princípio educativo na formação profissional. Nesse aspecto a ação docente incentiva à pesquisa como modo de produzir conhecimento e intervir na prática social.

## 8.2. INTERDISCIPLINARIDADE

A filosofia do Curso de Design está diretamente vinculada aos padrões de qualidade de ensino adotados pela UFPE, uma vez que busca estimular a prática interdisciplinar e interface com os cursos em funcionamento. A interdisciplinaridade se dará não só entre os componentes curriculares das três ênfases do Curso de Design, mas entre os outros núcleos do Campus Acadêmico do Agreste, a saber: Gestão, Educação, Tecnologia. Além disso, destaca-se a proximidade com o curso de Comunicação, parte do mesmo núcleo de Design e Comunicação, o qual conta com disciplinas com vagas permanentes para o curso de Design, tais como as disciplinas de Filosofia, Cultura Brasileira e História da Mídia.

Estes saberes serão fundamentais para a formação do profissional voltado para o atendimento das demandas do exercício profissional quer na indústria, na empresa, no setor artesanal ou de serviços.

Os componentes curriculares serão também o espaço para proporcionar a interdisciplinaridade entre professores de outros núcleos que queiram participar no desenvolvimento de atividades conjuntas, que venham a contribuir para a solução de problemas comuns às respectivas áreas ou subáreas de conhecimento.

## 8.3. INTEGRAÇÃO ENTRE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO

A integração entre a Graduação e a Pós-Graduação se dará da seguinte forma:

1. Participação dos alunos concluintes do Curso de Design do Campus Acadêmico do Agreste nos Cursos de Especialização lato sensu do Departamento de Design de Recife, a saber: Ergonomia, Design da Informação, e Design de Moda;
2. Participação dos alunos concluintes do Curso de Design do Campus Acadêmico do Agreste em componentes curriculares eletivos do Mestrado em Design da UFPE, Recife (os créditos serão incorporados como componentes curriculares eletivos livres);

3. Participação dos alunos do Curso de Design do Campus Acadêmico do Agreste nos seminários do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE, Recife; (os créditos serão incorporados como carga horária livre);
4. Participação dos Mestrandos nos Grupos de Pesquisa da Graduação do Centro Acadêmico do Agreste.
5. Alguns docentes do NDC/CAA são professores permanentes ou colaboradores nos Programas de Pós-Graduação em Design, em Ergonomia e em Música no Campus Recife. Existem docentes atuando no Programas de Pós-Graduação em Educação Contemporânea, em Educação em Ciências e Matemática na UFPE. E, também, existem docentes atuando no Programas de Pós-Graduação em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social da Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Os componentes curriculares do Programa de Pós-graduação em Design [lato e stricto sensu] estão estruturados de acordo com as áreas de conhecimento propostas na graduação permitindo assim um trânsito contínuo e facilitador para uma formação permanente.

Considerando-se os três pilares teóricos-metodológicos do curso (integração teoria e prática, interdisciplinaridade e integração entre graduação e pós-graduação), esclarecemos que o curso de Design oferecerá as seguintes técnicas pedagógicas:

- ✓ Aulas expositivas participativas, dialogais e interativas;
- ✓ Estudos de texto; de casos reais e/ou simulados;
- ✓ Estudos dirigidos e/ou orientados;
- ✓ Mesa redonda; círculo de estudos; apresentação de seminários, painéis; e
- ✓ similares;
- ✓ Trabalho e apresentação em grupo;
- ✓ Utilização da informática como técnica de apoio didático pedagógico, fortalecendo a acessibilidade no curso por meio de ferramentas institucionais de ambientes virtuais de aprendizagem, como o conecte-UFPE. Desse modo, salas de ensino virtuais em apoio às disciplinas presenciais poderão flexibilizar o tempo de permanência em sala de aula e abarcar a acessibilidade para os alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, auxiliando o professor na abrangência de sua atuação.
- ✓ Pesquisas pela internet, ou na biblioteca, por meio de livros, periódicos, CD- ROMS;
- ✓ Pesquisas orientadas de campo;
- ✓ Atividades práticas em laboratórios específicos e em ambientes industriais;

- ✓ Atividades práticas na comunidade, buscando fortalecer a concepção de que as atividades curriculares de caráter prático podem tomar a forma de atividades de extensão. Busca-se, portanto, aproximar o aluno da sociedade e do papel extensionista da Universidade.
- ✓ Realização de seminários, oficinas, workshop palestras de profissionais
- ✓ convidados;
- ✓ Visitas técnicas acompanhadas pelos professores a empresas ou localidades,
- ✓ visando complementar os conteúdos.

Por meio dessas ações metodológicas, busca-se fortalecer um currículo que acompanhe de forma sistêmica e com rapidez os efeitos e transformações da sociedade, de modo que se aproxime as relações entre teoria e prática.

Salientamos o reconhecimento de atividades extracurriculares desenvolvidas pelos estudantes como parte de sua formação acadêmica, de modo que atividades de extensão serão incluídas como parte dos trabalhos práticos da disciplina.

Cabe mencionar que o Curso de Design, Bacharelado, do Campus do Agreste, assim como os demais cursos na UFPE contam com a assistência do Núcleo de Acessibilidade (NACE). O NACE tem por finalidade o atendimento aos discentes, docentes e técnicos administrativos em educação, com deficiência, transtorno global do desenvolvimento, transtorno funcional específico da aprendizagem, altas habilidades/superdotação e redução de mobilidade quanto ao seu acesso e permanência com qualidade na UFPE, mediante a efetivação de ações que visem eliminar barreiras atitudinais, arquitetônicas, comunicacionais, metodológicas, instrumentais, programáticas que restringem a participação e o desenvolvimento acadêmico e profissional.

## **9. Sistemática de Avaliação**

Neste ponto abordaremos a sistemática de avaliação do aluno nas disciplinas, bem como a avaliação dos próprios professores do curso e do projeto pedagógico do curso ao longo do tempo.

### **9.1 Sistemática de Avaliação das Aprendizagens**

Quanto à avaliação do aluno nas disciplinas do curso, seguimos as normas da Resolução nº 04/1994-CCEPE, para pautarmos a avaliação de aprendizagem para o curso de Design:

1. A avaliação de aprendizagem será feita por disciplina, abrangendo simultaneamente os aspectos de frequência e de aproveitamento.

2. A frequência às atividades escolares é obrigatória, respeitados o turno e o horário previstos para a disciplina, considerando-se reprovado o aluno que não tiver comprovada sua participação em pelo menos 75% (setenta e cinco por cento) das aulas teóricas ou práticas computadas separadamente, ou ao mesmo percentual de avaliações parciais de aproveitamento escolar.
3. A avaliação de aproveitamento será feita:
  - a) Ao longo do período letivo, mediante verificações parciais, sob forma de provas escritas, orais ou práticas, trabalhos escritos ou de campo, seminários, testes ou outros instrumentos constantes no plano de ensino elaborado pelo professor e aprovado pelo Núcleo ou Departamento Acadêmico em que está lotada a disciplina.
  - b) Ao fim do período letivo, depois de cumprido o programa da disciplina, mediante verificação do aproveitamento de seu conteúdo total, sob a forma de exame final.

Obs.: A avaliação de aproveitamento será expressa em graus numéricos de 0,0 (zero) a 10,0 (dez), sempre com um dígito à direita da vírgula, atribuídos a cada verificação parcial e no exame final.
4. As verificações parciais deverão ser previstas, em forma e data de realização, no plano de ensino da disciplina, comunicadas aos alunos no início do período letivo, e sua quantidade será de pelo menos duas, sendo pelo menos uma delas individual.

Obs.: Após o julgamento da última verificação parcial será extraída a média parcial de cada aluno, na forma preconizada no plano de ensino daquele período.
5. O aluno que comprovar o mínimo de frequência estabelecido no item 2 e obtiver uma média parcial igual ou superior a 7,0 (sete) será considerado aprovado na disciplina com dispensa do exame final, tendo registrada a situação final de APROVADO POR MÉDIA em seu histórico escolar, e a sua Média Final será igual à Média Parcial.
6. Comprovado o mínimo de frequência estabelecido no item 2, o aluno será considerado APROVADO na disciplina se obtiver simultaneamente:
  - a) Média parcial e nota do exame final não inferiores a 3,0 (três);
  - b) Média final não inferior a 5,0 (cinco)

Obs.: A Média Final será a Média aritmética entre a Média Parcial e a nota do Exame Final.
7. Terão critérios especiais de avaliação as disciplinas que envolvam elaboração de projetos, monografias, trabalho de graduação ou similares, sendo definidos pelo Colegiado do Curso.
8. Poderá ser concedida 2ª. chamada exclusivamente para exame final ou para uma avaliação parcial especificada no plano de ensino da disciplina. A concessão de 2ª. chamada dependerá da justificativa apresentada, com documentação comprobatória, para a falta do aluno na data

prevista, mediante requerimento entregue ao coordenador do curso dentro do prazo de 05 (cinco) dias úteis decorridos da realização da prova pela sua turma. Deferido o requerimento, com base na Legislação Federal específica, a 2ª chamada deverá ser realizada dentro do prazo de 08 (oito) dias, contados a partir da última avaliação parcial, abrangendo todo o conteúdo programático da disciplina.

9. Ao aluno será permitido requerer até duas revisões de julgamento de uma prova ou trabalho escrito, por meio de pedido encaminhado ao coordenador do curso. A primeira revisão deverá ser requerida dentro do prazo de 02 (dois) dias úteis, contados da divulgação das notas, e será feita pelo mesmo professor que emitiu o julgamento inicial, em dia, hora e local divulgados com antecedência de 2 (dois) dias, de modo a permitir a presença do requerente ao ato de revisão. A primeira revisão deverá ser procedida dentro do prazo de 5 (cinco) dias úteis contados do deferimento do pedido, cabendo novo recurso do aluno dentro de 02 (dois) dias úteis seguintes à divulgação de seu resultado, que poderá implicar em aumento, diminuição ou manutenção da nota. A segunda revisão será realizada por uma Comissão composta pelo professor responsável pelo primeiro julgamento e por 2 (dois) outros professores da mesma disciplina indicados pelo Departamento no qual está lotada a disciplina, ou, na falta destes, por professores de disciplinas afins, ouvida a Coordenação do Curso. A segunda revisão deverá ser realizada dentro do prazo de 15 (quinze) dias, contados do encaminhamento do requerimento ao Departamento competente, em dia, hora e local divulgados com antecedência de 02 (dois) dias, de modo a permitir a presença do requerente ao ato de revisão, e a nota definitiva da prova revista será a média aritmética das notas atribuídas pelos 3 (três) componentes da comissão revisora.
10. As notas atribuídas pelo professor a cada avaliação de aprendizagem devem ser divulgadas aos alunos dentro do prazo de 7 (sete) dias, contados de sua realização, e as médias parciais dentro desse mesmo prazo, contado da realização da última verificação parcial programada para a turma. O exame final só poderá ser realizado após transcorridos 02 (dois) dias úteis da divulgação da média parcial. As notas do exame final e o quadro com as médias finais calculadas deverão ser lançadas no SIG@ dentro do prazo de 7 (sete) dias, contados da realização do exame final. As disciplinas referidas no item 7 terão prazos de entrega para o resultado de suas avaliações determinados pelo Colegiado de Curso. A inobservância dos prazos deste artigo deverá ser comunicada pelo Coordenador do Curso ou Chefe do Departamento de lotação da disciplina para que este, após ouvir o professor responsável, decida pelo pedido de aplicação das sanções disciplinares regimentalmente previstas.

11. Os casos omissos serão resolvidos pelo Conselho Coordenador de Ensino, Pesquisa e Extensão (CCEPE).

Ainda tratando da questão de avaliação da aprendizagem, atendendo a lei da inclusão da pessoa com deficiência, a Lei nº 13.146 de 2015, os estudantes com deficiência permanente ou temporária contam com a dilatação de tempo, tanto na realização de exame para seleção quanto nas atividades acadêmicas, mediante prévia solicitação e comprovação da necessidade.

Na medida em que os alunos do curso não conseguirem manterem-se dentro das expectativas de rendimento acadêmico, as seguintes medidas podem ser tomadas:

Ampliação no número de vagas das disciplinas obrigatórias com maior índice de reprovação;

Criação de turmas extras para aulas nos períodos de recesso acadêmico, quando for explícita a disponibilidade dos alunos para cursarem disciplinas nesses períodos.

### 9.1.1 Atividades Complementares

A avaliação das atividades complementares é realizada pela coordenação de curso, através da verificação dos certificados e demais documentos comprobatórios entregues por alunos. Em anexo tratamos do regulamento da mesma.

### 9.1.2 Estágio

A avaliação da disciplina acontece com 02 modalidades: frequência e nota. Assim, estagiário pode ser reprovado por nota ou por falta.

A primeira obrigação do estudante estagiário é orientação sobre a atividade de estágio nas aulas presenciais. Depois é necessário a elaboração e a entrega dos documentos bases: termo de compromisso, plano de atividade e relatório final. Essas duas atividades são avaliadas por frequência. Se estas não forem realizadas, o estudante é reprovado por falta.

A avaliação por nota da disciplina acontece com a avaliação do supervisor e do orientador. O supervisor, através de um relatório avalia o desempenho do estagiário durante todo o estágio com uma nota de 0 a 10. O orientador avalia o relatório final do estagiário indicando também uma nota de 0 a 10. Para sua aprovação, o estagiário precisa obter uma média de 07 pontos como nota final.

### 9.1.3 TCC

Os TCCs deverão ser submetidos a defesa pública, com apresentação oral pelo orientando para uma banca composta por 3 examinadores. A banca deverá ser constituída pelo orientador(a) e

dois convidados, sendo um deles, obrigatoriamente, interno ao NDC e o outro preferencialmente externo ao NDC.

Todos os membros da banca examinadora devem ser professores de instituição de ensino superior, ou profissionais da área de Design ou de área relacionada ao tema do TCC do aluno, que sejam portadores de diploma de graduação. Detalhamento sobre distribuição de nota, encontra-se no regulamento disponível em anexo.

## 9.2 Sistemática de Autoavaliação Docente

A autoavaliação docente necessita ser uma prática regular baseada em instrumentos disponíveis pela própria instituição, bem como aqueles que podem ser criados pelo docente. A instituição disponibiliza a avaliação docente pelo discente através do sig@. Este instrumento pode levar o docente a reflexão e aprimoramento de sua prática, uma vez que por categorias apresenta como os alunos o avaliaram. Além disso, o docente pode também utilizar o feedback da coordenação de curso ou colegiado, acerca da escuta dos alunos sobre sua desenvoltura. Há ainda na autoavaliação a percepção da necessidade de atualização de conteúdos/formação que o docente regularmente realiza.

## 9.3 Sistemática de Avaliação Docente pelo Discente

Na UFPE, a Resolução nº. 10/2017-CCEPE instituiu a política de avaliação das condições de ensino na Instituição, que compreende a avaliação da infraestrutura física; a avaliação do docente pelo discente e a autoavaliação docente e discente.

Desta forma, observa-se que já existe implantado no Sig@ mecanismos de avaliação do corpo docente por parte dos discentes, considerando aspectos como pontualidade, assiduidade, domínio de conteúdo, clareza e objetividade na exposição, organização da disciplina, relacionamento e avaliação da aprendizagem.

Além disso, a PROACAD, através da Diretoria de Desenvolvimento do Ensino e Coordenação de Avaliação dos cursos de Graduação está em vias de implantação de um sistema de avaliação das condições de ensino na universidade. Uma avaliação piloto foi realizada entre os dias 27 de setembro e 7 de outubro de 2013 com apenas uma parte da comunidade acadêmica para que a princípio sejam feitas as melhorias necessárias nos instrumentos de avaliação e na forma de leitura dos dados. A avaliação foi disponibilizada no Sig@ para professores e alunos do Centro Acadêmico de Vitória, Centro Acadêmico do Agreste, Centro de Ciências Sociais Aplicadas e Centro de Tecnologia e



Geociências. As dimensões avaliadas foram para os docentes: autoavaliação; condições de ensino e gestão, e para os alunos foram a autoavaliação, avaliação do docente e condições de ensino.

#### 9.4 Sistemática de Avaliação do Curso

A avaliação do projeto pedagógico do curso é sistemática e acontece anualmente após o curso ter passado pelo ENADE. As questões e conhecimentos da prova de avaliação do curso serão discutidas pelos professores que compõem o Colegiado e Núcleo Docente Estruturante para que seja refletida a concordância do ensino e avaliação dos temas e conhecimentos da prova do ENADE com os conteúdos programáticos das disciplinas do curso. Além dos conteúdos do ENADE, o projeto pedagógico do curso é avaliado semestralmente com a proposição de disciplinas eletivas que reflitam a atualização e reflexão contínua sobre o design na contemporaneidade e frente às questões globais, com uma contínua avaliação sobre o papel do curso na abordagem dessas questões.

### 10. Organização Curricular do Curso

O currículo é formado por 3 ciclos distintos: **básico, específico e profissional**. São no total 146 créditos, que representam 3030 horas. Sobre este modelo é importante ressaltar que:

No Ciclo Básico, o aluno deve cursar 600 horas (30 créditos), no Ciclo Específico, 960 horas (48 créditos) e, no Ciclo Profissional, 990h horas (44 créditos). Síntese disponível na tabela 01.

Para integralizar a carga horária do curso, além da carga horária citada no item anterior, o aluno cursará 480 horas (24 créditos) em componentes eletivos livres.

O curso possui sua organização curricular evidenciando as ênfases: design de moda, design gráfico e design de produto, que o aluno começa a definir a partir do Ciclo Específico.

**Tabela 1.** Síntese de distribuição de horas no curso.

Síntese	Carga Horária
Ciclo básico	600h
Ciclo Específico	960h
Ciclo Profissional	990h
Atividades Complementares ou componentes Eletivos livres <sup>7</sup>	480h
Carga Horária Total	3030h

#### 10.1 Áreas que compõe o currículo

<sup>7</sup> As diretrizes nacionais em vigor para o curso de Design não determinam uma carga horária mínima para atividades complementares. Todo aluno vinculado ao perfil obrigatoriamente participará de atividades complementares.

### Ciclo básico – 600 horas, 30 créditos

São apresentados os Fundamentos do Design para a construção de uma linguagem comum, compreendendo dois semestres, onde o aluno deverá cumprir obrigatoriamente.

Neste ciclo, no primeiro semestre estão os componentes curriculares obrigatórios de História do Design; Design Contemporâneo; Sistemas de Representação Bidimensional; Sistemas de Representação Tridimensional; Metodologia Científica. No segundo semestre, estão os componentes curriculares obrigatórios de História da Arte; Teoria da Comunicação; Desenho de Observação; Estética e Plástica; Design, Sociedade e Cultura.

Neste ciclo, o componente curricular onde são abordados os conteúdos referentes à educação para as relações étnico-raciais e educação em direitos humanos é o componente 'Design, Sociedade e Cultura.

### Ciclo específico – 960 horas, 48 créditos

Neste ciclo o estudante terá contato com problemas reais de design, ou seja, problemas observados em empresas locais, problemas de produtos observados no mercado, estudos de novas tecnologias, estudos de metodologias em design, estudos de problemas ergonômicos, problemas ambientais, estudos do consumo e das transformações sociais e etc., para integrar aspectos teóricos e práticos da atividade profissional, e iniciar a definição de sua ênfase.

Este ciclo corresponde a quatro semestres e é dividido em quatro áreas de conhecimento: Design e Sociedade; Design e Ciência; Design e Tecnologia; e, Design e Estética, cada uma contemplando uma série de componentes curriculares eletivos de acordo com as ênfases de design: moda, gráfico e produto. Essa estrutura permite que o aluno opte pelo componente curricular de seu interesse. Para completar a carga horária total do ciclo específico, o aluno deverá cursar o mínimo de quatro componentes curriculares em cada eixo. Evidencia-se que a organização curricular proposta enaltece os aspectos de flexibilidade e interdisciplinaridade curricular, que é característica nata da área do Design.

É neste ciclo que se destacam os componentes curriculares que abordarão os conteúdos referentes à educação ambiental são 'design e tecnologia – moda - materiais têxteis, moda e sustentabilidade' e 'design e sociedade – produto – design e sustentabilidade'.

### Ciclo Profissional – 990 horas, 44 créditos

O estudante deve participar de um estágio curricular obrigatório e supervisionado que formulará seu portfólio (420h) e elaborar um projeto de conclusão de curso com 570 horas, ambos distribuídos nos últimos dois semestres do curso.

### Componentes eletivos livres – 480 horas, 24 créditos

Além das áreas de conhecimento o estudante poderá cursar componentes curriculares eletivos livres dentro ou fora do curso, assim como o estágio não obrigatório.

## 10.2 Quadros de estrutura Curricular

### Quadro 1. Estrutura Curricular por Bloco.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**CURRÍCULO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**  
**(PERFIL DSG001-1) - Válido para os alunos ingressos a partir de 2006**

Sigla Depto.	Componentes Obrigatórias Ciclo Geral ou Ciclo Básico	Carga Horária		Créditos	Ch Total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
		Teo	Prát				
DIND0008	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	30	30	3	60		
DIND0002	DESIGN CONTEMPORÂNEO	30	30	3	60		
DIND0010	DESIGN, SOCIEDADE E CULTURA	30	30	3	60		
DIND0009	ESTÉTICA E PLÁSTICA	30	30	3	60		
DIND0006	HISTÓRIA DA ARTE	30	30	3	60		
DIND0001	HISTÓRIA DO DESIGN	30	30	3	60		
DIND0005	METODOLOGIA CIENTIFICA	30	30	3	60		
DIND0003	SISTEMA DE REPRESENTAÇÃO BIDIMENSIONAL	30	30	3	60		
DIND0004	SISTEMA DE REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL	30	30	3	60		
DIND0007	TEORIA DA COMUNICAÇÃO	30	30	3	60		

Ciclo Profissional ou Tronco Comum		Carga Horária		Créditos	Ch Total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
Sigla Depto.	Componentes Obrigatórias	Teo	Prát				
DIND0057	ESTÁGIO SUPERVISIONADO 1	0	210	7	210		
DIND0058	ESTÁGIO SUPERVISIONADO 2	0	210	7	210	DIND0057	
DIND0059	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 1	150	135	14	285		
DIND0060	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 2	150	135	14	285	DIND0059	

Componentes Optativos (ciclo específico comum a todas ênfases)		Carga Horária		Créditos	Ch Total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
Sigla Depto.	Componentes Optativos	Teo	Prát				
DIND0087	CIÊNCIA - FUNDAMENTOS DO DESIGN	30	30	3	60		
DIND0040	ESTÉTICA – LINGUAGEM DAS CORES	30	30	3	60		
DIND0117	DESIGN E SOCIEDADE – INOVAÇÃO E EMPREENDIMENTOS	60	0	4	60		
DIND0157	DESIGN E SOCIEDADE - DESIGN DA INFORMAÇÃO	30	30	3	60		
DIND0123	SOCIEDADE- DESIGN E REUTILIZAÇÃO DE MATERIAIS	30	30	3	60		
DIND0124	SOCIEDADE - EMPREENDEDORISMO	30	30	3	60		
DIND0045	DESIGN E SOCIEDADE – DESIGN E CULTURA	30	30	3	60		
DIND0030	CIÊNCIA – TÓPICOS ESPECIAIS – INTRODUÇÃO À PESQUISA CIENTÍFICA	30	30	3	60		
DIND0073	DESIGN E ESTÉTICA - ESTÉTICA E PLÁSTICA	30	30	3	60		
EDUC0058	LIBRAS	60	0	4	60		

Componentes Optativos (ciclo específico da ênfase de Design Gráfico)		Carga Horária		Créditos	Ch Total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
Sigla Depto.	Componentes Optativos	Teo	Prát				
DIND0026	CIÊNCIA – ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL	30	30	3	60		
DIND0076	CIÊNCIA – ILUSTRAÇÃO DIGITAL	30	30	3	60		

DIND0038	DESIGN E CIÊNCIA – GRAFICO – DESIGN EXPERIENCIAL	30	30	3	60		
DIND0088	DESIGN E CIÊNCIA – GRAFICO – HISTÓRIA DA TIPOGRAFIA	30	30	3	60		
DIND0085	DESIGN E CIÊNCIA – GRAFICO – INTRODUÇÃO À PESQUISA EM LINGUAGEM GRÁFICA	30	30	3	60		
DIND0021	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO - IDENTIDADE VISUAL PARA MEIOS IMPRESSOS	30	30	3	60		
DIND0086	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO- SEMIÓTICA	30	30	3	60		
DIND0046	CIÊNCIA – TIPOGRAFIA BÁSICA	30	30	3	60		
DIND0158	DESIGN E ESTÉTICA – GAME DESIGN	30	30	3	60		
DIND0151	DESIGN E TECNOLOGIA – GAME DESIGN	30	30	3	60		
DIND0105	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO – ANIMAÇÃO 3D	30	30	3	60		
DIND0108	DESIGN E ESTÉTICA - GRÁFICO - DESENHO TIPOGRÁFICO	30	30	3	60		
DIND0107	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO- DESIGN EDITORIAL	30	30	3	60		
DIND0022	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO - DESIGN DE EMBALAGEM	30	30	3	60		
DIND0031	DESIGN E ESTÉTICA – GRAFICO – FOTOLINGUAGEM NA REPRESENTAÇÃO VISUAL	30	30	3	60		
DIND0084	DESIGN E CIÊNCIA - GRÁFICO - HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	30	30	3	60		
DIND0032	DESIGN E ESTÉTICA – GRAFICO – HISTÓRIA DA ARTE OCIDENTAL	30	30	3	60		
DIND0109	DESIGN E ESTÉTICA – GRAFICO – HQ E SISTEMAS SIMBÓLICOS	30	30	3	60		
DIND0106	DESIGN E ESTÉTICA – GRAFICO – METODOLOGIA VISUAL	30	30	3	60		
DIND0095	DESIGN E ESTÉTICA – LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL	30	30	3	60		
DIND0096	ESTÉTICA – DESIGN E SISTEMAS DE INTERVENÇÃO	30	30	3	60		
DIND0159	ESTÉTICA - MEMÓRIA GRÁFICA DO AGRESTE	30	30	3	60		
DIND0125	SOCIEDADE – DIREÇÃO DE ARTE	30	30	3	60		
DIND0037	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO – GESTÃO EM DESIGN	30	30	3	60		
DIND0025	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO- ANIMAÇÃO 2D	30	30	3	60		
DIND0122	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO – GESTÃO DE E-COMERCE	30	30	3	60		
DIND0126	SOCIEDADE – TIPOGRAFIA EXPERIMENTAL	30	30	3	60		
DIND0115	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO – E-MARKETING	30	30	3	60		
DIND0039	TECNOLOGIA - CALIGRAFIA	30	30	3	60		
DIND0149	DESIGN E TECNOLOGIA – CALIGRAFIA 2	30	30	3	60		
DIND0146	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO – TÉCNICAS ARTESANAIS DE IMPRESSÃO	30	30	3	60		
DIND0141	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO- DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS	30	30	3	60		
DIND0142	DESIGN E TECNOLGIA – GRAFICO – DESIGN DE MOVIMENTO	30	30	3	60		
DIND0152	DESIGN E TECNOLOGIA – HCI- INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	30	30	3	60		
DIND0055	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO - MOTION DESIGN	30	30	3	60		
DIND0143	DESIGN E TECNOLOGIA – GRAFICO – PRODUÇÃO GRÁFICA	30	30	3	60		
DIND0145	DESIGN E TECNOLGIA – GRAFICO – PROJETO GRAFICO DE BAIXA COMPLEXIDADE	30	30	3	60		
DIND0144	DESIGN E TECNOLOGIA – GRAFICO - SINALIZAÇÃO	30	30	3	60		

**Componentes Optativos  
(ciclo específico da ênfase de Design de Moda)**

MODA0025	DESIGN E CIÊNCIA – MODA - ERGONOMIA APLICADA À MODA	30	30	3	60		
MODA0024	DESIGN E CIÊNCIA – MODA – INTRODUÇÃO À PESQUISA EM MODA	30	30	3	60		

MODA0006	CIÊNCIA - TÉCNICAS DE COSTURA – ESTUDO E APLICAÇÃO	30	30	3	60		
MODA0002	CIÊNCIA – VENDA DE PRODUTOS DE MODA POR MEIOS DIGITAIS	30	30	3	60		
DIND0020	DESIGN E ESTÉTICA - ACESSÓRIOS DE MODA	30	30	3	60		
DIND0036	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – DESENHO DA FIGURA HUMANA	30	30	3	60		
MODA0035	DESIGN E ESTÉTICA - MODA - DESENHO DE MODA	30	30	3	60		
MODA0036	ESTÉTICA – DESENHO DE MODA 2	30	30	3	60		
MODA0016	DESIGN E ESTÉTICA – MODA - DESIGN DE SUPERFÍCIE	30	30	3	60		
MODA0023	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – HISTÓRIA E ESTÉTICA DA PRODUÇÃO DOS ESTILISTAS	30	30	3	60		
MODA0019	ESTÉTICA – METODOLOGIA VISUAL APLICADA AO DESIGN DE MODA	30	30	3	60		
MODA0008	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – PLANEJAMENTO E PROJETO DE MODA	30	30	3	60		
MODA0044	SOCIEDADE – MODA E CONSUMO	30	30	3	60		
MODA0058	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA – DESIGN TEXTIL	30	30	3	60		
MODA0009	DESIGN E SOCIEDADE – MODA – GESTÃO DE NEGÓCIOS DE MODA	30	30	3	60		
MODA0001	DESIGN E SOCIEDADE – MODA - HISTÓRIA DA MODA	30	30	3	60		
MODA0003	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA – ILUSTRAÇÃO DE MATERIAIS PARA DESIGN DE MODA	30	30	3	60		
MODA0021	DESIGN E SOCIEDADE – MODA – MARKETING DE MODA	30	30	3	60		
MODA0007	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA - MATERIAIS TÊXTEIS, MODA E SUSTENTABILIDADE	30	30	3	60		
MODA0005	DESIGN E SOCIEDADE –MODA E CINEMA	30	30	3	60		
MODA0055	TECNOLOGIA – MODA - MODELAGEM PLANA MANUAL	30	30	3	60		
MODA0056	TECNOLOGIA – MONTAGEM E PILOTAGEM DO VESTUÁRIO	30	30	3	60		
MODA0054	TECNOLOGIA – MOULAGE BÁSICA	30	30	3	60		
MODA0011	TECNOLOGIA – MOULAGE AVANÇADA	30	30	3	60		

**Componentes Optativos  
(ciclo específico da ênfase de Design de Produto)**

DIND0012	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO – DESIGN INFORMACIONAL APLICANDO INFORMAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS	30	30	3	60		
DIND0024	DESIGN - CIÊNCIA- ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN DE INTERIORES	30	30	3	60		
DIND0075	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO - ERGONOMIA DO PRODUTO	30	30	3	60		
DIND0017	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO – PRINCIPIOS DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA DO PRODUTO	30	30	3	60		
DIND0015	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO - PROJETO DE PRODUTO COM ÊNFASE EM BIONICA	30	30	3	60		
DIND0034	DESIGN E CIÊNCIA - PRODUTO - DESIGN UNIVERSAL E ACESSIBILIDADE	30	30	3	60		
DIND0019	DESIGN E ESTÉTICA – PRODUTO - PROJETO DE PRODUTO COM ENFASE EM DESIGN SOCIAL	30	30	3	60		
DIND0094	DESIGN E ESTÉTICA - PRODUTO - RENDERING DIGITAL	30	30	3	60		
DIND0014	DESIGN E ESTÉTICA – PRODUTO – SKETCH E RENDERING À MÃO LIVRE	30	30	3	60		
DIND0033	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – CONCEITO E PROJETO COM ENFOQUE REGIONAL	30	30	3	60		
DIND0029	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN CRÍTICO E DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO	30	30	3	60		
DIND0114	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN E SUSTENTABILIDADE	30	30	3	60		

DIND0041	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN EM INDUSTRIA DE PRODUTOS DE CONSUMO	30	30	3	60		
DIND0016	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – MARKETING PARA DESIGNERS	30	30	3	60		
DIND0011	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – QUALIDADE EM DESIGN	30	30	3	60		
DIND0028	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – VANGUARDAS ESTÉTICA E CRÍTICA	30	30	3	60		
DIND0136	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - ANÁLISE DE PRODUTOS INDUSTRIAIS	30	30	3	60		
DIND0027	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – DESIGN DE PRODUTOS DE BAIXA COMPLEXIDADE	30	30	3	60		
DIND0137	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – DO DESIGN AO PRODUTO EM RESINA DE POLIESTER	30	30	3	60		
DIND0043	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – ENERGIA E DESIGN	30	30	3	60		
DIND0047	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – ENERGIA POTENCIALIZANDO PEQUENOS NEGÓCIOS	30	30	3	60		
DIND0035	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS	30	30	3	60		
DIND0138	DESIGN E TECNOLOGIA – MODELAGEM TRIDIMENSIONAL DO PRODUTO	30	30	3	60		
DIND0066	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – PROTOTIPANDO O DESIGN INFORMACIONAL	30	30	3	60		
DIND0023	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – REPRESENTAÇÃO COM AUTOCAD	30	30	3	60		
DIND0135	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – REPRESENTAÇÃO TÉCNICA EM SISTEMA CAD	30	30	3	60		
DIND0148	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - SISTEMAS ESTRUTURAIS APLICADOS AO DESIGN DE PRODUTO	30	30	3	60		
DIND0139	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – TÉCNICAS DE CONSTRUÇÃO DE MODELOS	30	30	3	60		
DIND0116	SOCIEDADE – DESIGN DE MOBILIÁRIO	30	30	3	60		
DIND0018	TECNOLOGIA – LIGHTING DESIGN	30	30	3	60		
DIND0062	TECNOLOGIA – MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS 2	30	30	3	60		
DIND0051	TECNOLOGIA – MODELAGEM TRIDIMENSIONAL DO PRODUTO 2	30	30	3	60		

### OBSERVAÇÃO

A carga horária a ser cumprida neste curso corresponde a 1590 horas de componentes obrigatórios, 960 horas de componentes optativos de ênfase e 480 horas de atividades complementares, totalizado 3030 horas. Todos os alunos devem obrigatoriamente cumprir os créditos dos ciclos básico e específico, assim como Estágio e Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Dentre as optativas de Ênfase que compõem o ciclo específico, ele poderá, se assim o desejar, escolher parte das disciplinas buscando uma formação focada em três ênfases possíveis: a) Design de Moda, b) Design Gráfico e c) Design de Produto.

Síntese de Carga Horária	
Componentes Obrigatórios	1590 h
Componentes Optativos do Perfil	960 h
Componentes Eletivos Livres e Atividades Complementares*	480h
<b>Carga Horária Total</b>	<b>3030h</b>

\* Todo aluno vinculado ao perfil obrigatoriamente participará de atividades complementares.

### INTEGRALIZAÇÃO CURRICULAR

Tempo Mínimo*	8 semestres
Tempo Médio	10 semestres
Tempo Máximo*	14 semestres

**Quadro 2. Estrutura Curricular por período.**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS  
COMPONENTES CURRICULARES POR PERÍODO**

Sigla Depto.	<u>COMPONENTES OBRIGATÓRIOS</u>  <u>CICLO PROFISSIONAL</u>	Carga Horária		Créditos	Ch Total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
		Teo	Prát				
	<b>1º PERÍODO</b>						
DIND0002	Design Contemporâneo	30	30	3	60		
DIND0001	História do Design	30	30	3	60		
DIND0005	Metodologia Científica	30	30	3	60		
DIND0003	Sistema de Representação Bidimensional	30	30	3	60		
DIND0004	Sistema de Representação Tridimensional	30	30	3	60		
	<b>TOTAL</b>	300 HORAS					
	<b>2º PERÍODO</b>						
DIND0008	Desenho de Observação	30	30	3	60		
DIND0010	Design, Sociedade e Cultura	30	30	3	60		
DIND0009	Estética e Plástica	30	30	3	60		
DIND0006	História da Arte	30	30	3	60		
DIND0007	Teoria da Comunicação	30	30	3	60		
	<b>TOTAL</b>	300 HORAS					
	<b>3º PERÍODO</b>						
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	30	30	3	60		
	<b>TOTAL</b>	240 HORAS					
	<b>4º PERÍODO</b>						
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	30	30	3	60		
	<b>TOTAL</b>	240 HORAS					
	<b>5º PERÍODO</b>						
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	30	30	3	60		
	<b>TOTAL</b>	240 HORAS					
	<b>6º PERÍODO</b>						
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	30	30	3	60		



	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	30	30	3	60		
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	30	30	3	60		
	<b>TOTAL</b>	<b>240 HORAS</b>					
	<b>7º PERÍODO</b>						
DIND0057	Estágio Supervisionado 1	0	210	7	210		
DIND0059	Projeto de Graduação em Design 1	150	135	14	285		
	<b>TOTAL</b>	<b>495 HORAS</b>					
	<b>8º PERÍODO</b>						
DIND0058	Estágio Supervisionado 2	0	210	7	210	DIND0057	
DIND0060	Projeto de Graduação em Design 2	150	135	14	285	DIND0059	
	<b>TOTAL</b>	<b>495 HORAS</b>					
	<b>ATIVIDADES COMPLEMENTARES</b>						
	Ver quadro no anexo com regulamentação	24			480		
	<b>TOTAL</b>	<b>480 HORAS</b>					

### 10.3 Abordagem de Temas Transversais no Currículo DIREITOS HUMANOS

Em consulta à legislação pertinente, foi observado que o Ministério da Educação e o Conselho Nacional da Educação estabeleceram a Resolução nº 1, datada de 30 de maio de 2012, publicada no DOU n.º 105, de 31.05.2012, Seção 1, página 48, que estabelece diretrizes nacionais para a Educação em Direitos Humanos. Em seu artigo 6º, aqui copiado, esta menciona: "Art. 6º - A Educação em Direitos Humanos, de modo transversal, deverá ser considerada na construção dos Projetos Político-Pedagógicos (PPP); dos Regimentos Escolares; dos Planos de Desenvolvimento Institucionais (PDI); dos Programas Pedagógicos de Curso (PPC) das Instituições de Educação Superior; dos materiais didáticos e pedagógicos; do modelo de ensino, pesquisa e extensão; de gestão, bem como dos diferentes processos de avaliação".

O Programa Mundial de Educação em Direitos Humanos (ONU, 2005), ao propor a construção de uma cultura universal de direitos humanos por meio do conhecimento, de habilidades e atitudes, aponta para as instituições de ensino superior a tarefa de formação de cidadãos hábeis para participar de uma sociedade livre, democrática e tolerante com as diferenças étnicorracial, religiosa, cultural, territorial, físico-individual, geracional, de gênero, de orientação sexual, de opção política, de nacionalidade, dentre outras.

No ensino, a educação em direitos humanos pode ser incluída por meio de diferentes modalidades, tais como, disciplinas obrigatórias e optativas, linhas de pesquisa e áreas de concentração, transversalização no projeto político-pedagógico, entre outros. Na pesquisa, as

demandas de estudos na área dos direitos humanos requerem uma política de incentivo que institua esse tema como área de conhecimento de caráter interdisciplinar e transdisciplinar. No curso de Design, a educação em direitos humanos faz parte do conteúdo programático da disciplina obrigatória de Design, Sociedade e Cultura.

## TEMATIZAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E QUESTÕES AMBIENTAIS

Em cumprimento ao parecer CNE/CP nº 3, de 10 de março de 2004, e à Resolução CNE/CP nº 1, de 17 de Junho de 2004, as questões referentes às relações étnico-raciais serão abordadas em grande parte dos componentes curriculares do curso. O mesmo ocorre com as questões emergentes referentes à preservação do meio-ambiente e à sustentabilidade, tratadas na Lei 9.795, de 27 de abril de 1999 e decreto n. 4281 de 25 de Junho de 2002, por se tratarem de problemas contemporâneos de urgente relevância. Apesar de serem temas transversais a serem tratados por uma grande quantidade de componentes curriculares, os temas acima citados, considerando-se a importância da educação em direitos humanos, terão especial relevância no currículo dentro da disciplina obrigatória de “Design, Sociedade e Cultura”, além de ser contemplado nas seguintes disciplinas eletivas: Mídia e Cidadania, Comunicação e culturas populares e Comunicação comunitária, que tem oferta permanente de vagas para os alunos de Design ao serem oferecidas no curso de Comunicação. No que se refere às questões referentes à preservação do meio-ambiente e à sustentabilidade, além de sua abordagem na disciplina de “Design, Sociedade e Cultura”, destaca-se o reforço dessa discussão na disciplina eletiva de Design e sustentabilidade.

### 11. Formas de Acesso ao Curso

O curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste obedece às normas estabelecidas pelas diretrizes curriculares para os Cursos de Design em vigor, descritas na Resolução CNE/CES 05, de 08 de março de 2004, publicada no DOU em 15 de Março de 2004, Seção 1, p.24.

O curso atende a designação dos antigos e novos bacharelados em Desenho Industrial, sendo nomeado de Bacharelado em Design. Seu funcionamento é no Centro Acadêmico do Agreste, Campus Agreste.

As mais atualizadas concepções de Universidade consideram de alta relevância o seu papel de indutora, alavancadora e difusora do desenvolvimento econômico, social e ambiental. Além disso, a Universidade exerce dinâmica e sinergia positiva no espaço geográfico de sua atuação. Por isso, deve estar preparada para, a partir de suas áreas de competência, expandir o ensino e difundir o

conhecimento científico e tecnológico no estado de Pernambuco. A preocupação com políticas e práticas inclusivas é coerente com a responsabilidade social da UFPE e com o novo contexto social que sugere o atendimento às demandas da maioria, em particular, enfatizando-se a necessidade institucional de: democratizar o acesso; fortalecer a educação básica; e propiciar formação permanente aos diversos segmentos da sociedade. Existem três formas de ingresso aos cursos da UFPE, além da transferência por "força de lei". A primeira e mais importante é através do vestibular, a segunda através do ingresso extravestibular; e a terceira através da realização de convênios entre a UFPE e outras instituições, inclusive de fora do país.

- O exame vestibular até o ingresso em 2014 era realizado anualmente, em duas etapas, (exceto para as Engenharias que é realizado semestralmente). O concurso era organizado pela Comissão de Vestibular (Covest), responsável pelo vestibular da UFPE, da UFRPE, e da UNIVASF, de forma conjunta. Na primeira etapa, na UFPE, eram consideradas as notas do ENEM. Na segunda etapa eram realizadas as provas específicas, de acordo com as áreas de cada curso escolhido ou área do conhecimento. No último vestibular em 2013 (ingresso em 2014) apenas os cursos de Estatística e Oceanografia aderiram integralmente ao sistema SISU e, por isto os candidatos fizeram apenas o ENEM. A partir do vestibular para ingresso em 2015 todos os cursos da UFPE terão ingresso apenas pelo sistema SISU, exceto os cursos de bacharelado em química, os de música e, teatro.
- O Ingresso extravestibular é oferecido anualmente, para preenchimento de vagas ociosas nos diversos cursos de graduação, em diferentes áreas de conhecimento/formação profissional por meio de transferência interna, transferência externa, reintegração ou outro curso de graduação para diplomados.
- Os convênios entre a UFPE e outras Instituições são conduzidos por uma diretoria específica (DRI - Diretoria de Relações Internacionais) ligada à Reitoria para o caso dos convênios internacionais e ligada à PROACAD para os casos de convênios nacionais.

Além disso, ressalta-se:

- É possível também realizar matrícula para cursar disciplinas isoladas (<http://www.proacad.ufpe.br>), sendo aluno vinculado à Universidade, não vinculado, vinculado a outra instituição de ensino superior ou diplomado, mas estes alunos não são considerados alunos efetivos.
- No contexto da democratização do acesso, a UFPE tem tomado diversas atitudes, distribuídas em três grupos, buscando assim atender às diretrizes da LDB e à crescente demanda social.

- Dentro do primeiro grupo de ações, a UFPE oferece condições para o acesso dos alunos mais carentes das escolas públicas, através da isenção das taxas de inscrição do vestibular. Esta ação atingiu em 2013 um total de 13.774 (treze mil setecentos e setenta e quatro) vestibulandos.
- Outra importante ação objetivando democratizar o acesso à Universidade tem sido a concessão de condições propícias à realização das provas aos portadores de necessidades especiais. Os candidatos que requerem atenção especial são alocados num prédio exclusivo, dispondo de recursos humanos e tecnológicos adequados a sua condição.
- Quanto às ações de inclusão relacionadas ao ingresso na universidade, até o ano de 2012 a UFPE utilizava no vestibular um bônus de 10% de acréscimo na nota, para candidatos advindos de escola pública, a qualquer curso da instituição e funcionava como uma forma de inclusão social na educação superior federal. No ano de 2013, a UFPE implantou o sistema de cotas, conforme estabelece a Lei nº 12.711/2012, que destina 50% (cinquenta pontos percentuais) das vagas para estudantes que tenham cursado o ensino médio integralmente em escolas públicas. No preenchimento dessas vagas, leva-se em consideração a renda per capita de: pretos, pardos e indígenas e outras etnias. Segundo a lei, essas minorias devem constar em números proporcionais ao censo do IBGE das respectivas unidades federativas.
- As instituições federais de ensino superior terão o prazo máximo de quatro anos para implementar integralmente o sistema de cotas. A UFPE optou pela implantação gradual do sistema de cotas, estabelecendo o percentual de 12,50% (doze vírgula cinco pontos percentuais) para o ano de 2013, o que contabilizou um total de 1.153 (um mil cento e cinquenta e três) ofertadas nesse sistema. Para o ano de 2014, foi ofertado o percentual de 25% (vinte e cinco pontos percentuais) do total das vagas; em 2015 foram 37,50% (trinta e sete vírgula cinco pontos percentuais); e, em 2016, 50% (cinquenta pontos percentuais) atingindo o percentual previsto na lei.

## **12. Atividades Curriculares**

### **12.1 Atividades Complementares**

Conforme a Resolução 12/2013 do CCEPE, as Atividades Complementares devem possibilitar o reconhecimento, por avaliação, de habilidades e competências do aluno, inclusive adquiridas fora da Universidade. As Atividades Complementares se orientam a estimular a prática de estudos independentes, transversais, opcionais, interdisciplinares, de atualização profissional, sobretudo nas relações com o mundo do trabalho, estabelecidas ao longo do Curso, notadamente integrando-as às diversas peculiaridades regionais e culturais. Essas atividades complementares não são vinculadas

aos períodos, podendo ser cumprida em qualquer instância do curso. Esses componentes serão computados de acordo com o regulamento em anexo.

## 12.2 Estágio Supervisionado

O Estágio Curricular Supervisionado é definido como conteúdo curricular construtor do perfil do formando. Consiste numa atividade com características diversificadas de ações e áreas de atuação para a consolidação prévia dos desempenhos profissionais práticos desejados segundo as peculiaridades das ênfases do Curso de Design da UFPE do Campus Acadêmico do Agreste.

A regulamentação e acompanhamento do estágio curricular obrigatório seguem os termos da Lei 11788/2008 de 25 de setembro de 2008, assim como a Resolução CCEPE 20/2015. O curso conta ainda com o assessoramento constante da Central de Estágio do CAA. Ele também dispõe atualmente de um Manual de Estágio, com instruções e normativas guia do componente curricular.

São definidos dois gêneros de estágio: obrigatório e não obrigatório. O estágio supervisionado obrigatório se caracteriza pela sua indispensabilidade de realização para a finalização do curso e a formatura do aluno, sendo estruturado como componente curricular obrigatório nos termos do §1º, do art. 2º, da Lei nº 11.788/2008 e do § 2º, do Art. 1º, da Resolução 20/2015 - CCEPE. O estágio supervisionado não obrigatório se qualifica como uma atividade extra sem exigência de realização para a formação do aluno, sendo considerada uma atividade complementar como apresenta § 3º, do Art. 1º, da Resolução 20/2015. Estágio Não Obrigatório não pode ser validado como Estágio Obrigatório. A carga horária do estágio obrigatório do Curso de Design da CAA/UFPE é de 420 horas, distribuídas, no mínimo, em dois semestres. O estágio não obrigatório não tem carga horária mínima definida. Em acordo com art. 12 da Lei nº 11.788/2008, o estágio supervisionado obrigatório não precisa ser remunerado, mas o estágio supervisionado não obrigatório deve ser remunerado e auxílio-transporte, inclusive com férias.

A autorização para a realização do estágio de caráter obrigatório é concedida pelo Coordenador de Estágio do curso ao qual o aluno está vinculado, após a comprovação e a avaliação dos pré-requisitos para sua realização e as características da proposta de estágio. A autorização para estágio não obrigatório é conferida pela Coordenação de Curso. O Estágio Supervisionado Não Obrigatório pode ser realizado quando o aluno tiver integralizado a soma dos créditos do ciclo básico obrigatório do curso.

Segundo a art. 18, da Resolução 20/2015, todo o estágio deve ter uma carga horária de até 30 horas semanas com no máximo 06 horas diárias de estágio. Não pode ocorrer estágio com trancamento ou matrícula vínculo pois matrícula e frequência regular do educando é um pré-requisito.

A documentação referente a formalização do estágio (termos de convênio, compromisso, plano de atividades e relatórios) tem modelos disponíveis na página da UFPE.

Cada estudante é acompanhado por um supervisor (profissional da concedente apto para assistir ao estudante nas atividades realizadas) e um orientador (professor do curso de design). Ambos avaliam o estágio e o estagiário com nota através de documento de avaliação.

São identificadas quatro modalidades para o desenvolvimento do estágio supervisionado do curso de Design:

- Estágio em unidade da UFPE com o professor como supervisor: as atividades práticas realizadas acontecem nas dependências da universidade em espaços autorizados pelo curso de Design (como laboratórios) e com equipamentos e materiais fornecidos pelos mesmos. Nesta modalidade, o aluno realizará pelo menos um projeto de design demandado por algum dos espaços habilitados pelo curso de Design sob a supervisão de algum docente do curso (termo de compromisso da UFPE e plano de atividades,) e a orientação de outro professor (relatório final);
- Estágio por meio de Centro de Integração: CIEE, IEL, ABRE, PROE e etc.: as atividades práticas são realizadas em empresa externas mediadas por centro de integração. Nesta modalidade, o aluno realizará pelo menos um projeto de design para uma empresa sob a supervisão de algum profissional da concedente (termo de compromisso do centro de integração e plano de atividades) e a orientação de outro professor (relatório final);
- Estágio em empresa por meio de convênio com a UFPE: as atividades práticas são realizadas em empresa externas mediante apoio da empresa concedente previamente conveniada à UFPE. Nesta modalidade, o aluno realizará pelo menos um projeto de design para uma empresa sob a supervisão de algum profissional da concedente (termo de compromisso da UFPE, convênio e plano de atividades) e a orientação de outro professor (relatório final);
- Funcionário/Empresário-Estudante: as atividades práticas na área de design são realizadas na empresa na qual funcionário/empresário-estudante trabalha. Neste caso, é dispensável a elaboração de termo de compromisso, conforme Parecer 917/2018/PF-UFPE/PGF/AGU pois ele já tem vínculo empregatício na empresa onde trabalha ou é o próprio empreendedor.

Contudo, o aluno deverá desempenhar função na área de design na e a orientação de um professor do curso (relatório final);

Todo estagiário (inclusive o funcionário estudante) deve está assegurado no período do estágio consoante previsto no art. 9º, inc. IV, da Lei 11.788/2008. Os estágios em espaços da Universidade utilizam o seguro da instituição. As empresas conveniadas podem utilizar o seguro da UFPE ou seguro próprio. As empresas credenciadas em centros de integração utilizam os seguros destas.

A resolução de estágio, disponível no Anexo 3 apresenta a estruturação e condições do estágio de acordo com legislações e resoluções vigentes.

### 12.3 Trabalho de Conclusão de Curso

O projeto de conclusão é uma atividade obrigatória no Curso de Design, posto que sua função primordial seja a interação entre a teoria e a prática para consolidar a ênfase escolhida pelo aluno.

O Projeto de Graduação em Design enquadra-se no que acreditamos ser o papel do designer na Universidade: refletir sobre o problema de design, seus processos e a sua solução; refletir sobre os efeitos dos produtos e soluções de design preferíveis ou desejáveis para o usuário final; refletir sobre o papel social e transformador da atividade; refletir sobre os possíveis impactos ambientais; e, principalmente, refletir sobre a função de mediador criativo que o designer se propõe diante de suas relações com o sujeito e o meio ambiente.

O Projeto de Graduação em Design é um trabalho monográfico que pode ser projetual ou analítico e é desenvolvido por aluno sob orientação de docente do Núcleo de Design e Comunicação.

O Projeto pode:

- Propor novas soluções para problemas conhecidos;
- Propor soluções para problemas novos;
- Propor soluções para problemas complexos;
- Indicar problemas de soluções complexas;
- Ampliar o campo de atuação profissional;
- Experimentar novas tecnologias;
- Propor novos usos para tecnologias tradicionais;
- Aprofundar-se em áreas do Curso de Design;
- Estudar o passado do Design.

O produto final do PGD é a apresentação de uma monografia que deverá ter no mínimo 50 e no máximo 100 páginas, dependendo da natureza dos projetos. O PGD deverá ser apresentado e defendido pelo aluno perante banca julgadora formada por integrantes do corpo docente do Núcleo de Design e Comunicação, podendo ter 01 convidado externo.

A resolução do trabalho de conclusão de curso, disponível no Anexo 3 apresenta a normativa do Projeto de Graduação em Design.

### 13. Corpo Docente

Para atender à formação indicada, o corpo docente do Curso de Design deve apresentar competências que possibilitem a formação de um profissional habilitado para atuar no atendimento das demandas de design seja no setor industrial, comercial, artesanal ou de serviços.

Os docentes também deverão ser capazes de desenvolver atividades de pesquisa e extensão universitária, envolvendo alunos da graduação e da pós-graduação e segmentos da sociedade em geral, de modo a contribuir, de maneira responsável e positiva, para o desenvolvimento e aprimoramento da sociedade.

Considerando as demandas de ensino, pesquisa e extensão inerentes ao funcionamento do Curso de Design, o quadro docente atual é de 39 (trinta e nove) vagas de docentes dedicados ao curso. No momento atual, o corpo docente é constituído por 11 mestres e 28 doutores contratados mediante concurso público com formação em Design ou áreas afins, conforme descrito a seguir:



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS

#### TABELA DO CORPO DOCENTE

Curso: Design

Vinculação: Núcleo de Design e Comunicação / Centro Acadêmico do Agreste

NOME	CPF	ÁREA DO CONHECIMENTO	TITULAÇÃO	QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL	REGIME DE TRABALHO	VÍNCULO EMPREGATÍCIO
Amilcar Almeida Bezerra	02489671421	Comunicação	Doutor	Comunicação Social / Jornalismo	DE	Estatutário
Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa	05917842469	Design de Produto	Doutora	Desenho Industrial	DE	Estatutário
Ana Paula Celso de Miranda	64289966420	Design de Moda	Doutora	Administração	DE	Estatutário
Andréa Barbosa Camargo	69575932404	Design de Moda	Doutora	Comunicação Visual	DE	Estatutário
Andréa Fernanda de S. Costa	85526762491	Design de Moda	Doutora	Economia Doméstica	DE	Estatutário
Antônio Luis de Oliveira Filho	04596040400	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial/ Projeto do Produto	DE	Estatutário
Bruno Xavier da Silva Barros	03414623498	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial	DE	Estatutário



Camila Brito de Vasconcelos	073.853.114-66	Sistemas de Representação	Doutora	Design	DE	Estatutário
Charles Ricardo Leite da Silva	02715665407	Design de Moda	Doutor	Desenho Industrial	DE	Estatutário
Daniela Nery Bracchi	81045905534	Semiótica	Doutora	Psicologia	DE	Estatutário
Daniella Rodrigues de Farias	69585270463	Design, sociedade e cultura	Doutora	Psicologia	DE	Estatutário
Danielle S.Simões Borgiani	04192602423	Design Têxtil	Doutora	Design	DE	Estatutário
Danilo Émmerson N. Silva	66674263400	Design de Produto	Doutor	Desenho Industrial / Projeto de Produto	DE	Estatutário
Edgard Thomas Martins	03508234720	Design de Produto	Doutor	Ciências Econômicas	DE	Estatutário
Fabio Caparica de Luna	88836258468	Design Gráfico	Mestre	Design	DE	Estatutário
Flávia Zimmerle da N. Costa	33946558453	Design de Moda	Doutora	Administração	DE	Estatutário
Geni Pereira dos Santos	62452789453	Design de Moda	Doutora	Desenho Industrial	DE	Estatutário
Germanya D'Garcia de A. Silva	02610405456	Design de Produto	Doutora	Desenho Industrial	DE	Estatutário
Glenda Gomes Cabral	03532687470	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial / Projeto de Produto	DE	Estatutário
Iracema Tatiana Ribeiro Leite Justo	02861494433	Design de Moda	Mestre	Desenho Industrial / Projeto de Produto	DE	Estatutário
José Lucas Garcia	338.135.398-57	Representação Visual e História do Design	Doutor	Design	DE	Estatutário
Lourival Lopes Costa Filho	44750862487	Design de Produto	Doutor	Arquitetura	DE	Estatutário
Luciana Lopes Freire	02647810400	Design Gráfico	Mestre	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário
Manoel Guedes Alcoforado	02165847443	Design de Produto	Doutor	Desenho Industrial / Projeto de Produto	DE	Estatutário
Marcela F. C. Galvão Bezerra	02419543475	Design Gráfico	Doutora	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário
Maria de Fátima Waechter Finizola Santana	02061843441	Tipografia	Doutora	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário
Maria Teresa Lopes	96323981491	Semiótica	Doutora	Design Grafico	DE	Estatutário
Mário de Faria Carvalho	27486664372	Estética e Plástica	Doutor	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário
Nara Oliveira de Lima Rocha	03479090435	Design de Moda	Doutora	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário
Paula Vivana de R. Valadares	69660603487	Design Gráfico	Mestre	Desenho Industrial	DE	Estatutário
Renata Garcia Wanderley	02931822485	Design Gráfico	Doutora	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário
Ricardo Oliveira da Cunha Lima	8560568472	Representação Visual e História do Design	Doutor	Desenho Industrial com habilitação em Comunicação Visual	DE	Estatutário
Rosângela Vieira de Souza	77109082415	Design Gráfico	Mestre	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário
Rosiane Pereira Alves	02579004467	Design de Moda	Doutora	Economia Doméstica	DE	Estatutário
Rosimeri Franck Pichler	01357128070	Design de Produto	Doutora	Desenho Industrial com habilitação em Projeto de Produto	DE	Estatutário
Silvio Diniz de Lourenço Junior	86852108449	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial / Projeto de Produto	DE	Estatutário
Sophia de Oliveira C. e Silva	02705056440	Design Gráfico	Mestre	Design Gráfico	DE	Estatutário
Tércia Valfridia Lima Nunes	82721653334	Design de Produto	Doutora	Engenharia Civil	DE	Estatutário
Verônica Emília Campos Freire	03907851480	Semiótica	Doutora	Desenho Industrial / Programação Visual	DE	Estatutário

## 14. Suporte para Funcionamento do Curso

### 14.1 Estrutura Atual

Conforme projeto do CAA, as instalações físicas iniciais foram projetadas levando-se em consideração as necessidades básicas para o funcionamento, além de prever espaços didáticos e administrativos, como listado a seguir:

- a) Biblioteca: projetada para atender à todas as áreas de conhecimento relacionadas aos cursos oferecidos. Trata-se de local climatizado, contendo espaços para estudo individual e em grupo com acesso direto ao acervo.
- b) 3 auditórios: espaços climatizados, com capacidade para 200 (duzentas) pessoas, com TV, DVD, vídeo, computador, data-show e retroprojektor.
- c) Laboratórios de informática: trata-se de um espaço climatizado, contendo 15 (quinze) computadores, 1 (uma) impressora e 1 (um) scanner.
- d) Espaço para funcionamento administrativo: o espaço para funcionamento administrativo foi projetado para atender aos alunos, docentes e funcionários técnico administrativos, contendo as seguintes salas:
  - Sala de direção;
  - Salas para coordenação dos Núcleos;
  - Sala de coordenação de curso;
  - Sala de reuniões;
  - Setor de contabilidade;
  - Sala de recursos humanos.
  - Escolaridade única;
  - Setor de apoio ao docente (acervo de projetores, computadores e outros equipamentos de apoio às atividades de ensino)

Para o pleno desempenho das atividades teóricas e práticas do **Curso de Design**, atualmente o curso conta com as seguintes instalações:

- 7 (sete) salas de aula climatizadas e com quadro branco e projetor. Destas salas, cinco contém 40 (quarenta) carteiras; 2 contém 25 (vinte e cinco) carteiras;
- Gabinetes climatizados para professores, com mobiliário e material de escritório;

Além destes espaços, dispomos de laboratórios que são usados tanto para o ensino, quanto para atividades de pesquisa e extensão.

## 14.2 Acessibilidade

O curso de Design tem o compromisso e preocupação com o tema da acessibilidade e a Universidade Federal de Pernambuco investe, em sua metodologia, na acessibilidade plena. Entende-se que a acessibilidade plena se remete ao direito assegurado ao público prioritário da educação especial às condições de igualdade no acesso, na permanência e na conclusão dos estudos na

educação superior. Tais condições são promovidas institucionalmente a partir da eliminação do conjunto de barreiras, a saber: arquitetônicas, pedagógicas, atitudinais, nas comunicações e digitais.

A acessibilidade arquitetônica se concretiza por meio do rompimento de barreiras físicas dentro do espaço acadêmico, incluindo a estrutura física da IES, de forma que seus ambientes permitam o desenvolvimento de atividades acadêmicas. Os exemplos mais comuns de acessibilidade arquitetônica são a presença de rampas, banheiros adaptados, elevadores adaptados, piso tátil, entre outras.

A acessibilidade atitudinal está relacionada à capacidade do indivíduo de identificar-se como parte integrante da diversidade, livre de preconceitos, estigmas, estereótipos e discriminações, visto que são as atitudes que impulsionam a remoção de barreiras. Essa acessibilidade ocorre por meio de ações e projetos relacionados à acessibilidade em toda a sua amplitude.

Por meio destas atitudes, a acessibilidade metodológica (também conhecida como pedagógica) é promovida pela eliminação de barreiras por meio de metodologias e técnicas de estudo desenvolvidas pelo docente. É possível notar a acessibilidade metodológica nas salas de aula quando os professores promovem processos pedagógicos, flexibilização do tempo e utilização de recursos para viabilizar a aprendizagem de estudantes com deficiência, como, por exemplo: pranchas de comunicação, texto impresso e ampliado, softwares ampliadores e leitores de tela, comunicação alternativa, aprofundamento de estudos, entre outros recursos.

A acessibilidade digital e nas comunicações se efetiva por meio das variadas formas de comunicação sem obstáculos, como a língua de sinais, aprofundamento de estudos, uso de programas específicos por intermédio de computadores, bem como a difusão e facilidade no uso de novas tecnologias, mecanismos digitais e de tecnologias assistivas.

O Núcleo de Acessibilidade (NACE) tem dois intérpretes que estão disponíveis para oferecer interpretação em sala de aula, como previsto em lei, e também em eventos. Também é responsável por adquirir equipamentos ou promover adequações para que alunos com baixa visão ou com outras deficiências visuais possam ter acesso aos conteúdos de maneira adequada.

O setor de Psicologia da UFPE atua por meio do Programa de Bem-estar Mental (PROBEM) da Pró-Reitoria para Assuntos Estudantis contemplando discentes com perfil de assistência estudantil (aqueles cuja renda per capita familiar é de até um salário mínimo e meio). Esses alunos recebem auxílio.

Em caso de estudantes com necessidades de atendimento psicológico, como discentes com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, Espectro de Autismo, além de outros diagnósticos, a universidade oferece acompanhamento com profissionais da Psicologia e também da Psiquiatria, além de acompanhamento mais próximo da coordenação e colegiado do curso de Design, buscando discutir sistematicamente formas de apoio a esses estudantes, como a delação de tempo nas avaliações, por exemplo.

Desse modo, busca-se garantir a proteção dos Direitos das Pessoas com Transtorno do Espectro Autista. Isso porque a matriz curricular dos cursos da Universidade Federal de Pernambuco está em consonância com o Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (PNEDH, 2007) e com disposto na Lei N° 12.764, de 27 de dezembro de 2012 que estabelece Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. Enfatizamos, por isso, na nossa abordagem curricular um processo contínuo onde inserimos temáticas que promovam o respeito aos alunos cuja deficiência seja considerada como transtorno do espectro autista.

A UFPE adota respeito e valorização da Diversidade Humana com acessibilidade, inclusão e proteção contra qualquer forma de discriminação aos alunos que apresentem a antiga Síndrome de Asperger (forma branda do autismo), que desde 2013, foi considerada Transtorno do Espectro Autista (TEA). Diferentemente do autismo clássico, quem tem Asperger não apresenta comprometimento intelectual e retardo cognitivo, embora possa ter as demais características. Nessa perspectiva, embora a transversalidade temática do tema seja vivenciada no currículo dos cursos, cumprindo a nobre tarefa de formar cidadãos, sua abordagem teórico-prática é amplamente materializada nos conteúdos programáticos de diferentes disciplinas, nos seminários e palestras que são realizados ao longo dos semestres.

Ainda no que se refere aos estudantes com déficit auditivo, destacamos a possibilidade de contratação de intérpretes de Libras e, atentos à formação do professor e a familiarização com o contexto dos alunos, a IES oferece curso de capacitação em Educação Inclusiva e em Libras, oportunizando o contato e a difusão da Língua Brasileira de Sinais.

O curso oferece também a disciplina de “Design Universal e Acessibilidade” buscando contemplar na formação do aluno a importância da acessibilidade e do desenho universal nos artefatos culturais. Ofertamos também a disciplina de “Design e sustentabilidade”, onde um conhecimento maior da questão é abordado, de modo a se refletir sobre a sustentabilidade social, econômica e ambiental, os novos estilos de vida, a emoção e a experiência dos usuários no

desenvolvimento de produtos duráveis, o ciclo de vida dos produtos, as novas economias e organizações sociais, os padrões de consumo e as comunidades criativas.

Para além disso, as disciplinas contemplam a acessibilidade e a sustentabilidade na reciclagem de materiais utilizados nos conteúdos disciplinares, seu, reuso, remanufatura e redução do consumo de insumos materiais custosos no decorrer da disciplina. Trabalha-se, assim, com a noção de materiais acessíveis, valorizando materiais locais, artesanais, reciclados e de baixo custo.

Destaca-se, ainda, a acessibilidade propiciada pelo uso de Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs no processo ensino-aprendizagem, como a utilização da internet e salas de aula virtuais como forma de apoio didático pedagógico, fortalecendo a acessibilidade no curso por meio de ferramentas institucionais de ambientes virtuais de aprendizagem, como o conecte-UFPE. Além disso, cumprindo o decreto de número 5.626/2005, a disciplina de Libras será oferecida pelo Centro Acadêmico do Agreste como eletiva para os alunos do curso de Design.

Desse modo, o curso conta com o apoio para a inclusão adequada desses alunos no curso, buscando promover ações de acessibilidade e inclusão educacional nos eixos da infraestrutura; comunicação e informação; ensino, pesquisa e extensão.

### 14.3 Biblioteca e Acervo

A Biblioteca Agreste Ariano Suassuna oferece suporte informacional às atividades de ensino e pesquisa à comunidade acadêmica da UFPE e UPE (Caruaru), através do seu acervo e serviços, com a finalidade de incentivar e aprimorar o aprendizado científico nas respectivas áreas.

A biblioteca está localizada no térreo e primeiro piso do Bloco administrativo, possui 48 cabines de estudo individual e 4 cabines de estudo em grupo. Ao usuário é permitida a consulta, pesquisa local e empréstimo domiciliar.

#### Serviços

- ☞ Consulta Local;
- ☞ Empréstimo domiciliar;
- ☞ Renovação e reserva de publicações pela internet;
- ☞ Acervo nas áreas do conhecimento do CAA com acesso livre;
- ☞ E-books;
- ☞ Auxílio e orientação aos usuários no uso do acervo e do Pergamum;
- ☞ Orientação à normalização de trabalhos acadêmicos;
- ☞ Rede sem o;
- ☞ Rede Pergamum - Pesquisa online ao acervo da biblioteca;

- 🔗 Repositório institucional e BDTD nacional; COMUT – acesso a artigos de periódicos das bibliotecas brasileiras;
- 🔗 Página web; Visita dirigida;
- 🔗 Cabines de estudo individual e em grupo;
- 🔗 Pesquisa e treinamento Portal de Periódicos da CAPES;
- 🔗 Oficinas de normalização de trabalhos acadêmicos e acesso as normas da ABNT;
- 🔗 Catalogação na fonte e entrega de trabalhos acadêmicos;
- 🔗 Exibição de filmes;
- 🔗 Reserva de cine auditório;
- 🔗 Recursos de acessibilidade.

#### 14.4 Laboratórios

O curso dispõe de 16 laboratórios, 13 destes possuem espaço físico e são utilizados para ensino, pesquisa e extensão, são eles: Lab CG, Oficina, LTA, Usina, LabDier, LabModa, Fotolab, Trama e Lab têxtil, LabDin e ErgoQG e LabTec. Já os laboratórios Design em Espaços, GComo ainda não tem espaço físico, porém tem produções de pesquisa e extensão e os encontros com alunos acontecem em salas de reunião, gabinete docente ou salas de aula enquanto o espaço físico não está disponibilizado. Na tabela 02 apresentamos os laboratórios e seus respectivos coordenadores e localização.

**Tabela 2. Laboratórios do curso de Design**

Laboratório	Coordenador	Prédio	Sala
Lab CG	Nara Rocha	32	térreo
Oficina	Antonio Oliveira	31	térreo
LTA	Verônica Freire	31	1º andar
Usina Design	Sophia Costa	31	1º andar
LabDier	Danilo Emmerson	31	1º andar
Sendes	Fábio Caparica	31	1º andar
LabModa	Andrea Camargo	33	térreo
Fotolab	Daniela Bracchi	33	térreo
Trama	Renata Garcia	2	térreo
Lab Textil	Andrea Costa	3	térreo
LabTec	Manoel Guedes	30	Térreo
Laboratório de Design em Espaços	Lourival Costa	S/L	
Digimoda	Nara Rocha	S/L	
GComo	Marcelo Martins	S/L	
Laboratório ErgoQG	Bruno Barros	30	térreo
LabDin	Marcela Bezerra	30	Térreo

## 14.5 Recursos Humanos

### COORDENAÇÃO DO CURSO E DO NÚCLEO

O curso dispõe de um Coordenador do Núcleo de Design e Comunicação, e um Coordenador do Curso de Design. O Coordenador do Núcleo atua como gestor das ações do Núcleo que engloba, por exemplo, a gestão dos docentes e a aquisição de equipamentos para melhoria da infraestrutura do curso. Esse cargo equivale administrativamente ao cargo de Chefe de Departamento. Já o Coordenador do Curso atua como gestor das ações voltadas para as atividades de ensino e acompanha o processo de formação dos alunos.

### SEAP

Setor de Estudos e Apoio Pedagógico que dispõe de pessoal especializado para contribuir com orientações pedagógicas aos cursos do CAA.

### DOCENTES

Atualmente temos 39 docentes efetivos e ocasionalmente tem professores temporários (substitutos).

### TÉCNICOS

Há ainda, o apoio de equipe de técnicos.

## 15. Apoio ao Discente

O discente de Design do Campus do Agreste da UFPE possui como meios de acesso à informação o site oficial da Instituição (<https://www.ufpe.br/>), o site do Campus do Agreste (CAA/UFPE) (<https://www.ufpe.br/caa>) e o site do curso de Graduação em Design do CAA/UFPE (<https://www.ufpe.br/design-bacharelado-caa>). Pelo site da Instituição, o aluno tem acesso aos programas, projetos e ações promovidos pelas Pró-Reitorias de Assuntos Estudantis (PROAES) e de Assuntos Acadêmicos (PROACAD), os quais fazem a gestão das ações de acolhimento e permanência do discente na Instituição.

Pelo site do Campus do Agreste, o aluno tem acesso às informações e contatos dos serviços de apoio e assistência locais, como o Restaurante Universitário do CAA, a Biblioteca Agreste Ariano Suassuna, a Ouvidoria, o Núcleo de Acessibilidade, dentre outros. Por fim, pelo site do curso, o aluno tem acesso ao perfil curricular, docentes, grade curricular, programas das disciplinas, Estatuto e

Regimento da Instituição, Projeto Pedagógico do Curso (PPC) e demais resoluções que regulamentam o funcionamento do curso, como: Atividades Complementares, Trancamento e cancelamento de disciplinas, estágio, entre outros. Na página do curso, também é possível acessar informações com relação a infraestrutura do curso, seus laboratórios e equipamentos disponíveis.

Além destes meios, tem-se a página Manual do Estudante (<https://www.ufpe.br/manual-do-estudante>) que contempla as informações necessárias ao aluno que ingressa na Instituição, e o Sistema de Informação e Gestão Acadêmica (SIG@) que registra toda a vida acadêmica do estudante como matrícula, grade de horários, notas e histórico escolar. O acesso ao SIG@ pode se dar pelo endereço eletrônico ([www.siga.ufpe.br](http://www.siga.ufpe.br)) ou pelo aplicativo UFPE Mobile, que pode ser baixado gratuitamente no sistema android pela *Play Store* ou no sistema IOS pela *Apple Store*.

Como forma de receber os discentes ingressantes nos cursos de graduação, o CAA/UFPE realiza, desde 2014, o Integra CAA (<https://semanaintegra.blogspot.com/>). O evento tem duração de 1 semana e conta com a colaboração de alunos, professores e técnicos administrativos que oferecem atividades diversas como palestras, oficinas, mesas-redondas e exposições.

### **15.1 Ações de acolhimento e permanência**

#### **RESTAURANTE UNIVERSITÁRIO (RU) DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE (CAA)**

Inaugurado em março de 2017. No RU são servidas até 1.500 refeições diárias totalmente subsidiadas para alunos bolsistas de assistência estudantil (níveis 3 e 4) a UFPE. Com área total de 833 m<sup>2</sup>, o RU tem 280 cadeiras disponíveis aos usuários. A capacidade máxima é de 650 almoços e 850 jantares gratuitos para bolsistas de assistência estudantil do Campus Caruaru. Os demais estudantes e integrantes da comunidade acadêmica podem utilizar o restaurante pagando o preço integral da refeição.

#### **NÚCLEO DE ATENÇÃO À SAÚDE DO ESTUDANTE (NASE)**

Apoia a saúde dos estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica ou de violação de direitos, ao oferecer atendimento em psicologia, psiquiatria, enfermagem, nutrição, serviço social e saúde sexual, além de atendimento psicopedagógico e médico (clínico e eletivo), aos discentes da graduação, com prioridade àqueles beneficiados pelos programas de assistência estudantil da PROAES.

#### **BOLSAS ASSISTENCIAIS ESTUDANTIS**



A Política de Assistência Estudantil tem o objetivo de ampliar as condições de permanência e de conclusão dos estudantes de graduação na educação superior pública federal.

### **BOLSA ATLETA UFPE**

Tem como objetivo estimular os estudantes de graduação e pós-graduação a desenvolverem suas capacidades em atividades relacionadas à prática esportiva, contribuindo para a melhoria na formação acadêmica.

### **PROGRAMA DE ESTUDANTES-CONVÊNIO DE GRADUAÇÃO (PEC-G)**

É um dos instrumentos de cooperação educacional que o Governo brasileiro concede Bolsa Mérito, referente à concessão de auxílio financeiro para estudantes estrangeiros do Programa de Estudantes-Convênio de Graduação, que demonstrem desempenho acadêmico excepcional (nos termos da Portaria nº 200, de 20 de março de 2012, que estabelece as diretrizes para a concessão da Bolsa).

### **AUXÍLIO FINANCEIRO PARA APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS EM EVENTOS INTERNACIONAIS**

O Programa destina-se exclusivamente em apoiar a participação de estudantes de graduação e do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Pernambuco, com apresentação de trabalhos em eventos científicos, tecnológicos, culturais e esportivos de abrangência internacional.

### **CENTRAL DE ESTÁGIOS**

Vinculada a Coordenação Setorial de Ensino do Centro Acadêmico do Agreste, a Central de Estágio CAA tem como objetivo atuar junto aos discentes, docentes e concedentes de estágio, orientando-os e apoiando-os no que concerne ao desenvolvimento da atividade acadêmica de Estágio Curricular no âmbito do Campus do Agreste.

## **15.2 Apoio Psicopedagógico**

Para apoio pedagógico aos discentes, o Campus do Agreste conta com o Setor de Estudos e Assessoria Pedagógica (SEAP), criado por deliberação do Conselho do Centro Acadêmico do Agreste e diretamente vinculado à Coordenação de Ensino, sendo responsável pelo desenvolvimento de atividades relacionadas ao estudo e assessoramento pedagógico aos cursos, colaborando com a referida coordenação na gestão do ensino. Dentre as atividades desempenhadas pelo SEAP, destacam-se:

Assessoria na elaboração, reformulação e atualização de Projetos Pedagógicos dos Cursos de Graduação (PPCs);

Monitoramento dos fenômenos educacionais (evasão, retenção);

Acompanhamento das situações de regularização dos discentes (INEP/ENADE);

Norteamento/encaminhamento inicial aos estudantes com baixo desempenho acadêmico.

O SEAP do CAA conta com duas profissionais da Pedagogia no trabalho de atendimento aos cursos e também aos estudantes, as quais atendem no 1º Andar da Casa do Estudante do Campus do Agreste.

Para o apoio Psicológico, a UFPE conta com o Programa de Bem-Estar Mental (PROBEM) o qual realiza serviços de assistência à saúde por meio de acompanhamento psicológico e/ou psiquiátrico para a comunidade acadêmica.

### **15.3 Acessibilidade metodológica e instrumental**

Para promover a inclusão e acessibilidade metodológica e instrumental, a UFPE formou o Núcleo de Acessibilidade (NACE/UFPE) que visa apoiar estudantes e servidores com deficiência, mobilidade reduzida, transtorno funcional específico da aprendizagem, transtorno global do desenvolvimento e/ou altas habilidades/superdotação. O Núcleo oferece Atendimento Educacional Especializado (AEE), que conta com serviço de tradução (tradução visual/audiodescrição) e interpretação de Libras, apoio e orientação sobre o uso de tecnologias assistivas, além de promover articulação entre os setores para promoção da acessibilidade na UFPE. O Centro Acadêmico do Agreste disponibiliza um Núcleo Setorial de Acessibilidade (NACE-CAA/UFPE) que tem por finalidade auxiliar o atendimento aos discentes, docentes e técnicos administrativos com deficiência do CAA, quanto ao seu acesso e permanência com qualidade na UFPE, mediante a efetivação de ações que visem eliminar barreiras atitudinais, arquitetônicas, comunicacionais, metodológicas, instrumentais, programáticas que restringem a participação e o desenvolvimento acadêmico e profissional. Nesse sentido, o CAA dispõe atualmente dos seguintes recursos de acessibilidade e tecnologia assistiva: 1 impressora braile, 1 computador, 1 monitor, 1 sistema jaws, 2 lupas eletrônicas, 1 scanner de voz, 1 cadeira de rodas mecânica, 1 cadeira de rodas motorizada.

### **15.4 Monitoria**

Os estudantes de graduação da UFPE contam com um suporte da Universidade no que se refere ao programa monitoria. O apoio acadêmico dado pela Universidade visa garantir o progresso contínuo do seu ensino de graduação a partir de experiências práticas.

### **15.5 Nivelamento, intermediação e acompanhamento de estágios**

Vinculada a Coordenação Setorial de Ensino do Centro Acadêmico do Agreste, a Central de Estágio CAA tem como objetivo atuar junto aos discentes, docentes e concedentes de estágio, orientando-os e apoiando-os no que concerne ao desenvolvimento da atividade acadêmica de Estágio Curricular no âmbito do Campus do Agreste. Além disso, encontra-se em implantação o Sistema de Estágio UFPE (<https://estagio.ufpe.br/login>), uma plataforma proporciona a conexão entre estudante, instituição de ensino e empresas, visando a inclusão do aluno no mercado de trabalho através de divulgação de oportunidades, preenchimento online de documentos, acompanhamento de estágios e muito mais. O curso de Design do CAA utiliza desde 2019/1 o Sistema como forma de intermediação e acompanhamento dos discentes em estágio.

### **15.6 Intercâmbios nacionais e internacionais**

#### **PROGRAMA ANDIFES DE MOBILIDADE ACADÊMICA**

É resultado de um convênio firmado entre várias Instituições Federais de Ensino Superior (IFES) e alcança somente alunos de cursos de graduação. O aluno participante deste convênio terá vínculo temporário com a Instituição receptora pelo prazo máximo de dois semestres letivos, consecutivos ou não, podendo, em caráter excepcional, e a critério das Instituições envolvidas, ser prorrogado por mais um semestre.

#### **DIRETORIA DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

A Diretoria de Relações Internacionais (DRI) da Universidade Federal de Pernambuco é a instância responsável pelo intercâmbio da UFPE com instituições de ensino superior de diversos países. Ela possibilita aos estudantes e professores pernambucanos a troca de conhecimentos e experiências acadêmicas com discentes e docentes de todas as partes do mundo. Os estudantes vinculados à UFPE podem participar do intercâmbio simples ou do tipo dupla titulação. O primeiro está disponível para todos os cursos da Universidade, desde que haja equivalente na instituição estrangeira conveniada, e vale para o período de seis meses a um ano. Já a segunda modalidade é oferecida para um período de um ano acadêmico e confere ao estudante, após concluído seu curso

na UFPE, o diploma da Universidade envolvida no Programa. Os duplos diplomas são firmados com cursos específicos e não estão disponíveis a todos os cursos da instituição.

Os programas de mobilidade estudantil nacional e internacional para os estudantes de graduação são regulamentadas pela resolução nº 10/2013 da UFPE.

## 15.7 Ações exitosas ou inovadoras

Como ação inovadora, a UFPE é pioneira ao formar a Diretoria LGBT, a qual é responsável pela execução da “Política LGBT da UFPE” com o objetivo primordial de favorecer o acolhimento, a inserção e a permanência da comunidade LGBT da UFPE. Sendo assim, ela coordena e implementa ações afirmativas e projetos relacionados aos direitos de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais e Intersexuais. Dentre as ações da Diretoria, destacam-se as ações protetivas, com a criação do aplicativo de mapeamento de LGBTfobia na UFPE e a ouvidoria da Diversidade; e as ações de Saúde da população LGBT, com a criação de um espaço de apoio e acolhimento de pessoas trans no HC-UFPE.

Outras informações sobre as ações e assistências aos estudantes podem ser obtidas pelos seguintes meios de acesso:

### - PÁGINA DA UFPE

Site: <http://www.ufpe.br>

### - PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ESTUDANTIS (PROAES)

Site: <http://www.ufpe.br/proaes>

Secretaria | Telefone: (81) 2126-7391 E-mail: [proaes@ufpe.br](mailto:proaes@ufpe.br)

Recepção | Telefone: (81) 2126-8192 / 2126-8193

Diretoria de Assistência Estudantil | Telefone: (81) 2126-8486 E-mail: [dae.proaes@ufpe.br](mailto:dae.proaes@ufpe.br)

### - PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS (PROACAD)

Site: <http://www.ufpe.br/proacad>

Secretaria | Telefone: (81) 2126-8105 | E-mail: [proacad@ufpe.br](mailto:proacad@ufpe.br)

Diretoria de Gestão Acadêmica | telefone: (81) 2126.7014 | E-mail: [dga.proacad@ufpe.br](mailto:dga.proacad@ufpe.br)

Corpo Discente | Telefone: (81) 2126-8117 / 2126-8611 | E-mail: [cdiscente.atendimento@ufpe.br](mailto:cdiscente.atendimento@ufpe.br) | [corpodiscente@ufpe.br](mailto:corpodiscente@ufpe.br)

### - PÁGINA MANUAL DO ESTUDANTE

Site: <https://www.ufpe.br/manual-do-estudante>

### - SETOR DE ESTUDOS E ACESSORIA PEDAGÓGICA (SEAP/CAA)

Site: <https://www.ufpe.br/caa/coord-gestoras/cgeg/seap>

E-mail: [caaseap@gmail.com](mailto:caaseap@gmail.com)

**- PÁGINA DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE (CAA/UFPE)**

Site: <https://www.ufpe.br/caa>

**- CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN (CAA/UFPE)**

Site atual: <https://www.ufpe.br/design-bacharelado-cao>

Site antigo: <http://www3.ufpe.br/designcao>

Secretaria e Coordenação do Curso

Telefone: (81)2103-9165 | E-mail: [design.agreste@ufpe.br](mailto:design.agreste@ufpe.br)

**- GRUPO DO FACEBOOK**

Endereço: <https://www.facebook.com/groups/design.ufpe.caa>

## **16. Sistemática de Concretização do Projeto Pedagógico**

### **16.1 Composição e Atribuições do Núcleo Docente Estruturante**

O NDE do Curso de Design, em consonância com a resolução 01/2013 do Conselho Coordenador de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFPE, atende às normas contidas na resolução CONAES número 1 de 17/06/2010, transcrita abaixo:

Art. 1º O Núcleo Docente Estruturante (NDE) de um curso de graduação constitui-se de um grupo de docentes, com atribuições acadêmicas de acompanhamento, atuante no processo de concepção, consolidação e contínua atualização do projeto pedagógico do curso.

Parágrafo único. O NDE deve ser constituído por membros do corpo docente do curso, que exerçam liderança acadêmica no âmbito do mesmo, percebida na produção de conhecimentos na área, no desenvolvimento do ensino, e em outras dimensões entendidas como importantes pela instituição, e que atuem sobre o desenvolvimento do curso.

Art. 2º São atribuições do Núcleo Docente Estruturante, entre outras:

- I - contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso;
- II - zelar pela integração curricular interdisciplinar entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo;
- III - 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;
- IV - zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Graduação.

Art. 3º As Instituições de Educação Superior, por meio dos seus colegiados superiores, devem definir as atribuições e os critérios de constituição do NDE, atendidos, no mínimo, os seguintes:

- I - ser constituído por um mínimo de 5 professores pertencentes ao corpo docente do curso;
- II - ter pelo menos 60% de seus membros com titulação acadêmica obtida em programas de pós graduação *stricto sensu*;
- III - ter todos os membros em regime de trabalho de tempo parcial ou integral, sendo pelo menos 20% em tempo integral;
- IV - assegurar estratégia de renovação parcial dos integrantes do NDE de modo a assegurar continuidade no processo de acompanhamento do curso.

No Curso de Design do CAA, o NDE foi eleito em Reunião de Pleno do Núcleo de Design e Comunicação e é composto pelos docentes listados a seguir:

### Gestão 2017-2020 (3 anos de mandato, segundo a resolução 01/2003)

Profa. Dra. Danielle S. Simões Borgiani (Coordenadora do Curso)

Prof. Dr. Charles Ricardo Leite da Silva

Profa. Dra. Daniela Nery Bracchi

Profa. Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola Santana

Prof. Me. Sophia de Oliveira Costa e Silva

Prof. Dra Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa

Profa. Me. Antônio Luís de Oliveira Filho

### 16.2 Dinâmica de Avaliação do PPC

O Curso de Design do Campus do Agreste tem seu Projeto Pedagógico revisado e/ou atualizado anualmente, pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE), com normatização votada no Colegiado do Curso e, quando necessário, endosso da Pró- Reitoria para Assuntos Acadêmicos (Proacad), obedecendo à legislação pertinente. São os seguintes os procedimentos adotados na revisão/atualização deste PPC:

- revisão de bibliografias de componentes curriculares;
- Atualização dos docentes e respectivos currículos;
- Sistemática de avaliação;
- Revisão de atividades complementares;
- Revisão da prática e resolução de estágio;
- Revisão da resolução de Projeto Graduação em Design;

- Atualização dos laboratórios do curso.

Este PPC apresenta uma reformulação parcial.

## 17.Anexos

### Anexo 01 – PLANILHA DE DISPOSITIVOS LEGAIS E NORMATIVOS

Dispositivo Legal	Forma de Atendimento	Observação	
01	Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso. (Resolução nº 5 de 8 de março de 2004).	Em consonância com a resolução em relação a estrutura do PPC, Estágio Supervisionado regulamentado, TCC e a Atividades Complementares regulamentada. Divisão do ciclo de formação em conteúdos básicos e específicos e conteúdos teóricos práticos.	Conteúdos de gestão e processos estão inseridos nos específicos, não básicos.
02	Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana (Resolução CNE/CP N° 01 de 17 de junho de 2004)	A Educação das Relações Étnico-raciais, bem como o tratamento de questões e temáticas que dizem respeito aos afrodescendentes estão incluídas na disciplina Design, Sociedade e Cultura.	Presente na disciplina obrigatória DIND0010 – Design, sociedade e cultura como conteúdo programático.
03	Titulação do corpo docente (Art. 66 da Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996)	Todo corpo tem pós-graduação stricto sensu, sendo 11 mestres e 28 doutores.	Há ainda 4 docentes em doutoramento, a citar: Iracema Tatiana, Rosângela Vieira, Paula Valadares, Luciana Lopes e Sílvio Diniz.
04	Núcleo Docente Estruturante (NDE) (Resolução CONAES N° 1, de 17/06/2010 e Resolução 01/2013 CCEPE)	Composição de acordo com as resoluções do CONAES e CCEPE.	Citado na página 69
05	Carga horária mínima, em horas – para Bacharelados e Licenciaturas: Resolução CNE/CES N° 02/2007 (Graduação, Bacharelado, Presencial);	Curso se enquadra no grupo C da resolução CNE/CES 02/2007. Tendo 3030hs e integralização mínima de 4 anos.	Citado na página 01 e 46.
06	Tempo de integralização: Resolução CNE/CES N° 02/2007 (Graduação, Bacharelado, Presencial);	Curso se enquadra no grupo C da resolução CNE/CES 02/2007. Tendo 3030hs e integralização mínima de 4 anos.	Citado na página 01 e 45.
07	Condições de acesso para pessoas com deficiência e/ou mobilidade reduzida (Dec. N° 5.296/2004 e Lei 13.146/2015)	A acessibilidade é atendida e expressada no item 14.2. A inclusão também, citado no item 9.1	Citado na página 57 e 65
08	Disciplina obrigatória/eletiva de Libras (Dec. N° 5.626/2005)	Disciplina NFD – Libras é específica na formação do aluno.	Como condição de acessibilidade, citada no item 14.2, bem como ofertada como disciplina própria da formação específica no item 10.2
09	Informações acadêmicas (Portaria Normativa N° 40 de 12/12/2007, alterada pela Portaria Normativa MEC N° 23 de 01/12/2010, publicada em 29/12/2010)	Todas informações acadêmicas estão disponíveis de forma virtual.	Através do Sig@ o aluno poderá ter acesso a informações acadêmicas, bem como ao site do curso, já citado no PPC (página 68).
10	Políticas de educação ambiental (Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999 e Decreto nº 4.281 de 25 de junho de 2002)	No PPC a educação ambiental é tratada de forma permanente em 3 disciplinas. Bem como, de forma transversal através de grupos de pesquisa e TCCs, a citar: grupo de pesquisa VIÉS – moda e Design; PLURAL – moda e vestuário e IMAGINÁRIO.	Disciplinas que tratam de forma permanente do conteúdo: DIND 0114 - DESIGN E SOCIEDADE – DESIGN SUSTENTÁVEL; MODA007 – DESIGN E TECNOLOGIA – MATERIAIS TÊXTEIS, MODA E SUSTENTABILIDADE e MODA0058 – DESIGN E TECNOLOGIA – DESIGN TÊXTIL.
11	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, conforme disposto na Resolução CNE/CEB 4/2010	Atende	Apresentado na página 38
12	Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos, conforme disposto no Parecer CNE/CP N° 8, de 06/03/2012, que originou a Resolução CNE/CP N° 1, de 30/05/2012.	Atende de forma transversal e permanente em uma disciplina.	De forma transversal, citamos no item 10.4, página 50. E de forma permanente, é conteúdo programático da disciplina obrigatória DIND0010 – Design, sociedade e cultura
13	Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, conforme disposto na Lei N° 12.764, de 27 de dezembro de 2012.)	Atende na condição de acessibilidade.	Tratado no item 10.2, página 50.



## Anexo 02 – DETALHAMENTO DE INFRAESTRUTURA

### ESPAÇOS E INFRA-ESTRUTURA ESPECÍFICA DO CURSO DE DESIGN

Para o pleno desempenho das atividades teóricas e práticas do Curso de Design, atualmente o curso conta com as seguintes instalações:

- 🔗 7 (sete) salas de aula climatizadas e com quadro branco, estas são: cinco salas com 40 (quarenta) carteiras; duas com 25 (vinte e cinco) carteiras;
- 🔗 13 (treze) gabinetes climatizados para professores, com mobiliário, computadores e material de escritório;

Além destes espaços, dispomos de laboratórios que são usados tanto para o ensino, quanto para atividades de pesquisa e extensão. São os seguintes:

#### LABORATÓRIOS DO BLOCO 31

##### 🔗 **Laboratório Oficina**

Tendo suas atividades iniciadas oficialmente em 08 de março de 2010, este laboratório conta com uma área de 164 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 15 alunos por vez e atende ao curso de design principalmente na ênfase de produto.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 01 Serra circular esquadrejadeira; 01 Plaina desempenadeira; 01 Furadeira horizontal; 01 Furadeira vertical de bancada; 01 Viradeira de chapa; 01 Tesoura de chapa; 01 Policorte; 06 Bancadas de marceneiro; 01 Máquina de solda elétrica; 02 Tupias elétricas manuais; 01 Lixadeira orbital; 02 Microretíficas; 01 Esmeril; 01 Computador; 01 Impressora; Ferramentas manuais e implementos.

*Mobiliário:* 04 Armários; 02 Birôs; 04 Estantes; 12 Cadeiras baixas; 04 Pranchetas.

##### 🔗 **Laboratório de Tipografia do Agreste – LTA**

Tendo suas atividades iniciadas oficialmente em 16 de outubro de 2014, este laboratório conta com uma área de 34 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 05 alunos por vez e atende ao curso de design principalmente na ênfase de gráfico.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 05 Computadores, sendo 02 Macs e 03 PCs; 01 Scanner de mesa; 02 Impressoras.

*Mobiliário* 07 Armários; 01 Estante; 06 Birôs; 19 Cadeiras; 03 Pranchetas.

### **Laboratório Usina**

Tendo suas atividades iniciadas oficialmente em 14 de novembro de 2014, este laboratório conta com uma área de 34 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 05 alunos por vez e atende ao curso de design principalmente na ênfase de gráfico.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 05 Computadores PC's; 02 Impressoras.

*Mobiliário:* 03 Armários; 10 Birôs; 16 Cadeiras; 02 Mesas de reunião;

### **Laboratório LabDier**

Tendo suas atividades iniciadas oficialmente em 08 de março de 2010, este laboratório conta com uma área de 38 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 06 alunos por vez e atende ao curso de design principalmente na ênfase de produto.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 03 Computadores PC's; 01 Scanner de mesa; 01 Impressora laser.

*Mobiliário:* 02 Armários; 04 Birôs; 17 Cadeiras; 01 Mesa de reunião; 01 Prancheta.

### **Laboratório Sendes**

Tendo suas atividades iniciadas oficialmente em 08 de março de 2010, este laboratório conta com uma área de 49 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 10 alunos por vez e atende ao curso de design principalmente na ênfase de produto.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 07 Computadores PC's; 02 Impressoras; 01 Projetor; 01 Multifuncional; 01 Sistema solar demonstrativo; Ferramentas manuais.

*Mobiliário:* 03 Armários; 07 Birôs; 02 Bancadas; 16 Cadeiras; 01 Mesa de redonda; 04 Cadeiras de bancadas.

## LABORATÓRIOS DO BLOCO 32

### **Laboratório de Computação Gráfica**

Tendo suas atividades iniciadas em abril de 2011, este laboratório conta com uma área de 70 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 20 alunos por vez e atende ao curso de design nas suas três ênfases.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 20 computadores PC's; 01 Plotter.

*Mobiliário:* 21 Birôs; 22 Cadeiras.

### **Laboratório MAC**

Tendo suas atividades iniciadas em abril de 2011, este laboratório conta com uma área de 47,5 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 20 alunos por vez e atende ao curso de design nas suas três ênfases.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 19 computadores iMAC; 01 Plotter; 01 Projetor.

*Mobiliário:* 20 Birôs; 20 Cadeiras.

## LABORATÓRIOS DO BLOCO 33

### **Laboratório de Tecnologia da Moda**

Tendo suas atividades iniciadas oficialmente em 10 de março de 2014, este laboratório conta com uma área de 94 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 15 alunos por vez e atende ao curso de design principalmente na ênfase de moda.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 21 Máquinas de costura, sendo 10 máquinas domésticas, 06 retas, 04 interlocks e 01 galoneira; 02 Mesas de corte; 20 Manequins para modelagem/moulage, sendo 04 infantis e 16 femininos; 01 Computador PC; 01 Impressora.

*Mobiliário:* 02 Armários; 02 Birôs; 02 Bancadas; 17 Cadeiras; 15 Cadeiras de bancada; 22 Mesas para máquina de costura.

### **Laboratório Fotolab**

Tendo suas atividades iniciadas oficialmente em 08 de março de 2010, este laboratório conta com uma área de 49 m<sup>2</sup>, atualmente possui a capacidade para receber até 15 alunos por vez e atende ao curso de design principalmente na ênfase de gráfico.

*Equipamentos de propriedade da UFPE:* 02 Computadores PCs com monitor, 07 Câmeras Digitais Compactas Sony CyberShot; 01 Impressora/Scanner Jato de Tinta HP; 01 Impressora Laser Samsung; 01 Projetor; 01 Mesa de Luz para Revelação Fotografia/Serigrafia; 01 Lousa; Materiais para Revelação Fotográfica.

*Mobiliário:* 02 Armários Pequenos; 02 Armários Grandes; 04 Mesas Retangulares; 02 Mesas Redondas; 30 Cadeiras.

**Anexo 03 – REGULAMENTAÇÃO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES, DO ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO E DO TCC.**

## REGULAMENTAÇÃO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMUCO  
Campus do Agreste  
Núcleo de Design e Comunicação  
Curso de Design

### REGULAMENTO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES APROVADO EM 20/08/2019 PELO COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN

*Institui as regras para realização de atividades complementares no Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco.*

#### CAPÍTULO I

##### DAS CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º** O presente documento tem por finalidade regulamentar as atividades complementares do curso de Design do Campus do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco e estabelecer os mecanismos de acompanhamento, cumprimento e registro acadêmico das mesmas.

**Art. 2º** As atividades complementares são entendidas como ações realizadas pelos discentes dentro e fora da UFPE, no período de vínculo com o Curso de Design. São atividades situadas no eixo ensino, pesquisa e extensão em Design e áreas correlatas, que buscam complementar a formação ofertada pelo curso e que ampliam o horizonte de conhecimentos teóricos e práticos dos discentes.

**Art. 3º** A Resolução nº 12/2013 do Conselho Coordenador de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal de Pernambuco dispõe sobre os procedimentos para creditação de atividades complementares nos Cursos de Graduação da UFPE. As diretrizes fixadas nestas normas orientam os colegiados e coordenadores de cursos a encaminharem os processos de solicitação de creditação destas atividades no currículo dos alunos.

## CAPÍTULO II

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 4º** Para todos os efeitos, no curso de Design serão consideradas Atividades Complementares:

- I. Participação em projetos de pesquisa e iniciação científica;
- II. Participação em projetos de extensão;
- III. Realização de estágios não obrigatórios;
- IV. Participação em monitoria;
- V. Participação em cursos, congressos, encontros, seminários e assemelhados;
- VI. Participação em comissão coordenadora ou organizadora de eventos acadêmicos ou científicos, promovidos por IES ou Entidades científicas ou profissionais;
- VII. Publicação de trabalhos científicos;
- VIII. Apresentação de trabalhos em cursos, congressos, encontros, seminários e assemelhados;
- IX. Atividades de representação discente junto aos órgãos da UFPE e outros, de interesse público, mediante comprovação de no mínimo 75% (setenta e cinco por cento) de participação efetiva durante o seu período de realização;
- X. Atividades dos laboratórios do curso;
- XI. Recebimento de premiação;
- XII. Ministras aulas ou cursos de design ou afins;
- XIII. Realizar visita técnica
- XIV. Realização de eletivas livres, mediante comprovação de aprovação no histórico escolar;
- XV. Participação em Empresa Júnior.

**Art. 5º** Em seu conjunto, o aluno deverá registrar até um total de 480 (quatrocentas e oitenta) horas de atividades complementares, devendo atentar às limitações de aproveitamento de carga horária por atividade:

- I. Em Projetos de Pesquisa, o aproveitamento será integral;
- II. Em projetos de iniciação científica o aproveitamento será de 60hs por semestre.
- III. Em Projetos de Extensão, o aproveitamento será de ½ da carga horária apresentada;
- IV. Em Monitoria de disciplina, o aproveitamento será de acordo com a carga horária da disciplina, sendo o máximo de 60h por monitoria;
- V. Em Estágio não obrigatório, o aproveitamento será de 1/3 da carga horária apresentada;
- VI. Em realização de cursos ou atualização em design ou afins, o aproveitamento será total da carga horária do curso até 20 horas, acima de 20hs apenas 1/3 da carga horária;
- VII. Em colaboração ou voluntariado em laboratório do curso, o aproveitamento será de 1/3 da carga horária;
- VIII. Em participação em comissão organizadora de eventos, o aproveitamento será até 30 horas

por evento;

- IX. Em participação em Eventos Científicos, o aproveitamento será até 15 horas por evento;
- X. Em participação em feiras, exposições e mostras, o aproveitamento será até 30 hs.
- XI. Para participação como apresentador em congressos, encontros, seminários e assemelhados, o aproveitamento será de 30hs.
- XII. Para recebimento de premiação o aproveitamento será de 30h;
- XIII. Em ministrar aulas ou cursos de design, o aproveitamento será de 1/3 da carga horária;
- XIV. Para publicação de Trabalho científico, o aproveitamento será de 60 horas por publicação;
- XV. Para Atividades de representação discente junto aos órgãos colegiados da UFPE, o aproveitamento será de 60 horas;
- XVI. Para realização de visita técnica sem vínculo a disciplina, o aproveitamento será integral;
- XVII. Para eletivas livres, o aproveitamento será a carga horária da disciplina cursada;
- XVIII. Para participação em Empresa Júnior, o aproveitamento será de 1/3 da ch;

**§ 1º.** As atividades descritas nos incisos I, II, III e IV a saber, Pesquisa, Extensão e Monitoria são aquelas institucionais da UFPE aprovadas pela CCEPE – Conselho Coordenador de Ensino, Pesquisa e Extensão pela Resolução 12/2013.

### **CAPÍTULO III DAS COMPETÊNCIAS**

**Art. 6º** Compete ao Coordenador do Curso:

- I. Informar os alunos sobre o cumprimento da carga horária de atividades complementares no âmbito do Curso;
- II. Analisar se as atividades complementares apresentadas cumprem os requisitos descritos nesta Resolução e realizar o registro acadêmico no sistema Sig@ ou equivalente;
- III. Levar à apreciação do Colegiado do Curso, eventuais casos que não estejam previstos nesta Resolução para análise e deliberação.

**Art. 7º** Compete ao aluno:

- I. Informar-se acerca das atividades complementares dentro e fora da UFPE, bem como dos procedimentos legais para seu registro acadêmico;
- II. Participar efetivamente de atividades complementares;
- III. Entregar à escolaridade os comprovantes de participação, com o formulário próprio de solicitação de registro acadêmico das atividades complementares concluídas;
- IV. Cumprir as atividades durante o vínculo ativo com o curso;
- V. Entregar até o último dia letivo do semestre às comprovações das atividades para vigorar no semestre em vigente.

**Parágrafo único.** Os comprovantes de participação poderão ser cópias autenticadas por servidor público na própria Coordenação, mediante apresentação dos originais.

## CAPÍTULO IV

### DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 8º** As atividades complementares aceitas para creditação e suas respectivas cargas horárias encontram-se em anexo a esta Resolução em tabela própria.

**Parágrafo único.** Tendo em vista a possibilidade de surgimento de novas atividades não previstas neste Regulamento, a tabela de atividades complementares poderá ser ampliada, desde que haja aprovação do Colegiado do Curso.

**Art. 9º** Os documentos comprobatórios de atividades complementares encontram-se em anexo a esta Resolução em tabela própria.

**Art. 10º** As atividades complementares não serão aproveitadas para concessão de dispensa de disciplinas obrigatórias do Curso.

**Art. 11º** Os casos omissos neste Regulamento serão levados ao Colegiado do Curso para apreciação e deliberação.

**Art. 12º** Este Regulamento entra em vigor a partir da data de sua publicação.



## ANEXO I

**APROVEITAMENTO DE CARGA HORÁRIA ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

Atividade Complementares	Carga Horária	Carga Horária Máxima
Participação em Projeto de Pesquisa	Integral	
Realização em Projeto de iniciação científica	60h por semestre	
Projeto de Extensão	½ da carga horária	
Participação em Estágio não obrigatório	1/3 da carga horária	
Participação como aluno em cursos profissionalizantes ou de atualização em design ou áreas correlatas, presencial ou à distância.	Integral até 20h. Acima de 20h, considerar 1/3 da ch.	
Participação como colaborador ou voluntario em laboratório do curso	1/3 da ch	200 horas.
Realização de Monitoria em disciplina	60h por disciplina	
Participação como ouvinte ou monitor em congressos, encontros, seminários e assemelhados	Até 15h por evento.	
Participação em comissão organizadora de eventos acadêmicos ou científicos, promovidos pela IES ou Entidades Científicas ou profissionais	Até 30h por atividade.	
Participação em exposições, feiras, mostras e/ou desfiles como autor de trabalhos	Até 30h por participação.	
Publicação de trabalhos em eventos de caráter científico ou periódicos	60h por publicação.	
Participação como apresentador em congressos, encontros, seminários e assemelhados	Até 30h por participação.	
Recebimento de premiação ou menção honrosa em concurso da área (apenas os 3 primeiros lugares).	30h por premiação.	
Realização de palestras como apresentador na área e áreas afins.	Integral	
Ministrar aulas ou cursos de design ou afins vinculados a projetos	1/3 da carga horária	
Participação em visita técnica sem vínculo à disciplina	integral	
Participação em empresa júnior ou empresas participantes de processo de incubação	1/3 da carga horária	
Participação em componentes eletivos livres presenciais ou à distância oferecidos em outros cursos da UFPE	De acordo com a carga horária do componente curricular oferecido	
Participação em componentes eletivos livres presenciais ou à distância oferecidos por outras instituições de ensino reconhecidas pelo MEC em Design ou áreas afins	De acordo com a carga horária do componente curricular oferecido	
Atividades de representação discente junto aos órgãos da UFPE e outros, de interesse público.	60h	

## ANEXO II

## DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividade Complementares	Documentação comprobatória
Participação em Projeto de Pesquisa	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Realização em Projeto de iniciação científica	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Projeto de Extensão	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Participação em Estágio não obrigatório	Declaração da empresa, órgão ou instituição com período e carga horária explicitada.
Participação como aluno em cursos profissionalizantes ou de atualização em design ou áreas correlatas, presencial ou à distância.	Declaração da empresa, órgão ou instituição, com período e carga horária explicitada.
Participação como colaborador ou voluntário em laboratório do curso	Declaração do docente coordenador do laboratório e das atividades exercidas, com período e carga horária explicitada. No caso de bolsista da IES anexar documentação comprobatória.
Realização de Monitoria em disciplina	Declaração da PROACAD, com semestre, ano e carga horária explicitada.
Participação como ouvinte ou monitor em congressos, encontros, seminários e assemelhados	Certificado ou declaração da Comissão organizadora, com período e carga horária explicitada.
Participação em comissão organizadora de eventos acadêmicos ou científicos, promovidos pela IES ou Entidades Científicas ou profissionais	Certificado ou declaração da Comissão organizadora, com período e carga horária explicitada.
Participação em exposições, feiras, mostras e/ou desfiles como autor de trabalhos	Certificado ou declaração da Comissão organizadora, com período e carga horária explicitada.
Publicação de trabalhos em eventos de caráter científico ou periódicos	Certificado ou declaração da Comissão organizadora, com período.
Participação como apresentador em congressos, encontros, seminários e assemelhados	Certificado ou declaração da Comissão organizadora, com período.
Recebimento de premiação ou menção honrosa em concurso da área (apenas os 3 primeiros lugares).	Certificado ou declaração da Comissão organizadora, com período da premiação explicitada.
Realização de palestras como apresentador na área e áreas afins.	Certificado ou declaração da Comissão organizadora ou do professor responsável, com período e carga horária explicitada.
Ministrar aulas ou cursos de design ou afins vinculados a projetos	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária semanal explicitada.
Participação em visita técnica sem vínculo à disciplina	Declaração da empresa ou professor responsável pela visita e relatório.
Participação em empresa júnior ou empresas participantes de processo de incubação	Declaração da empresa ou professor responsável.
Participação em componentes eletivos livres presenciais ou à distância oferecidos em outros cursos da UFPE	Documento da IES que comprove a atividade
Participação em componentes eletivos livres presenciais ou à distância oferecidos por outras instituições de ensino reconhecidas pelo MEC em Design ou áreas afins	Documento da IES que comprove a atividade
Atividades de representação discente junto à órgãos da UFPE e outros, de interesse público.	Comprovação, por meio da cópia das atas de reuniões, de no mínimo 75% de participação efetiva durante o período de realização, ou certidão expedida pelo órgão responsável.

## REGULAMENTAÇÃO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO OBRIGATÓRIO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMUCO  
Centro Acadêmico do Agreste  
Núcleo de Design e Comunicação  
Curso de Design

### REGULAMENTO PARA O ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO E ESTÁGIO NÃO-OBRIGATÓRIO APROVADO EM 26/09/2019 PELO COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN

*Institui as regras para realização de estágio curricular obrigatório e não obrigatório no Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco.*

#### CAPÍTULO I

##### DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º** Este regulamento fixa as normas para o estágio do Curso de Design do Núcleo de Design e Comunicação de acordo com as disposições da legislação federal e dos órgãos deliberativos e executivos da UFPE, especialmente as Resoluções Nº 20/2015, Nº 09/2016 e Nº 09/2018 do CCEPE.

#### CAPÍTULO II

##### DOS ESTÁGIOS

**Art. 2º** Os estágios curriculares atendem a duas modalidades: obrigatório e não-obrigatório.

**Art. 3º** O Estágio Curricular Obrigatório é uma atividade a ser realizada em duas disciplinas obrigatórias do curso de Design, denominadas: DIND0057 - Estágio Supervisionado 1 e DIND0058 - Estágio Supervisionado 2.

**§ 1º.** A carga horária do estágio obrigatório do Curso de Design da CAA/UFPE é de 420 (quatrocentas e vinte) horas;

**§ 2º.** Essa carga horária deve ser distribuída em dois semestres com a matrícula em dois componentes curriculares (Estágio Supervisionado 01 e Estágio Supervisionado 02). A carga horária total de cada um destes componentes é de 210 (duzentas e dez) horas;

**§ 3º.** A matrícula na disciplina Estágio Supervisionado 1 em Design será admitida ao aluno após avaliação da coordenação de estágio.

**§ 4º.** A matrícula na disciplina Estágio Supervisionado 2 só poderá ser realizada pelo aluno que tiver realizado Estágio Supervisionado 1.

**§ 5º.** Não poderá ser matriculado em Estágio Supervisionado 1 ou Estágio Supervisionado 2 o aluno que não apresentar, no período letivo imediatamente anterior àquele em que solicitar a concessão ou renovação do estágio, reprovação por falta em mais de 25% das atividades de ensino em que esteve matriculado;

**§ 6º.** As atividades constantes no plano de estágio do aluno serão realizadas em uma organização, sob a orientação de docente efetivo do curso de Design e supervisão de um funcionário do local de estágio apto para assistir ao estudante nas atividades realizadas;

**§ 7º.** O estágio não-obrigatório se constitui em atividade de formação acadêmica, realizado a critério do discente, desde que atenda as seguintes condições:

- I. Ter integralizado a soma dos créditos do ciclo básico obrigatório do curso.
- II. Apresentar todos os requisitos estabelecidos pela UFPE nas Resoluções 20/2015, 09/2016 e 09/2018.

**Art. 4º** O estágio não-obrigatório não poderá ser submetido a uma avaliação para integralização curricular dos componentes curriculares Estágio Supervisionado 1 e Estágio Supervisionado 2.

**Art. 5º** A carga horária de estágios não-obrigatórios poderá ser registrada no histórico escolar do estudante como atividade complementar, de acordo com os limites definidos no Projeto Pedagógico do curso.

**Art. 6º** O discente deve estagiar em horário a combinar com o seu supervisor prestando a carga horária de 20 a 30 horas semanais (no máximo 06 horas diárias), de acordo com a lei nº11.788.

### **CAPÍTULO III DAS FINALIDADES**

**Art. 6º** O estágio é o período de exercício pré-profissional do Curso de Design em que o aluno permanece em contato direto com o ambiente de trabalho, desenvolvendo atividades profissionalizantes, programadas ou projetadas, avaliáveis, com duração limitada e orientação docente.

**Art. 7º** São finalidades do estágio:

- I. Proporcionar ao aluno do Curso de Design aprendizagem teórico-prática, visando seu processo de formação profissional;
- II. Possibilitar ao aluno a imersão em organizações para compreensão, análise e intervenção da

- realidade profissional, no âmbito de sua formação;
- III. Complementar a formação acadêmica;
- IV. Desenvolver atividades rotineiras realizadas em organizações na sua área de formação.

## **CAPÍTULO IV**

### **DOS CAMPOS DE ESTÁGIO E ÁREAS**

**Art. 8º** Constituem campos de estágio as instituições de direito público e privado.

**Art. 9º** Constituem áreas de estágio as organizações que atuam em ambientes de qualquer porte, de qualquer natureza e de qualquer segmento econômico, desde que permitam ao aluno acompanhar o trabalho na sua área de formação, especificamente nos processos de planejamento, concepção e produção de artefatos.

**Art. 10º** Os campos de estágio deverão oferecer condições para:

- I. Planejamento e execução conjuntas das atividades de estágio;
- II. Aprofundamento dos conhecimentos teórico-práticos.
- III. Vivência efetiva de situações reais de vida e trabalho no campo profissional;
- IV. Avaliação e autoavaliação.

## **CAPÍTULO V**

### **DA COORDENAÇÃO DOS ESTÁGIOS**

**Art. 11º** A Coordenação de Estágios do Curso de Design é a unidade de coordenação, articulação e administração dos estágios.

**Art. 12º** Serão indicados pelo Colegiado de curso docentes efetivos para exercer os cargos de coordenador e vice coordenador de estágio no curso de Design.

**Parágrafo único.** A Coordenação de Estágios exercerá a função por um período de 02 anos.

**Art. 13º** Compete ao Coordenador de Estágios:

- I. Executar a política de estágios da UFPE de acordo com os objetivos do Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste da UFPE e com as resoluções que regulamentam as disciplinas de estágio (Nº 20/2015, 09/2016, 09/2018);
- II. Propor alterações no regulamento de estágios do Curso de Design submetendo a um parecer do Núcleo Docente Estruturante do Curso e posterior aprovação do Colegiado Curso de Design e do Pleno do Núcleo de Design e Comunicação;
- III. Identificar as oportunidades de estágio;
- IV. Estabelecer o fluxo de encaminhamento de estagiário e divulgar com professores e

- supervisores;
- V. Firmar termos de compromisso;
  - VI. Firmar termos de compromisso de estágio obrigatório e zelar pelo cumprimento dos mesmos;
  - VII. Indicar docentes para orientação dos estágios;
  - VIII. Analisar e conferir a documentação para autorização de matrículas dos alunos;
  - IX. Entregar toda documentação referente ao estágio ao final do semestre letivo à secretaria do curso de Design;
  - X. Apresentar a disciplina de Estágio Supervisionado 1 e Estágio Supervisionado 2 e a sua dinâmica aos discentes matriculados a cada semestre;
  - XI. Agendar a data limite de entrega dos questionários de avaliação do estágio, fixada, sempre que possível, em dois meses após o início das aulas das disciplinas de estágio supervisionado obrigatório;
  - XII. Planejar, supervisionar e avaliar os estágios intermediados pelos agentes de integração;
  - XIII. Avaliar os relatórios finais junto com os professores orientadores;
  - XIV. Realizar o competente registro no SIG@.
  - XV. Enviar à Pró-Reitoria para Assuntos Acadêmicos, periodicamente, as necessidades de campos de estágio selecionados para celebração de Convênios;
  - XVI. Enviar à Pró-Reitoria para Assuntos Acadêmicos, periodicamente, as necessidades de campos de estágio selecionados, com a documentação para celebração de Convênios;
  - XVII. Encaminhar à Coordenação Geral de Estágios, até o dia 20 de cada mês, a relação dos alunos que deverão ser incluídos no seguro da UFPE, seguindo o modelo da planilha de controle de estagiários constante na página eletrônica da PROACAD.
  - XVIII. Preparar e distribuir com os professores as declarações de supervisão e orientação;

## CAPÍTULO VI

### DA ORIENTAÇÃO DOS ESTÁGIOS

**Art. 14º** O orientador de estágio é um professor do curso de Design responsável por acompanhar as atividades a serem desenvolvidas pelo aluno. A indicação do professor orientador deverá ser formalizada junto ao Coordenador de Estágios.

**Art. 15º** Compete ao orientador de estágio:

- I. Analisar o plano de atividade do estagiário para confirmar a validação do estágio em relação a prática do design;
- II. Realizar visitas por amostragem aos locais do estágio para fins de acompanhamento e supervisão das atividades de estágio;
- III. Responder e entregar o questionário de avaliação do estágio ao coordenador de estágio em um prazo de até 60 dias após o início da disciplina;

## CAPÍTULO VI

### DA SUPERVISÃO DOS ESTÁGIOS

**Art. 16º** O supervisor de estágio é um profissional qualificado (formado ou com experiência prática em design ou áreas afins) da empresa concedente, responsável em supervisionar in loco as atividades dos estagiários.

**Art. 17º** Compete ao supervisor de estágio:

- I. Elaborar junto com o estagiário o plano de atividade;
- II. Orientar e acompanhar as atividades do estagiário;
- III. Avaliar o estagiário ao final do estágio.

## **CAPITULO VII DAS AVALIAÇÕES**

**Art. 18º** A avaliação do estágio obrigatório é de responsabilidade conjunta do Coordenador de Estágio, do Orientador de estágio e dos supervisores que orientam os estagiários nos locais de estágio.

**§ 1º.** Os critérios de avaliação são definidos pela coordenação geral de estágios da PROACAD/UFPE. São considerados critérios que, na operacionalização do processo avaliativo, contarem com a participação direta e efetiva do supervisor técnico do local de estágio, como se segue:

- I. Participação do aluno nas atividades de estágio na empresa (interesse, seriedade, pontualidade e assiduidade);
- II. Habilidades e competências do aluno manifestadas durante o estágio (fundamentação teórico-prática consistente, capacidade para resolução de problemas, criatividade, entre outros);
- III. Relações do aluno com as pessoas e a unidade de estágio (respeito, confiança, solidariedade, trabalho participativo, entre outros);
- IV. Outros aspectos que se julgarem necessários.

**§ 2º.** O relatório final de estágio deverá ser entregue dentro do semestre letivo que o aluno cumpriu o plano de atividades, obedecendo o calendário da disciplina sob pena de ser reprovado por falta.

**§ 3º.** A creditação da disciplina está condicionada a entrega do relatório final de estágio no prazo estabelecido.

## **CAPÍTULO VIII DO ESTAGIÁRIO**

**Art. 19º** O estagiário deverá desenvolver seu estágio, com senso crítico fundamentado em conceitos teóricos próprios da área correspondente ao projeto em que está atuando.

**Art. 20º** Compete ao estagiário:

- I. Comunicar e comprovar o início do estágio ao coordenador de estágios para este solicitar sua matrícula;
- II. Assinar o Termo de Compromisso;
- III. Elaborar, em conjunto com supervisor de estágio na concedente, e cumprir o Plano de Atividades aprovado pelo coordenador de estágio;
- IV. Desenvolver todas as atividades solicitadas no estágio em acordo com a prática do design;
- V. Solicitar orientação do coordenador de estágio se necessário;
- VI. Informar e registrar, por meio de novo plano de atividades, mudanças ocorridas nas ações planejadas, horários de estágio ou qualquer outra informação previamente aprovada;
- VII. Respeitar as normas do campo de estágio onde estiver atuando;
- VIII. Ser pontual e assíduo ao local de estágio, de acordo com o Plano de Atividades;
- IX. Cumprir as cláusulas constantes no Termo de Compromisso;
- X. Entregar o Relatório Final de Atividades ao final do período do estágio;
- XI. Manter em todas as atividades desenvolvidas, durante o estágio, uma atitude ética em consonância com os valores da sociedade brasileira;
- XII. Comunicar qualquer problema no estágio para professor orientador ou coordenador de estágios;
- XIII. Entregar os documentos necessários a oficialização e avaliação do estágio nas datas corretas;
- XIV. Obedecer a legislação de estágio vigente.

## **CAPÍTULO IX**

### **DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS E FINAIS**

**Art. 21º** Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador de Estágios, submetido à apreciação do Colegiado do Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste da UFPE.

**Art. 22º** Este regulamento entra em vigor a partir da sua publicação.



## REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMUCO  
Campus do Agreste  
Núcleo de Design e Comunicação  
Curso de Design

### REGULAMENTO PARA AS DISCIPLINAS DE PROJETO GRADUAÇÃO EM DESIGN 1 E PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 2 DO CURSO DE DESIGN APROVADO EM 17/09/2019 PELO COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN

*Institui as regras para realização das disciplinas de projeto de graduação em design em Design do Campus do Agreste na Universidade Federal de Pernambuco.*

#### CAPÍTULO I

#### DOS OBJETIVOS DO PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 1 E 2

**Art. 1º** O Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) são requisitos curriculares entendidos como atividades de síntese, integração e/ou aplicação de conhecimento adquiridos durante o curso de Design.

**Art. 2º** O Projeto de Graduação em Design 1 é uma disciplina presencial com 60hs/aula e com conteúdo pertinente ao arcabouço geral para o projeto de monografia conforme ementa. A carga horária total da disciplina é de 285hs, sendo 225 destinadas à relação entre aluno e orientador, bem como ao desenvolvimento de projeto.

**Art. 3º** O Projeto de Graduação em Design 2 é realizado através de orientação individual de aluno com orientador e subsidia a finalização do projeto de monografia iniciado em Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1).

**Art. 4º** O Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) têm como objetivo permitir que o discente desenvolva, sob a orientação de um professor, um estudo aprofundado na área de Design.

**Parágrafo único.** O Projeto de Graduação em Design deverá ser desenvolvido individualmente.

## CAPÍTULO II

### DA NATUREZA E DA OBRIGATORIEDADE

**Art.5º** O Projeto de Graduação em Design 1 e 2 são atividades a serem realizadas nas respectivas disciplinas obrigatórias: DIND0059 – PROJETO DE GRADUAÇÃO 1 e DIND0060 – PROJETO DE GRADUAÇÃO 2.

**§ 1º.** A carga horária total de cada disciplina é de 285 (duzentas e oitenta e cinco) horas.

**Art. 6º** O aluno matriculado na disciplina de PGD1 deverá procurar um professor do curso do Núcleo de Design e Comunicação, de acordo com as áreas de interesse de pesquisa do docente, e obter a sua anuência de orientação.

**§ 1º.** A anuência do professor somente estará configurada com a assinatura da Carta de Aceite (Anexo A);

**§ 2º.** A Carta de Aceite deverá ser entregue ao Coordenador da Disciplina, respeitado o prazo estabelecido no cronograma de atividades de cada semestre letivo.

## CAPÍTULO III

### DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA

**Art. 7º** A estrutura administrativa das disciplinas de Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) é formada por:

- I. Professor Coordenador;
- II. Professores orientadores;
- III. Alunos matriculados na disciplina.

**Art. 8º** O Professor Coordenador deverá ser indicado pela Coordenação do Núcleo de Design e Comunicação para coordenar as atividades das disciplinas.

**Parágrafo único.** As disciplinas de Projeto de Graduação em Design 1 e Projeto de Graduação em Design 2 em Design poderão ter coordenadores distintos.

**Art. 9º** O Professor orientador será necessariamente docente efetivo do Núcleo de Design e Comunicação em exercício pleno de suas atividades.

**§ 2º.** O Professor orientador poderá orientar no máximo 06 (seis) orientandos.

**§ 3º.** É considerado orientando o aluno regularmente matriculado na disciplina de Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2).

**Art. 10º** Ao Coordenador da disciplina compete:

- I. Estabelecer e informar semestralmente o cronograma de atividades a ser desenvolvido no âmbito da disciplina;
- II. Apresentar a sistemática a ser adotada na disciplina e o cronograma de atividades aos alunos matriculados na disciplina e aos orientadores;
- III. Disponibilizar no SIG@ os resultados da avaliação de alunos matriculados na disciplina, respeitando o calendário acadêmico da Universidade;
- IV. Fornecer à Coordenação do Curso de Design informações a respeito do andamento da disciplina;
- V. Ministrando em Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) aulas sobre características comuns aos projetos de graduação em Design (formato, regras da ABNT, elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais, entre outros itens, como discriminado na ementa do componente curricular);
- VI. Coordenar em Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) as atividades necessárias à apresentação pública do Projeto de Graduação em Design;
- VII. Resolver casos de distrato de orientação;
- VIII. Emitir declaração de orientação concluídas ao final das disciplinas Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2).
- IX. Entregar ao final do semestre letivo as cartas de aceite e distrato para a coordenação do curso para arquivamento.

**Art. 11º** Ao professor orientador compete:

- I. Manifestar sua anuência na orientação por meio de Carta de Aceite (Anexo A);
- II. Acompanhar os seus orientandos na elaboração e desenvolvimento do Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2);
- III. Garantir a adequação do projeto de graduação à área de design e perfil de formação do egresso;
- IV. Definir em comum acordo com aluno o formato de registro do projeto de graduação;
- V. Estabelecer um horário para orientação dos alunos;
- VI. Acompanhar e avaliar o estudante no desenvolvimento da pesquisa de forma sistemática, respeitando às boas práticas, combatendo o plágio, estimulando os mesmos para conclusão do Projeto de Graduação.
- VII. Aferir e atestar a frequência do aluno aos encontros de orientação, informando estes dados aos coordenadores de Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2), sempre que apropriadamente solicitado;
- VIII. Atribuir nota referente ao desempenho do aluno no Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) conforme modelo (Anexo B) e informar ao professor coordenador respeitando o calendário previsto;
- IX. Informar ao coordenador de Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2), se o trabalho não está apto para defesa, para conseqüente reprovação por falta, respeitando o calendário previsto;
- X. Definir em concordância com orientando a composição dos membros da banca examinadora;
- XI. Informar na Secretaria do Bacharelado em Design, com antecedência mínima de 2 semanas

o dia, horário e local em que ocorrerá a banca examinadora dos orientados matriculados em Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2);

- XII. Solicitar a Secretaria do Bacharelado em Design ata de defesa, bem como declaração de participação da banca com antecedência mínima de 1 semana.
- XIII. Convidar os membros para compor banca examinadora de Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) seguindo as regras de composição de banca;
- XIV. Entregar na secretaria do curso o formulário de avaliação de monografia (Anexo D) após a banca, respeitando o calendário acadêmico;
- XV. Apresentar ao coordenador de Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) ou Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) qualquer situação de impedimento ou continuidade das atribuições de orientação, através de carta de distrato (Anexo C).

**Art. 12º** Compete ao aluno:

- I. Participar de reunião convocada pelo Coordenador de Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) para esclarecimentos sobre a disciplina e apresentação de cronograma de atividades;
- II. Frequentar as aulas da disciplina Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1);
- III. Seguir as normas da ética profissional na execução de trabalhos intelectuais, buscando, quando necessária a autorização do Comitê de Ética em Pesquisa da UFPE, sempre que seus protocolos envolvam pesquisa com seres humanos.
- IV. Zelar pela honestidade intelectual do trabalho.
- V. Cumprir o cronograma definido nas disciplinas;
- VI. Cumprir o cronograma de orientação definido em conjunto com orientador;
- VII. Elaborar o Projeto de Graduação em Design de acordo com a orientação geral desta norma;
- VIII. Realizar a defesa pública do Projeto de Graduação em Design;
- IX. Entregar ao seu orientador a versão final do Projeto de Graduação em Design.
- XVI. O estudante pode, em casos excepcionais, apresentar justificativa por escrito e solicitar troca de seu orientador, encaminhando seu pedido ao coordenador de Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) (Anexo C).

**Art. 13º** Havendo mudança de orientação, após iniciada a preparação do Projeto de Graduação em Design 1 e/ou 2, o tema do projeto somente poderá ser mantido com a concordância do antigo orientador, formalizada pelo coordenador da disciplina.

## **CAPÍTULO IV**

### **DO FORMATO**

**Art. 14º** O Projeto de Graduação em Design deve ser uma monografia teórico ou projetual adequado à área de design e perfil de formação do egresso;

**Art. 15º** O trabalho escrito deverá ser apresentado da seguinte forma:

- I. A redação deverá obedecer às regras gramaticais e ortográficas da língua portuguesa em vigor com observância das normas de apresentação de trabalho científico estabelecidas pela

Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

- II. A estrutura da monografia deve ser dividida em elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais.

**Parágrafo único.** O Projeto de Graduação em Design deverá ter no mínimo 50 páginas e no máximo 100 páginas.

## **CAPÍTULO V**

### **DA AVALIAÇÃO**

**Art. 16º** A avaliação do Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) será realizada pelo orientador e pelo coordenador da disciplina Projeto de Graduação em Design 1 (PGD1) e deve ser expressa em uma nota de 0 (zero) até 10 (dez), conforme formulário modelo de avaliação (Anexo B).

**Parágrafo único.** Será considerado aprovado o aluno que obter nota maior do que ou igual a 7,0 (sete). O Aluno com nota inferior a sete será considerado reprovado.

**Art. 17º** A avaliação do Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) será ser feita por meio de uma apresentação aberta ao público, perante uma banca examinadora composta por três membros, com de máxima de 20 (vinte) minutos.

**§ 1º.** A defesa pública será presidida pelo professor orientador ou seu representante;

**§ 2º.** A avaliação será feita por uma banca examinadora constituída pelo professor orientador e mais dois membros escolhidos pelo professor orientador em comum acordo com orientando:

- I. Um dos membros escolhidos deve ser professor efetivo do Núcleo de Design e Comunicação (NDC), UFPE.
- II. O segundo convidado para banca não necessita ser professor do Núcleo de Design e Comunicação (NDC), sendo necessário apenas que tenha conhecimento sobre o tema abordado na monografia e tenha formação de nível superior completa.

**§ 3º.** O aluno deverá entregar a banca com antecedência mínima de 15 dias, os exemplares de seu Projeto de Graduação em Design, podendo ser de modo físico ou digital, cabendo ao aluno consultar a banca como prefere receber o trabalho para avaliação;

**§ 4º.** A ausência do aluno à apresentação do Projeto de Graduação em Design 2 (PGD2) implicará em sua reprovação por falta na disciplina.

**Art. 18º** A avaliação do Projeto de Graduação em Design 2 levará em consideração o desempenho do aluno no trabalho escrito e na defesa pública conforme formulário de avaliação (Anexo D).

**§ 1º .** O trabalho escrito será avaliado levando-se em consideração:

- I. Clareza e objetividade da redação

- II. Sequência lógica das ideias;
- III. Atendimento aos objetivos propostos;
- IV. Clareza na descrição da metodologia e dos resultados;
- V. Pertinência na discussão dos resultados;
- VI. Adequação das citações e referências no trabalho.

**§ 2º.** A defesa do trabalho será avaliada levando-se em consideração:

- I. Pontualidade;
- II. Coerência entre o texto e a exposição oral;
- III. Clareza na redação da apresentação e na exposição do conteúdo;
- IV. Conhecimento geral sobre o assunto;
- V. Capacidade argumentativa e pertinência das respostas;
- VI. Uso racional do tempo;

**Art. 19º** A nota da avaliação será conhecida após reunião fechada da banca examinadora.

**§ 1º.** Caberá ao presidente da banca solicitar a retirada do aluno e do público para a deliberação da banca examinadora.

**§ 2º.** A nota final do trabalho será composta pela média ponderada da nota dos três avaliadores, conforme modelo do formulário de Avaliação de Monografia (Anexo D).

**§ 4º.** Será aprovado o aluno que obtiver nota maior do que ou igual a 7,0 (sete). O Aluno com nota inferior a sete será considerado reprovado.

**§ 5º.** Após a deliberação da banca examinadora, o presidente da banca convocará aluno e público para comunicar o resultado da avaliação.

**§ 6º.** A avaliação será documentada em ata (Anexo E).

## **CAPÍTULO VI**

### **DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

**Art. 20º** Os casos em que esta regulamentação não for clara ou for omissa devem ser decididos em reuniões do Colegiado do curso de Design.

**Art. 21º** Este Regulamento entra em vigor a partir de sua publicação.

**ANEXO A**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

**CARTA DE ACEITE**

Por meio desta, eu, professor(a) \_\_\_\_\_, registrado com o SIAPE \_\_\_\_\_, do Núcleo de Design e Comunicação (NDC/UFPE), aceito ser o (a) orientador (a) do projeto de graduação em Design, do (a) aluno (a) \_\_\_\_\_ matriculado (a) regularmente na disciplina Projeto de Graduação em Design 1 do curso de bacharelado em Design, no Centro Acadêmico do Agreste, da Universidade Federal de Pernambuco a se iniciar no semestre letivo vigente (\_\_\_\_\_). A continuidade de orientação em Projeto de Graduação 2, está condicionada a matrícula do aluno no semestre seguinte de maneira consecutiva ao vigente.

---

Assinatura do(a) orientador (a)

## ANEXO B



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

## Avaliação de projeto de graduação em Design - 1

**OBS: Se o formulário já estiver completamente preenchido, pode ser enviado pelo e-mail do orientador.**

Aluno (a):	
Título do TCC:	
Orientador (a):	

O aluno só estará aprovado em PGD1, se ele for considerado aprovado pelos dois professores e a nota estabelecida pelo orientador será registrada no sistema SIGA, pelo coordenador de PGD1.

### Parecer do(a) orientador(a) do TCC

Aprovado (a) Com nota: \_\_ (Entre 7,0 e 10,0 pontos)

Será aprovado, se compareceu às orientações e entregou o trabalho solicitado pelo orientador.

Reprovado (a) Com nota: \_\_\_\_ (Entre 0,0 e 6,9 pontos) → PGD1 → Não tem prova final.

Será reprovado por nota, se compareceu às orientações e NÃO entregou o trabalho ao orientador.

Reprovado (a) Se o orientador considera que o aluno faltou às reuniões de supervisão.

Será reprovado por faltas, se não compareceu às orientações. Ou... se “abandonou” as orientações.

### Parecer do(a) professor(a) de PGD1

Quanto às 60 horas em sala de aula. (Aulas teóricas e práticas, conforme a normativa.)

Aprovado (a)

Se compareceu a 75% da carga horária, ou mais.

Reprovado (a)

Se compareceu a menos de 75% da carga horária.

Nome completo do (a) professor (a) orientador (a) / SIAPE



## ANEXO C



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

**CARTA DE DISTRATO DE ORIENTAÇÃO**

Por meio desta, eu, \_\_\_\_\_, informo da rescisão de relação de orientação entre o (a) docente \_\_\_\_\_ e o (a) discente \_\_\_\_\_ de acordo com justificativa abaixo. O discente está ciente que deverá procurar outro docente para orientar seu Projeto de Graduação em Design a fim de concluir esta etapa de formação acadêmica.

JUSTIFICATIVA DE DISTRATO:

---

---

---

---

---

---

Assinatura

## ANEXO D



Universidade Federal de Pernambuco  
 Centro Acadêmico do Agreste  
 Núcleo de Design e Comunicação  
 Curso de Graduação em Design

### FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE MONOGRAFIA

Data da defesa \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Aluno (a): \_\_\_\_\_

Título da monografia: \_\_\_\_\_

Orientador(a) ou Representante: \_\_\_\_\_

1º Avaliador: \_\_\_\_\_

2º Avaliador: \_\_\_\_\_

Notas atribuídas pelos examinadores:

	Texto (0-8)	Apresentação (0-2)	Somatório ( $\Sigma$ )
1º Avaliador			
2º Avaliador			

Cálculo da nota final:

1º Avaliador	$(\Sigma^1)$ ____ x 0,35	
2º Avaliador	$(\Sigma^2)$ ____ x 0,35	
Orientador(a)*	____ x 0,3	
	<b>NOTA FINAL</b>	

\* A nota do orientador é referente ao desempenho do aluno durante a elaboração do PGD (0-10).

- ✓ Na apresentação oral, cada membro deve avaliar domínio do conteúdo, organização da apresentação, capacidade de comunicar bem as ideias e capacidade de argumentação.
- ✓ No trabalho escrito, cada membro deve avaliar a organização sequencial, a argumentação, a profundidade do tema, os resultados atingidos, a correção gramatical e o grau de correlação do conteúdo com o design.

\_\_\_\_\_

aprovado(a) ou reprovado(a)

\_\_\_\_\_

Aluno

\_\_\_\_\_

Orientador (Representante)

\_\_\_\_\_

1º Avaliador

\_\_\_\_\_

2º Avaliador

ANEXO E



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA  
DE DEFESA DE PROJETO DE  
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

**NOME COMPLETO DO(A) ALUNO(A)**

***“Título Completo da Monografia”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) **NOME COMPLETO DO(A) ALUNO(A)**.

**APROVADO(A)**

Caruaru-PE, 00 de mês de 0000.

---

Prof. Nome do(a) professor(a) orientador(a)

---

Prof. Nome do(a) professor(a) examinador(a) (interno)

---

Prof. Nome do(a) professor(a) examinador(a) (externo)

## Anexo 04 – TRECHOS DE ATA RELATIVOS À APROVAÇÃO DO PPC

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE - CAA  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

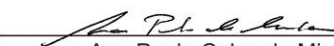


### 3ª REUNIÃO ORDINÁRIA DE 2018 DO COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE, REALIZADA EM 08.08.2018

“1- **Reformulação Curricular Parcial do PPC vigente do Curso de Design.** A Coordenadora do Curso de Design, submeteu à apreciação do colegiado o arquivo com o resultado da Reformulação Curricular Parcial do PPC vigente do referido curso, elaborado pelo Núcleo Docente Estruturante, com apoio do Setor de Estudos e Assessoria Pedagógica - SEAP/CAA. **Decisão:** aprovado por unanimidade.”

Caruaru-PE, 08 de agosto de 2018

Ana Paula Celso de Miranda  
Coordenadora do Curso de Design  
NDC/CAA/UFPE  
SIAPE: 1769363

  
Ana Paula Celso de Mirandai  
Coordenadora do Curso de Design-CAA  
Siape: 1769363



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO



NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

**TRECHO DE ATA DA REUNIÃO ORDINÁRIA DO NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO,  
REALIZADA EM 14.08.2018.**

2.09. Reformulação Curricular Parcial do PPC - Curso de Design - Bacharelado. O Prof. Charles Leite Silva, Vice-coordenador no Exercício da Coordenação do Bacharelado em Design, apresentou as alterações propostas e aprovadas pelo colegiado deste bacharelado para o Projeto Pedagógico do Curso (PPC), conforme o anexo 3. **Decisão:** Homologado por unanimidade.

**Profa. Dra. Sheila Borges de Oliveira**

Coordenadora do Núcleo de Design e Comunicação

CAA/UFPE

Sheila Borges de Oliveira  
Professora Adjunta  
Coordenadora do Núcleo  
de Design e Comunicação - CAA  
SIAPE 2536482



UFPE - CAA | Rodovia BR 104, KM 59  
Nova Caruaru | 55.002 - 970  
Caruaru - PE | Brasil

## Anexo 05 – TRECHO DE ATA DOS MEMBROS DO COLEGIADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE - CAA  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN



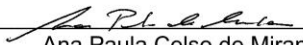
### TRECHO DE ATA DA 1ª REUNIÃO ORDINÁRIA DE 2018 DO COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE, REALIZADA EM 15.03.2018

“10- **Registro de Composição do Colegiado.** Registrou-se a composição do Colegiado do Curso de Design-CAA, constituído pelos seguintes docentes: **Ana Paula Celso de Miranda** (membro nato - coordenadora do curso), **Charles Ricardo Leite de Silva** (membro nato - vice-coordenador do curso); **Danielle Silva Simões Borgiani** (representante da ênfase de Moda); **Edgard Thomas Martins** (representante da ênfase de Produto); **Germannya D’Garcia Araújo Silva** (representante da ênfase de Produto); **Luciana Lopes Freire** (representante da ênfase de Gráfico); **Nara Oliveira de Lima Rocha** (representante da ênfase de Moda) e **Renata Garcia Wanderley** (representante da ênfase de Gráfico).”

Caruaru-PE, 10 de agosto de 2018

Ana Paula Celso de Miranda  
Coordenadora do Curso de Design  
NDC/CAA/UFPE  
SIAPE: 1769363



  
Ana Paula Celso de Mirandai  
Coordenadora do Curso de Design-CAA  
Siape: 1769363

## Anexo 06 – PORTARIA DE DESIGNAÇÃO DO NDE



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO DE PESSOAS

PORTARIA N.º 4.094, de 17 de outubro de 2019.

DESIGNAÇÃO COLETIVA

**O REITOR DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**, no uso das atribuições legais e estatutárias,

### RESOLVE:

Designar os servidores abaixo relacionados para recompor o Núcleo Docente Estruturante – NDE, do Curso de Designe, do Centro Acadêmico do Agreste, em atendimento à Resolução CONAES/MEC n.º 01, de 17 de junho de 2010.

- Danielle Silva Simões Borgiani (coordenadora do curso);
- Antônio Luís de Oliveira Filho;
- Daniela Nery Bracchi;
- Sophia de Oliveira Costa e Silva;
- Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa;
- Charles Ricardo Leite da Silva;
- Maria de Fátima Waechter Finizola Santana;

(Processo n.º 23076.031880/2019-04)

  
ALFREDO MACEDO GOMES  
Reitor



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO DE PESSOAS

PORTARIA Nº. 5.124, de 22 de novembro de 2016.


*DESIGNAÇÃO*

O REITOR DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, no uso das atribuições legais e estatutárias,

RESOLVE:

Designar, a partir de 16 de dezembro de 2015, MARIA DE FATIMA WAECHTER FINIZOLA, SIAPE 3231421, lotada no Núcleo de Design, para integrar o Núcleo Docente Estruturante Bacharelado em Design/CAA.

(Processo nº. 23076.034304/2016-68)

  
ANÍSIO BRASILEIRO DE FREITAS DOURADO  
Reitor

Profª. Fátima de Arruda Câmara e Siqueira Campos  
Vice-Reitora no exercício da Reitoria UFPE



<b>COMISSÃO PARA ANÁLISE DE RECURSOS CONTRA A RECUSA DE MATRÍCULA RESOLUÇÃO Nº 11/2015-CCEPE/UFPE (ART. 2º, §§ 4º E 5º)</b>		
<b>Presidente</b>		
<b>Profa. Laura Mesquita Paiva – Diretora, de Gestão Acadêmica – SIAPE: 1247941</b>		
<b>Centro Acadêmico</b>	<b>Titular</b>	<b>Suplente</b>
<b>CAC</b>	<b>Profa. Soraya Maria Bernardino Barreto Januário.</b> SIAPE: 2133092 Lotada no Depto. de Comunicação Social, Classe funcional: Professora Adjunta A / Vice Coordenadora do Curso de Publicidade e PropagandaFone: 99998-9902 E-mail: sorayabarretopp@gmail.com	
<b>CTG</b>	<b>Prof. ZanoniDueire Lins</b>	<b>Prof. Arnaldo Manoel Pereira Carneiro</b>
<b>CFCH</b>	<b>Profa. Viviane Maria Cavalcanti, de Castro</b> Coordenadora do Curso de Arqueologia	<b>Prof. Rui Batista Pordeus</b> Coordenador do Curso de Geografia
<b>CB</b>	<b>Profa. Maria Teresa Jansem, de Almeida Castanho.</b> SIAPE: 1130819 Depto. de Biofísica e Radiobiologia	<b>Prof. Valdir Luna da Silva.</b> SIAPE: 1134520 Depto. de Fisiologia e Farmacologia
<b>CIn</b>	<b>Prof. Henrique Emanuel MostaertRebêlo.</b> SIAPE: 1033301 Prof. Adjunto-A lotado no Depto. de Sistemas de ComputaçãoR amal: 4344 E-mail: hemr@cin.ufpe.br	<b>Prof. Odilon Maroja da Costa Pereira Filho.</b> SIAPE: 2299290 Prof. Associado lotado no Depto. de Ciência da Computação Ramal: 4773 E-mail: odilon@cin.ufpe.br

(Processo nº 23076.039074/2017-12)

**N.º 4.278, de 25.09.2017 - Designar** os professores abaixo relacionados para recompor o Núcleo Docente Estruturante – NDE, do Curso de Design, do Centro Acadêmico do Agreste - CAA, em atendimento à Resolução CONAES/MEC nº. 01, de 17 de junho de 2010:

- GLENDA GOMES CABRAL SÓPHIA DE OLIVEIRA COSTA E SILVA
- AMILCAR ALMEIDA BEZERRA
- EDGARD THOMAS MARTINS LOURIVAL LOPES COSTA FILHO
- **CHARLES RICARDO LEITE DA SILVA**
- DANIELA NERY BRACCHI

(Processo nº. 23076.037043/2017-19)

N.º 2.825, de 29.07.2019 - **Designar** os servidores abaixo indicados para recompor o Conselho Técnico Administrativo do Sistema Integrado de Bibliotecas da UFPE, designados por meio da Portaria n.º 2.270, de 24 de maio de 2016.

Nº	Servidor	Representação
1	ADELMA FERREIRA DE ARAUJO	Biblioteca Setorial do CAp
2	ADILSON DOS RAMOS	Biblioteca Setorial do CE
3	AÉCIO OBERDAM DOS SANTOS	Biblioteca Setorial do CCS
4	ANDREIA ALCANTARA DOS SANTOS	Biblioteca Setorial do CAC
5	ELILSON RODRIGUES GOIS	Biblioteca Central (Presidente)
6	EVANISE SOUZA DE CARVALHO	Biblioteca Setorial do CFCH
7	JOSE ROBERTO PIMENTEL DE ALBUQUERQUE	DAPT/BC
8	MARIA ALICE CORREA DE ARAUJO	DGDTI/BC
9	GLANE DA PAZ FERREIRA SILVA	Biblioteca Setorial CAV
10	KARINE GOMES FALCAO VILELA	Biblioteca Setorial CCJ
11	TERESA CRISTINA MOREIRA DE LUCENA	Biblioteca Setorial do CB
12	VIMARIO CARVALHO DA SILVA	Biblioteca Setorial do CCEN
13	MARGARETH DO SOCORRO MALTA DE SOUZA	Biblioteca Setorial do CTG
14	SHIRLY PIMENTEL VIEIRA	DAAP/BC
15	SIMONE MARIA XAVIER BATISTA	Biblioteca Setorial do CAA
16	STEFANO JOÃO DOS SANTOS	Biblioteca Setorial NCV/CAA
17	REJANE FERREIRA DOS SANTOS	Biblioteca Setorial CCSA
18	RUBENS LEAL DE AZEVEDO FILHO	CAD/BC

(Processo n.º 23076.030841/2019-81)

N.º 2.826, de 29.07.2019 - **Substituir** a Profª Luciana Gonçalves de Orange, matrícula SIAPE n.º 1672996, do Centro Acadêmico de Vitória, pela Profª Claudia Jacques Lagranha, matrícula SIAPE n.º 1802315, do Centro Acadêmico de Vitória, como membro Titular da Comissão para Análise de Recursos contra a Recusa de Matrícula, designadas por meio da Portaria n.º 1.292, de 06 de abril de 2019, e designar o Prof. José Cândido de Souza Ferraz Junior, matrícula SIAPE n.º 1569173, do Centro Acadêmico de Vitória, como membro Suplente, mantendo-se os demais membros. (Processo n.º 23076.027280/2019-33)

N.º 2.831, de 30.07.2019 - **Substituir** o professor LOURIVAL LOPES COSTA FILHO, matrícula SIAPE n.º 1527991, pela professora ANA CAROLINA DE MORAES ANDRADE BARBOSA, matrícula SIAPE n.º 1804999, como membros do Núcleo Docente Estruturante do Bacharelado em Design, do Núcleo de Design e Comunicação, do Centro Acadêmico do Agreste. (Processo n.º 23076.022453/2019-27)

N.º 2.832, de 30.07.2019 - **Substituir** o professor EDSON HELY SILVA, matrícula n.º 1208175 pelo professor RICARDO RIBEIRO DO AMARAL, matrícula SIAPE n.º 1514249, como representante do Colégio de Aplicação (CAp) na Comissão Permanente de Pessoal Docente (CPPD), com vigência a partir da data de publicação desta portaria. (Processo n.º 23076.022071/2019-01)

N.º 2.833, de 30.07.2019 - **Reconduzir** o professor MOACIR DA HORA ESPAR, como representante do Colégio de Aplicação – CAp, na Comissão Permanente de Pessoal Docente – CPPD, com vigência a partir da data de publicação desta portaria. (Processo n.º 23076.022071/2019-01)

N.º 2.836, de 30.07.2019 - **Dispensar**, a pedido, Professor YURI JIVAGO AMORIM CARIBE, matrícula SIAPE n.º 2247579, da função de representante Titular do CAC da Comissão que analisará propostas para a Resolução de Atividade Docente. (Processo n.º 23076.020646/2019-43)

N.º 2.837, de 30.07.2019 - **Designar**, a partir de 02/05/2019, as servidoras Izabelle Lima Cabral da Silva, matrícula SIAPE n.º 1916693, e Sandra Virginia Cavalcanti Guerra Fernandes, matrícula SIAPE n.º 1917352, para atuarem junto à

## **Anexo 07 – PROGRAMA DOS COMPONENTES CURRICULARES**

Programas de Componentes Curriculares Obrigatórios (em ordem alfabética)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Componente curricular	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade complementar	<input type="checkbox"/> Prática de ensino
<input type="checkbox"/> Monografia	<input type="checkbox"/> Módulo

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
<b>DIND0008</b>	<b>DESENHO DE OBSERVAÇÃO</b>	30	30	3	60	2º

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	
----------------	--	---------------	--	-----------------	--

**EMENTA**

Princípios básicos do desenho como forma de representação e expressão. Noções de proporção, luz, sombra e texturas. Desenho à mão livre de objetos. Estudo da representação de diversos materiais e acabamentos superficiais. Introdução ao desenho da figura humana. Técnicas de desenho de apresentação.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- 1 – Traçado à mão livre treinando a coordenação motora.
- 2 - Traçado de superfície – texturas.
- 3 – Traçado de superfície – texturas.
- 4 - Linhas auxiliares para construção de desenhos e exercícios de proporção;
- 5 - Noções de formas ortogonais e orgânicas;
- 6 - Perspectiva intuitiva através do método da caixa.
- 7 - Noções de luz e sombra.
- 8 - Noções de luz e sombra.
- 9 - Desenho à mão livre de objetos.
- 10 - Desenho da figura humana – face e mãos em interação com produtos industriais.

**BIBLIOGRAFIA**

**Básica**

DOYLE, M.E. Desenho a Cores: técnicas de desenho de projeto para arquitetos, paisagistas e designers de interiores. Bookman Companhia Editorial, 2002.  
 EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. 8.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.  
 FUNDAMENTOS DO DESENHO ARTISTICO. Sao Paulo WMF Martins Fontes Editora, 2007.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 6.ed. São Paulo: Escrituras, 2004.

**Complementar:**

JULIAN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. Desenho para designers industriais. Lisboa: Estampa, 2005.  
 MORRIS, Bethan. Fashion Illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify , 2007.  
 RAYNES, John. Curso Completo de Perspectiva. Editora Blumer, Malaisia, 2008.  
 SMITH, Ray. Desenhando figuras. Sao Paulo: Editora Manole, 1997.  
 SMITH, Ray. Escola de arte: introducao a Perspectiva. 2a Edicao. Lisboa: Editorial Presenca, 2004.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND002	DESIGN CONTEMPORÂNEO	30	30	3	60	1º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Fundamentos e conceituação do design. O design no panorama contemporâneo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Conceituação do Design (contextualização; processo comunicacional; conceitos, principais objetivos; temas, previsões e preocupações recentes)
- Áreas de Atuação do Design
- Fundamentos da Configuração do Ambiente Objetal
- Categorias de Produtos Industriais
- Funções Básicas dos Produtos Industriais
- Princípios e Técnicas de Criatividade Aplicadas ao Design
- Problema de Design – Metodologia de Projeto
- Estética Aplicada ao Design

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

AZEVEDO, Wilton. O que é Design. São Paulo: Brasiliense (coleção primeiros passos), 2005.  
 BAXTER, Mike / Tradução Itiro Iida. Projeto de produto. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2003.  
 BIGAL, Solange. O design e o desenho industrial. São Paulo: Annablume, 2001 e Edgar Blücher Ltda, 2003.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BÜRDEK, Bernhard E. DESIGN: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1º edição, 2006.  
 COUTO, Rita Maria de Souza & OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de (org.). Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.  
 FAGGIANI, Kátia. O poder do design: da ostentação à emoção. Brasília: Thesaurus, 2006.  
 FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. Designing the 21st century. Colônia: Taschen, 2005.  
 GOMES, João Filho. Design do objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 1ª edição, 2006.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0010	DESIGN, SOCIEDADE E CULTURA	30	30	3	60	2º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo de alguns conceitos e teorias da cultura buscando estabelecer sua relação com o design, com a sociedade, comportamento e consumo. Dentro da atividade prática se buscará compreender os diversos níveis de formalidade do design informacional dentro do contexto urbano local (Agreste) estabelecendo sua relação com a condição global

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Direitos humanos.
2. Relações étnico-raciais
3. Conceitos de cultura
4. Estudo de termos correlatos a cultura: cultura material, cultura visual.
5. Indústria cultural: a cultura na era da reprodutibilidade técnica
6. Cultura popular X cultura de massa
7. Relação do design com a cultura
8. Relação Local X Universal
9. Cotidiano e consumo
10. Cultura Brasileira e questões de identidade
11. Design Vernacular, Design Gambiarra X design formal.
12. Paisagem informacional no Agreste
13. Design e níveis de Formalidade local
14. Design e Cultura contemporânea

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CARDOSO, Rafael. O design brasileiro antes do design. São Paulo: Cosac Naify, 2005.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes 2001.  
 STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: CosacNaify, 2005.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

TIRAPELI, Percival. Arte indígena: do pre-colonial a contemporaneidade. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2006.  
 FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 MESQUITA, Cristiane. Moda contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis. São Paulo: Ed. Anhembi Morumbi, 2004.  
 OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho e. Imagem também se lê: Sandra Ramalho e Oliveira. - 1.ed. São Paulo: Rosari, 2006.  
 ONO, Maristela Mitsuko. Design e cultura: sintonia essencial. 1.ed. Curitiba: O Autor, 2006.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
<b>DIND0009</b>	<b>ESTÉTICA E PLÁSTICA</b>	30	30	3	60	2º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudar os conceitos básicos de Estética, desde a Grécia (século V a.C.) à contemporaneidade. A Estética considerada como expressão da diversidade cultural. A partir de obras diversas situadas no tempo e no espaço, estabelecer as relações entre Estética e identidade cultural, estética e design, Estética e imaginário.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Antiguidade: a Estética platônica e a Estética aristotélica
2. A Estética na Idade Média
3. Kant e a Crítica da Faculdade do juízo.
4. Estética e modernidade
5. Estética e vanguardas; novas tecnologias.
6. A questão da forma na sociedade contemporânea.
7. "No fundo das aparências".
8. As tribos urbanas.
9. Revivais.
10. Estética e cotidiano.
11. A Estética como sistema simbólico.
12. Estética e imaginário.
13. A beleza do feio.
14. O barroquismo da pós-modernidade.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FREYRE, Gilberto. Casa grande e senzala. São Paulo: Global, 2006.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes 2001.  
 STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: CosacNaify, 2005.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2008.  
 BAUDRILLARD, Jean. A sociedade de consumo. [2. ed.]. Lisboa, Portugal: Edicoes 70, 2010.  
 MAFFESOLI, Michel. No fundo das aparências. Petropolis, RJ: Vozes, 1996.  
 NUNES, Benedito. Introdução a filosofia da arte. 5. ed. São Paulo: Atica, 2000.  
 PITTA, Danielle Perin Rocha. Iniciação a teoria do imaginário de Gilbert Durand. Rio de Janeiro: Atlantica Ed., 2005.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0006	História da Arte	30	30	3	60	2º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Apresentar aos alunos conceitos e aplicações das diversas técnicas criativas para geração de alternativas e métodos para seleção dessas alternativas. Sensibilizar os alunos quanto à necessidade e importância da aplicação de métodos científicos ao design.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

O Belo e a Criação Artística  
 A Idealização do Belo: A Grécia  
 Bifurcações: Roma, Bizâncio e a Idade Média  
 Arte e Ciência: O Renascimento  
 O Espelho da Realidade: Itália, Alemanha e Países Baixos  
 A Crise: Maneirismo e Barroco  
 A Retomada do Simétrico: O Neoclássico: Inglaterra, França e América  
 Novos Rumos: Impressionismo, Neo-impressionismo e Simbolismo  
 A Ruptura com a Noção do Belo: As Vanguardas  
 A Contemporaneidade: Novas Possibilidades e Meios

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARCHER, Michael. Arte contemporânea: uma história concisa . 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.  
 HOLLIS, Richard. Design Gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 1994.  
 STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: CosacNaify, 2005.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ARGAN, Giulio Carlo; BOTTMANN, Denise; CAROTTI, Federico. Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporaneos . Sao Paulo: Companhia das Letras, 1992.  
 BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos . 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.  
 NEIVA JUNIOR, Eduardo. A imagem. 2.ed. Sao Paulo: Atica, 1994.  
 NUNES, Benedito. Introducao a filosofia da arte. 5. ed. Sao Paulo: Atica, 2000.  
 TIRAPELI, Percival. Arte popular: seculos 20 e 21. Sao Paulo: Companhia Editora Nacional, 2006.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





## UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

### PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

#### PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

#### 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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0001	História do Design	30	30	3	60	1º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

#### EMENTA

Estudo dos principais movimentos históricos do design, com foco no final do século XIX até os dias atuais, observando seus aspectos estéticos, tecnológicos, sociais, culturais e econômicos.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Cultura Material e antecedentes históricos do design
2. Revolução Industrial e industrialização
3. Arts & Crafts e Art Nouveau
4. Modernidade e Modernismo (Expressionismo alemão, Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Suprematismo, Construtivismo Russo, De Stijl)
5. A Bauhaus e Ulm (design entre as guerras)
6. O design no pós-guerra
7. A instituição do design no Brasil
8. Design em Pernambuco
9. O pós-modernismo
10. Design Contemporâneo

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.  
 CARDOSO, Rafael. O design brasileiro antes do design. Sao Paulo: Cosac Naify, 2005.  
 HOLLIS, Richard. Design Grafico: uma historia concisa. Sao Paulo: Martins Fontes, 1994..

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 2.ed., rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.  
 FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. Sao Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.  
 MEGGS, Philip G. Historia do design grafico. Sao paulo: cosac & naify, 2009.  
 POLLINI, Denise. Breve história da moda. São Paulo: Claridade. 2009.

#### DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA

Núcleo de Design e Comunicação

#### HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND005	METODOLOGIA CIENTÍFICA	30	30	3	60	1º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Metodologia do trabalho científico. Diretrizes para a elaboração de uma monografia científica. Instrumentalizar o aluno para a produção de textos científicos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. As etapas da elaboração de uma monografia científica. 1. 1 Determinação do tema-problema-tese do trabalho 1. 2 Levantamento da bibliografia 1. 3 Leitura e documentação 1. 4 A construção lógica do trabalho 1. 5 A redação do texto 1. 6 A construção do parágrafo 2. Aspectos técnicos da redação 2.1 A apresentação gráfica geral do trabalho 2.2 A forma gráfica do texto 2.3 As citações 2.4 As notas de rodapé	2.5 Referências no corpo do texto 2.6 A técnica bibliográfica 3. Formas de trabalhos científicos 3.1 Trabalho científico e monografia 3.2 Os trabalhos didáticos 3.3 O resumo de textos 3.4 A resenha bibliográfica 4. Preparação de originais para publicação 4. 1 Titulação e identificação do autor 4. 2 Margens e datilografia 4. 3 Numeração das páginas 4. 4 Divisões internas ao texto
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. Metodologia científica. 6. ed. Sao Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.  
 OLIVEIRA, Maria Marly de. Como fazer projetos, relatórios, monografias, dissertações e teses. 5.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4.ed. Sao Paulo: Atlas, 2002.  
 GONSALVES, Elisa Pereira. Conversas sobre iniciação à pesquisa científica. 5. ed. rev. e ampl. Campinas, SP: Alinea, 2011.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. Sao Paulo: Atlas, 2010.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Tecnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e tecnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7.ed. Sao Paulo: Atlas, 2008.  
 OLIVEIRA, Maria Marly de. Como fazer pesquisa qualitativa. 6. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2014.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0003	SISTEMA DE REPRESENTAÇÃO BIDIMENSIONAL	30	30	3	60	1º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Processos criativos relacionados com o planejamento e aplicação de linguagens visuais utilizadas pelo designer. técnicas de criatividade através da prática de aplicação de linguagens visuais e gráficas. planejamento visual

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Forma  
 Técnicas visuais  
 Cores  
 Textura  
 Imagem  
 Tipografia

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DESENHO tecnico moderno. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.  
 DOYLE, M.E. Desenho a Cores: tecnicas de desenho de projeto para arquitetos, paisagistas e designers de interiores. Bookman Companhia Editorial, 2002.  
 WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ROVENZA, Francesco. Desenho geometrico. Sao Paulo: Pro-Tec, 1980.  
 RAYNES, John. Curso Completo de Perspectiva. Editora Blumer, Malaisia, 2008.  
 ROSA, Velcy Souier da. Expressao e movimento da figura humana. 3.ed. rev. e atual. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.  
 SMITH, Ray. Desenhando figuras. Sao Paulo: Editora Manole, 1997.  
 SMITH, Ray. Escola de arte: introducao a Perspectiva. 2a Edicao. Lisboa: Editorial Presenca, 2004.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0004	SISTEMA DE REPESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL	30	30	3	60	1º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Compreensão da linguagem do desenho geométrico, bem como dos sistemas de representação tridimensional e suas aplicações em design com o objetivo de desenvolver a capacidade de visualização e a habilidade de expressão e de interpretação gráfica de modo a possibilitar o aluno a leitura, representação e execução de formas bidimensionais e tridimensionais.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introdução ao Desenho. Habilidades Espaciais. Formatos de Papel.</li> <li>2. Instrumentos de Desenho: adequação e uso.</li> <li>3. Caligrafia Técnica.</li> <li>4. Desenho Geométrico: 4.1 Construções Geométricas Fundamentais, 4.2 Polígonos Regulares, 4.3 Tangência e Concordância.</li> <li>5. Projeções.</li> <li>6. Perspectiva Isométrica</li> <li>7. Perspectiva Cavaleira.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Vistas Ortográficas.</li> <li>9. Escalas.</li> <li>10. Cotas.</li> <li>11. Cortes.</li> <li>12. Perspectiva Cônica.</li> <li>13. Planificação de Sólidos.</li> </ol>
---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GIESECKE, F.E. Comunicação Gráfica Moderna. Porto Alegre Bookman, 2002.  
 FRENCH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. São Paulo Globo, 2005.  
 SILVA, Arlindo; RIBEIRO, Carlos Tavares; DIAS, João; SOUSA, Luís. Desenho técnico moderno. Rio de Janeiro LTC, 2006.  
 MICELI, M.T. Desenho Técnico Básico. Ed. Ao Livro Técnico. Rio de Janeiro.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

SILVA, E. O.; Albiero, E. (1977) Desenho Técnico fundamental. Ed. E.P.U. São Paulo.  
 BORNANCINI, José Carlos M. Desenho Técnico Básico. Porto Alegre Editora Sulina, 1992.  
 PEREIRA, A. (1981). Desenho Técnico Básico. Fco. Alves, 6ª ed. Rio de Janeiro.  
 SILVA, S.F. da. (1984) A linguagem do Desenho Técnico. Livros Técnicos e Científicos. Rio de Janeiro  
 BRAGA, Theodoro. (1997) Desenho Linear Geométrico. Ícone.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0007	TEORIA DA COMUNICAÇÃO	30	30	3	60	2º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Introdução à teoria da comunicação: uma abordagem introdutória e plural. A Comunicação enquanto fenômeno humano, social, cultural e político. Diferentes correntes de estudo da Comunicação: o Modelo Funcionalista norte-americano e sua herança positivista; a Escola de Frankfurt e o conceito de "Indústria Cultural"; os estudos centrados na forma: o estruturalismo e a ênfase nos signos; a relação comunicação e cultura nos estudos de recepção; da Teoria da Informação (ênfase nos meios) à Cibercultura.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Comunicação: uma abordagem plural e dialética 1. Comunicação: Ciência do Comportamento x Ciência Crítica 1.1 O Modelo Funcionalista: O Paradigma de Lasswell 1.2 Comunicação de Massa 1.3 A Escola de Frankfurt e o conceito de "Indústria Cultural" 1.4 Crítica e síntese: Apocalípticos e Integrados  
 2. Comunicação e Linguagens 2.1 Teoria dos Signos 2.2 Estruturalismo 2.3 Meio e Mensagem 2.4 A relação mensagem/contexto  
 3. Comunicação e Cultura. 3.1 Dinâmicas de Recepção. 3.2 O Paradigma das Mediações 3.3 Mensagem e Recepção 3.4 Estudos de casos  
 4. Comunicação e Processos Midiáticos 4.1 Teoria da Informação 4.2 Evoluções tecnológicas e transformações culturais 4.3 Cultura de redes, ciberespaço e cibercultura 4.4 Valores, limites e desafios da "sociedade em rede".

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ORTIZ, Renato. Cultura brasileira e identidade nacional. 5.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.  
 THOMPSON, J. B. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia. Petropolis: Vozes, 2002.  
 VANNUCCHI, Aldo. Cultura brasileira: o que é, como se faz . [4. ed.]. São Paulo: Loyola, 2006.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ECOSTEGUY, Ana Carolina; JOHNSON, Richar; SCHULMAN, Norma. O que é, afinal, Estudos culturais? Belo Horizonte: Autêntica, 2000.  
 HOLLIS, Richard. Design Grafico: uma historia concisa. Sao Paulo: Martins Fontes, 1994.  
 MORIN, Edgar,. Cultura de massas no seculo XX: o espirito do tempo . 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 2011.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicacao Visual. Sao Paulo: Martins Fontes 2001.  
 ROCHA, Everardo P. Guimarães. A sociedade do sonho: comunicação, cultura e consumo . 4.ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input type="checkbox"/>	Disciplina	<input checked="" type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0057	Estágio supervisionado 1	0	210	7	210	7º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

O estágio curricular supervisionado é concebido como conteúdo curricular implementador do perfil do formando, consistindo numa atividade obrigatória, mas diversificada, tendo em vista a consolidação prévia dos desempenhos profissionais desejados, segundo as peculiaridades das ênfases do curso.

Promover a integração direta entre os aspectos teóricos e práticos do designer por meio de um estágio supervisionado em uma empresa; Orientar o aluno a aplicar o conteúdo curricular implementador do perfil do formando, segundo as peculiaridades das ênfases do curso moda, gráfico e produto;

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Preparar o aluno para desempenhar atividades relacionadas à prática do design no mercado de trabalho, nas ênfases de gráfico, moda ou produto.
- Preparar o aluno para o trabalho em equipe e estimular a formação de lideranças e de profissionais proativos.
- Subsidiar a visão crítica para a prática do design.
- Desenvolver a postura ética profissional

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARNARD, M. 2003. Moda e Comunicacao. Trad. Lucia Olinto. Rio de Janeiro Rocco.  
 CARDOSO, Rafael. O Design Brasileiro Antes do Design Aspectos da Historia Grafica, 1870-1960. Sao Paulo Cosac Naify, 2005.  
 COSTA, Joan. A Imagem da Marca. Um fenomeno social. Trad. Osvaldo Antonio Rosariano. Sao Paulo Edicoes Rosari, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DONDIS, A. Donis. Sintaxe da Linguagem Visual. 2. ed. Sao Paulo Martins Fontes, 1997. KOPP, Rudinei. Design Grafico Cambiante. Santa Cruz do Sul EDUNISC, 2002. MAGALHAES, Aloisio. Heranca do Olhar. O Design de Aloisio Magalhaes. Rio de Janeiro SENAC, 2003. MELO, Chico Homem de. O Design grafico brasileiro Anos 60. Sao Paulo Cosac Naify, 2006. MORAES, Dijon de. Analise do Design Brasileiro entre mimese e mesticagem. Sao Paulo Edgard Blucher, 2006. NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil origens e instalacao. Rio de Janeiro 2AB, 1998. (2.ed.) SANCHES, M. C. F de. Projetando moda diretrizes para a concepcao de produtos. In Design de moda Olhares diversos. Doroteia Baduy Pires (org.). Sao Paulo Estacao das Letras e Cores Editora, 2008. SORGER, R., UDALE, J. Fundamentos de Design de Moda. Trad. Furmankiewicz, Editora Bookman Companhia Ed., 2009. TREPTOW, Doris. Inventando Moda Planejamento de Colecoes. 4. Brusque D. Treptow, 2007. VILLAS-BOAS, Andre. O Que e e o que nunca foi Design Grafico. Rio de Janeiro 2AB, 2000. (3. ed., rev.)

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input type="checkbox"/> Disciplina	<input checked="" type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0058	ESTÁGIO SUPERVISIONADO 2	0	210	7	210	8º

Pré-requisitos	DIND0057	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	----------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Acompanhar o aluno nas atividades realizadas por este dentro da empresa com a qual mantém vínculo como estagiário. A orientação busca auxiliar o discente na passagem da academia para o mercado, portanto, as ações realizadas dentro da disciplina têm por foco dar diretrizes e nortear o desenvolvimento do aluno como futuro profissional de design. O estágio curricular supervisionado é concebido como conteúdo curricular implementador do perfil do formando, consistindo numa atividade obrigatória, mas diversificada, tendo em vista a consolidação prévia dos desempenhos profissionais desejados, segundo as peculiaridades das ênfases do curso.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Estimular contato com as diversas áreas de atuação profissional no campo do design.
- Proporcionar experiências profissionais no campo do design nas ênfases de gráfico, moda ou produto.
- Promover o contato do aluno com ferramentas e metodologias de trabalho aplicadas à resolução de problemas reais.
- Estreitar o contato dos discentes com as práticas relacionadas às etapas de produção e execução de projetos/produtos alinhados com as necessidades do mercado.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.  
 DESIGN =. sucesso : estratégias e indicadores em casos reais. Brasília, D.F.: Design Excellence Brasil, c2007.  
 MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas. A gestao de design como estrategia organizacional. 2. ed. Londrina, PR: EDUEL, 2011.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

21 GRANDES designers: & suas mentes criativas . Sao Paulo: Edicoes Rosari, 2011.  
 BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (Org.). Design: gestão, métodos, projetos, processos . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.  
 BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa. São Paulo: M.Books do Brasil, 2010.  
 CUTOLO, Giovan. O hedonista virtuoso: criatividade mercantil e projeto de consumo. Sao Paulo: Perspectiva, 2012.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input checked="" type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0059	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 1	150	135	14	285	7º

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

O estudante deverá realizar um trabalho que consolide sua participação no curso de design orientado por um professor, apresentando-o sob a forma de uma monografia podendo desenvolver também um produto. o aluno consolida a ênfase do seu curso com este trabalho.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**PRIMEIRO MÓDULO** (estruturação) a natureza da pesquisa  
 Conceito de Ciência  
 Tipos de conhecimento [popular, religioso, filosófico, científico]; Estrutura do projeto de pesquisa; Orientadores e linhas de pesquisa; Grande área, tópico, tópico específico; Problematização e problema de pesquisa; Objetivo Geral, objetivo específico e objeto de estudo; Justificativa; Como estudar  
**SEGUNDO MÓDULO** (metodologias) sistematização dos modos de fazer a pesquisa  
 Métodos de Abordagem; Métodos de Procedimentos; Metodologias de Design  
**TERCEIRO MÓDULO** (referencial teórico)  
 Referencial Teórico; Sumário e Sumário Comentado; Cronograma  
 Normas da ABNT (referências); Modelo da Monografia; Apresentação de Trabalhos em PPT

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. Metodologia científica. 6. ed. Sao Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.  
 OLIVEIRA, Maria Marly de. Como fazer projetos, relatórios, monografias, dissertações e teses. 5.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BOOTH, Wayne C.; COLOMB, Gregory G.; WILLIAMS, Joseph M. A arte da pesquisa. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.  
 GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4.ed. Sao Paulo: Atlas, 2002.  
 GONSALVES, Elisa Pereira. Conversas sobre iniciação à pesquisa científica. 5. ed. rev. e ampl. Campinas, SP: Alinea, 2011.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. Sao Paulo: Atlas, 2010.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Tecnicas de pesquisa : planejamento e execução de pesquisas, amostragens e tecnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7.ed. Sao Paulo: Atlas, 2008.  
 OLIVEIRA, Maria Marly de. Como fazer pesquisa qualitativa. 6. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2014.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input checked="" type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

**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		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0060	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 2	150	135	14	285	8º

Pré-requisitos	DIND0059	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	----------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Acompanhamento da elaboração e conclusão de Projeto de Graduação em Design. Exercício da visão reflexiva através do estímulo da associação de teorias com a prática projetual. Realização de projetos de alta complexidade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Elaboração de projeto
2. Métodos de pesquisa
3. Técnicas de análise de dados

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. Metodologia científica. 6. ed. Sao Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.  
 OLIVEIRA, Maria Marly de. Como fazer projetos, relatórios, monografias, dissertações e teses. 5.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BOOTH, Wayne C.; COLOMB, Gregory G.; WILLIAMS, Joseph M. A arte da pesquisa. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.  
 GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4.ed. Sao Paulo: Atlas, 2002.  
 GONSALVES, Elisa Pereira. Conversas sobre iniciação à pesquisa científica. 5. ed. rev. e ampl. Campinas, SP: Alinea, 2011.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. Sao Paulo: Atlas, 2010.  
 MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de pesquisa : planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7.ed. Sao Paulo: Atlas, 2008.  
 OLIVEIRA, Maria Marly de. Como fazer pesquisa qualitativa. 6. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2014.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA

## Programas de Componentes Optativos (em ordem alfabética)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0087	CIÊNCIA - FUNDAMENTOS DO DESIGN	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A disciplina, que está dentro do eixo ciência, se propõe a filosofar sobre o design, discutindo questões ontológicas e epistemológicas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Fundamentos do design
2. Ontologia do design
3. Fundamentos da cor
4. O mundo codificado
5. Para que semiótica no design
6. Sistema de objetos
7. Design é ciência?
8. Teorias do design
9. Epistemologia do design

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

AZEVEDO, Wilton. O que é Design. São Paulo: Brasiliense (colecão primeiros passos), 2005.  
 FERLAUTO, Cláudio. A forma e a forma. São Paulo: Rosari, 2004.  
 MALDONADO, Tomas. Design industrial. Lisboa: Edicoes 70, 2009

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

GOMES FILHO, João. Design do objeto: bases conceituais: design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual. São Paulo: Escrituras, 2006.  
 LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgar Blucher, 2001.  
 MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2002.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes 2001.  
 SCHNEIDER, Beat. Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Ed. Blucher, 2010.

**DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA**

Núcleo de Design e Comunicação

**HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO**

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0040	ESTÉTICA - LINGUAGEM DAS CORES	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Exploração da linguagem das cores tomando como referência: a manifestação física da cor; a construção de significados a partir da informação cromática; e o impacto emocional provocado pela plasticidade das cores. Elaboração de projetos de baixa e média complexidade como meio de aplicar e de fixar as referências e as reflexões teóricas propostas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Biofísica da cor: o comportamento do aparelho óptico humano.

Harmonias cromáticas. Contraste simultâneo e sucessivo.

Mensuração e especificação de cores. Luz e pigmento.

A cor como informação. A cor no contexto da Teoria da Comunicação.

Cores e simbolismo: os significados das cores.

Teoria das Cores: de Platão a Wittgenstein

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FARINA, M. Psicodinâmica das cores em comunicação. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.

GUIMARÃES, L. A cor como informação: a construção lingüística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2003.

PEDROSA, I. O universo da cor. Rio de Janeiro: Senac, 2003.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ARNHEIM, R. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Thomson Pioneira, 1998.

DONDIS, D. A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GOETHE, Johann Wolfgang Von. A doutrina das cores. 2 ed. São Paulo: Nova Alexandria, 2009.

KUPPERS, H. Fundamentos de la teoria de los colores. Naucalpan: Ediciones G. Gili, 1995.

PEDROSA, I. Da cor à cor inexistente. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

OBRIGATÓRIO       ELETIVO       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0117	DESIGN E SOCIEDADE INOVAÇÃO E EMPREENDIMENTOS	60	00	4	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estratégias de inovação. Identificação de problemas reais a partir de metodologia de Aprendizado Baseado em Desafios (CBL). Definição de público-alvo. Avaliação de oportunidades de negócio. Design centrado no usuário. Criatividade e práticas de ideação. Prova de conceito. Práticas de concepção, prototipação e desenvolvimento de projetos de inovação com aplicação dos conceitos de Design Thinking. Teste de Usabilidade. Modelo de negócios. Discurso de venda no formato de pitch. Técnicas de trabalho multidisciplinar.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p>Métodos Análise de cenário. Imersão e público e análise de definição Entrevista, de problema; Um dia na vida, Persona e Jornada do Usuário;</p> <p>Análise Oportunidade de similares/concorrentes de negócios;</p> <p>Proposta Única de Valor (PUV) e da estratégia de inovação;</p> <p>Estratégia do Oceano Azul;</p> <p>Métodos de ideação;</p>	<p>Definição dos requisitos e funcionalidades da solução;</p> <p>Produto Mínimo Viável (MVP);</p> <p>Prototipação;</p> <p>Estudo Prova de conceito; usabilidade;</p> <p>Plano de Projeto;</p> <p>Lean CANVAS;</p> <p>Modelo ARM (Acquisition, Retention and Monetization)</p> <p>Pitch.</p>
--	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BROWN, T. Design Thinking: Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. Tradução de Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CARVALHO, H.; REIS, D.; CAVALCANTE, M. Gestão da Inovação. Curitiba: Aymarã Educação, 2011.

DORNELAS, J. C. A. Empreendedorismo: Transformando Ideias em Negócios. São Paulo: Elsevier, 2008.

DOLABELA, F. O Segredo de Luísa. Uma Ideia, uma paixão. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

HITT, M.; IRELAND, R.; HOCKISSON, R.. Administração Estratégica: Competitividade e globalização. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

JUNIOR, S.; MATOS, E.; LIMA, I. Fontes de fomento à inovação. Curitiba: Aymarã Educação, 2011.

LABIAK Júnior, S.; MATOS, E.; LIMA, I. Fontes de Fomento à Inovação. Curitiba: Aymarã Educação, 2011.

LEITE, E. Empreendedorismo, Inovação e Incubação de Empresas. Recife: Bargaço, 2006.

PINHEIRO, T. Design Thinking Brasil. Empatia, Colaboração e Experimentação para Pessoas, Negócios e Sociedade. São Paulo: Campus, 2011.

SHEPHERD, D.; PETERS, M.; HIRISH, R. Empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

KIM, W. C.; MAUBORGNE, R. A Estratégia do Oceano Azul Como Criar Novos Mercados e Tornar A Concorrência Irrelevante - 2ª Ed. São Paulo: Campus, 2016.

KNAPP, J.; ZERATSKY, J.; KOWITZ, B. Sprint: How To Solve Big Problems And Test New Ideas In Just Five Days. New York: Simon and Schuster, 2016.

LOCKWOOD, Thomas (Ed.). Design thinking: integrating innovation, customer experience and brand value. New York: Allworth Press, 2009. xvii.,285 p.

MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. 103p.

MAURYA, Ash. Running Lean Iterate from Plan A to a Plan That Works. Sebastopol, CA O Reilly Media, 2012.

MEIRA, S. R. L. Novos Negócios Inovadores De Crescimento Empreendedor No Brasil. Rio de Janeiro: Casa da Palavra; 2013.

MORAES, Dijon de. Metaprojeto o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. xxv, 228 p.

NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. 191 p.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0157	DESIGN E SOCIEDADE - DESIGN DA INFORMAÇÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conceitos e fundamentos do design da informação. Elementos e estruturas de sistemas de informação gráfica em instruções visuais – sequências pictóricas de procedimentos (SPPs). O usuário da informação, síntese, hierarquia, ênfase e níveis de organização visual em documentos informativos e instrucionais. Análise gráfica; Pesquisa com usuário; Identificação e resolução de problemas de design; redesign de projetos gráficos instrucionais.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceitos e fundamentos do infodesign.  
 O papel do infodesign no âmbito do design gráfico.  
 Instrumentos metodológicos de análise gráfica.  
 A eficácia do infodesign em documentos e sistemas gráficos instrucionais.  
 Sequências pictóricas de procedimentos (SPPs).  
 Ergonomia da informação (ergoinfo).  
 Pesquisa com o usuário.  
 Identificação e análise de problemas informacionais.  
 Proposta de solução e redesign de projetos gráficos instrucionais.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. 1. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2009.  
 GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design gráfico: do invisível ao ilegível. 2. ed. atual. e rev. São Paulo: Rosari, 2008.  
 HURLBURT, Allen. Layout: o design da página impressa. São Paulo: Nobel, 2002.  
 SAMARA, Timothy. Ensopado de design gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos. São Paulo: Blucher, 2010.  
 SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0123	SOCIEDADE - DESIGN E REUTILIZAÇÃO DE MATERIAIS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Os problemas ambientais. Sustentabilidade ambiental e social. Estudos sobre a aplicação do design sustentável e suas implicações sociais, econômicas e culturais, e principalmente tecnológicas. Estratégias para a reutilização de resíduos materiais em produtos industriais e em produções artesanais. Resultados na forma de protótipos e artigos científicos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Aspectos históricos dos problemas ambientais.  
 Desenvolvimento sustentável: níveis conceituais.  
 Visão geral sobre materiais e processos de transformação e acabamento na produção industrial e artesanal.  
 A questão dos resíduos sólidos na produção industrial global e local.  
 Definição e formas de disposição, tratamento e reutilização dos resíduos materiais industriais.  
 Metodologia de design para a sustentabilidade.  
 Estratégias de design no ciclo de vida do sistema-produto.  
 Estudos de caso e experimentação de soluções sustentáveis a partir da reutilização de materiais no design de produtos.  
 Aplicação de tecnologia sustentável para o reuso de resíduos industriais na comunidade.  
 Desenvolvimento de protótipos de produtos desenvolvidos a partir das estratégias de reutilização de materiais industriais.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. Projeto do produto: Guia Prático para o desenvolvimento de novos produtos. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.  
 KAZAZIAN, Thierry (Org). Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.  
 LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgar Blucher, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

GOMES FILHO, João. Ergonomia do Objeto. Rio de Janeiro: Escrituras. 2003.  
 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricação. 1.ed. São Paulo: E. Blucher, 2004.  
 MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
 MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0124	SOCIEDADE - EMPREENDEDORISMO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

O ser humano, os objetivos organizacionais e individuais da tecnologia de empreender e produzir produtos e serviços. Sua capilaridade nas atividades desenvolvidas nas diversas áreas de uma organização, as suas variantes. A importância do acompanhamento das atividades de treinamento e desenvolvimento na organização. Ter aplicabilidade para Idéias e Oportunidades. Como organizar a realização em um projeto. Executar a análise da oportunidade e o plano de negócio. Conhecer o perfil dos empreendedores brasileiros os fatores de mortalidade das empresas brasileiras. Identificar as características do indivíduo empreendedor, o cenário onde se insere um processo criativo e inovador conotado por características empreendedoras e operacionalizar pro-ativamente a idéia, consolidando os pilares de apoio de um processo empreendedor.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Empreendedorismo – história, conceitos e definições  
 Cenário operativo, sociedade e economia  
 A evolução do design (inovação X invenção)  
 Empreendedor e o empreendedorismo – Design e a competitividade  
 O Intra-empendedor.  
 Perfil do empreendedor e as comunidades com o designer  
 Idéias X oportunidades. A operacionalização e a ferramenta de gestão de projetos- PMI.  
 Análise da oportunidade e o empreendedorismo  
 Perfil dos empreendedores brasileiros .  
 Fatores de mortalidade das empresas brasileiras  
 Plano de Negócios

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.  
 MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas. A gestao de design como estrategia organizacional. 2. ed. Londrina, PR: EDUEL, 2011.  
 SCOREL, Ana Luisa. O efeito multiplicador do design. 3.ed. São Paulo: SENAC, 2004.  
 MUNARI, B. Design & Comunicação Visual: Contribuição para uma metodologia didática. Sao Paulo: Martins Fontes, 1997.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

21 GRANDES designers: & suas mentes criativas . Sao Paulo: Edicoes Rosari, 2011.  
 BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa. São Paulo: M.Books do Brasil, 2010.  
 CUTOLO, Giovan. O hedonista virtuoso: criatividade mercantil e projeto de consumo. Sao Paulo: Perspectiva, 2012.  
 REIS, Ana Carla Fonseca IMPRENSA OFICIAL DO ESTADO (SP). O Negocio do design. Sao Paulo: Objeto Brasil, Imprensa Oficial, 2010.  
 TRUNCK. Viver de design. 5. ed. atual. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0045	DESIGN E SOCIEDADE - DESIGN E CULTURA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo da relação do design com a cultura através de projetos com valor agregado de base cultural. A disciplina ainda proporciona diálogos sobre o papel do design industrial no desenvolvimento da cultura material, apoiado na diversidade e globalização.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceitos de cultura  
 Apropriação cultural  
 Cultura regional  
 Projetos de design com valor agregado cultural

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ONO, Maristela Mitsuko. Design e cultura: sintonia essencial . 1.ed. Curitiba: O Autor, 2006.  
 LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico . 20.ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006.  
 HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Rafael. O design brasileiro antes do design. Sao Paulo: Cosac Naify, 2005.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicacao Visual. Sao Paulo: Martins Fontes 2001.  
 STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: CosacNaify, 2005.  
 FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. Sao Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 TIRAPELI, Percival. Arte indigena: do pre-colonial a contemporaneidade. Sao Paulo: Companhia Editora Nacional, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0030	CIÊNCIA – TÓPICOS ESPECIAIS – INTRODUÇÃO À PESQUISA CIENTÍFICA	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Elaboração de pré-projeto de pesquisa de graduação de design. Estudo dos procedimentos técnicos de pesquisa sem descuidar dos aspectos metodológicos. Avaliação dos usos, as limitações e as formas de operacionalização das técnicas para dar conta do problema levantado pelo pesquisador.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A pesquisa científica: teoria, método e prática
2. Tipos de pesquisa: fundamental, aplicada, descritiva, analítica, qualitativa e quantitativa
3. As técnicas de pesquisa (Pesquisa bibliográfica: classificação das fontes de pesquisa; Entrevista em profundidade; Método Biográfico; Etnografia e observação participante; Grupo focal; Análise da imagem; Semiologia e semiótica; Análise de conteúdo; Estudo de caso)
4. Os caminhos de um projeto de pesquisa (escolha do tema, identificação do objeto, definição do problema, elaboração das hipóteses, formulação dos objetivos, estruturação da justificativa, procedimentos metodológicos, definição do referencial teórico, descrição do sumário, arquitetura do cronograma)
5. A apresentação de uma pesquisa: do tema ao resultado final.
6. Elaboração da pesquisa do aluno.
7. Apresentação da estrutura de um pré-projeto de pesquisa pelos alunos

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Petrópolis: Vozes, 2004.  
 RUIZ, João Álvaro. Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos. São Paulo: Atlas, 1986.  
 YIN, Robert. Estudo de caso: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1992.  
 CAPUTO, Stela Guedes. Sobre entrevistas: teoria, prática e experiências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.  
 DUARTE, Jorge e BARROS, Antonio. Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.  
 BERGER, Peter; LUCKMANN, Tomas. A construção social da realidade. Petrópolis (RJ), Vozes, 1987.  
 LAGO, Cláudia e BENETTI, Márcia. Metodologia de pesquisa em jornalismo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0073	DESIGN E ESTÉTICA - ESTÉTICA E PLÁSTICA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Reflexão sobre as bases filosóficas e imagéticas da Estética na formação das subjetividades. A Estética observada a partir da Teoria do Imaginário de Gilbert Durand e da diversidade cultural. Estudo do sensível enquanto processo crítico e intercultural na formação do conhecimento. Produção de trabalhos práticos direcionados à compreensão formal do conteúdo teórico da disciplina.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Apresentação da disciplina/Cronograma
- Noções e questionamentos sobre Estética.
- A construção da estética ocidental
- Homo estheticus
- A estética como sistema simbólico
- Estética e Diversidade cultural.
- Estética e imaginário
- A educação estética
- Estética e cotidiano.
- Augusto Boal
- Pós-modernidade e pluralidade,

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARAÚJO, Miguel Almir Lima de. Os sentidos da sensibilidade: sua fruição no fenômeno do educar. Salvador: EDUFBA, 2008.  
 BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2008.  
 BOAL, Augusto. A estética do oprimido. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.  
 DURAND, Gilbert. O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro, DIFEL, 1998.  
 OSTROWER, Fayga. A construção do olhar. O olhar. Companhia das Letras, São Paulo, 1988

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BAUDRILLARD, Jean. O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 1973.  
 BAYER, Raymond. História da Estética. Lisboa: Estampa, 1978.  
 BONFIM, G. Ideias e formas na história do design: uma investigação Estética. João Pessoa: Universitária/UFPB, 1997.  
 DUVIGNAUD, Jean. Festas e civilizações. Fortaleza: Tempo Brasileiro/UFCE, 1983.  
 FERREIRA, Felipe. O Marquês e o Jegue. O estudo da fantasia para escolas de samba. Rio de Janeiro: Altos da Glória, 1999.  
 FERREIRA, Gullar. Barroco: olhar e vertigem. O olhar. São Paulo: Companhia das letras, 1988.  
 GOMBRICH, E. H. A História da arte. Rio de Janeiro: LTC, 2013.  
 JUNG, C. G. O Homem e seus Símbolos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.  
 MAFFESOLI, Michel. O Instante Eterno. O retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. São Paulo: Zouk, 2003.  
 NIETZSCHE, Friedrich. O Nascimento da Tragédia. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.  
 OSTROWER, Fayga. Criatividade e os processos de criação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.  
 ROCHA PITTA, Danielle. Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.  
 ROCHE Daniel. A cultura das aparências, uma história da indumentária (séculos XVII-XVIII). São Paulo: SENAC, 2007.  
 SIMMEL, George. Filosofia da Moda e outros escritos. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
EDUC0058	LIBRAS	60	0	4	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Introduzir o aluno ouvinte à Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Conteúdos básicos de LIBRAS: expressão corporal e facial. O alfabeto manual. Soletração de nomes. Sinais de nomes próprios. Os surdos como uma minoria linguística. A educação de surdos no Brasil. Políticas Curriculares para a Educação de Surdos: as adaptações curriculares nacionais. Experiências Educacionais Bilíngües no Brasil e no mundo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Aspectos gerais da LIBRAS  
 A estrutura linguística da LIBRAS  
 Léxico de categorias semânticas  
 Sistema de transcrição para a LIBRAS  
 Vocabulário e tempos verbais

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GÓES, M.C.R. Linguagem, surdez e educação. Campinas, Autores Associados, 1996.  
 SCHNEIDER, R. Educação de Surdos: inclusão no Ensino Regular. Passo Fundo, RS: Editora UPF, 2006.  
 SKLIAR, C. (org.) A surdez: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre, Mediação, 1998.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BRASIL MEC/SEESP - Educação Especial - Língua Brasileira de Sinais (Série Atualidades Pedagógicas) - Caderno 3. Brasília/DF, 1997.  
 LIBRAS em Contexto. Curso Básico. Grupo de Pesquisa da FENEIS. Rio de Janeiro, 1997.  
 COUTINHO, Denise. LIBRAS e Língua Portuguesa (Semelhanças e Diferenças). Vol. I e II. João Pessoa, 2000.  
 FENEIS - Revista da FENEIS no 06 e 07 (2000) e no 10 (2001), Rio de Janeiro.  
 \_\_\_\_\_ - Língua Brasileira de Sinais - Belo Horizonte, 1995.  
 KOJIMA, C. K. e SEGALA, S. R. A Imagem do Pensamento. Ver. Língua de Sinais no 02 e 04. São Paulo: Escala, 2001.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA

## Programas de Componentes Optativos (ênfase de Gráfico)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0026	CIÊNCIA - ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Desenvolvimento de animações experimentais (que utilizem o mínimo de tecnologia digital, valorizando questões manuais, artesanais e o uso de materiais como vidro, papel, tinta, areia etc). Relação entre o processo de design artesanal e o processo de animação experimental. Técnicas tradicionais de animações experimentais (como animação com areia, sombra e objetos).

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceitos da animação artesanal, animação artística e abstrata;  
 Histórico da animação experimental;  
 Técnicas e materiais;  
 Processos de criação;  
 processos de realização;  
 Processos de finalização;

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O Guia completo da cor. Tradução: Renata Bottini. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.  
 LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos: guia para designers, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.  
 MCCLOUD, Scott, \$d 1960-. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BLOCK, Bruce A. A narrativa visual: criando estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.  
 COELHO, Raquel. A Arte da animação. Belo Horizonte: Formato, 2000.  
 FURNISS, Maureen. The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash. New York: Abrams, 2008.  
 PRIEBE, Ken A. The advanced art of stop-motion animation. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning, 2011.  
 CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production. Hauppauge, N.Y.: Barron's, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

\_\_\_\_\_  
 ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

\_\_\_\_\_  
 ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0076	CIÊNCIA - ILUSTRAÇÃO DIGITAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo e prática de técnicas de ilustração com suporte de equipamentos digitais tais como: mesas digitalizadoras, computadores pessoais, e softwares para desenho vetorial. Explorar noções de composição formal e suas capacidades narrativas. Elaboração de projetos de baixa e média complexidade como meio de aplicar e de fixar as técnicas e as reflexões teóricas propostas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Ferramentas de desenho vetorial.  
 Técnicas visuais de composição.  
 Harmonia cromática.  
 Simbolismo de cores e formas.  
 Metodologia para criação de ilustrações.  
 Técnicas de criatividade.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Thomson Pioneira, 1998.  
 DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.  
 FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DOYLE, Michael E.; SCHINKE, Renate. Desenho a cores: técnicas de desenho de projeto para arquitetos, paisagistas e designers de interiores. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 GOETHE, Johann Wolfgang Von. A doutrina das cores. 2 ed. São Paulo: Nova Alexandra, 2009.  
 JULIÁN, Fernando; ALBARRACIN, Jesús. Desenho para designers industriais. Portugal: Editora Estampa, 2005.  
 MULHERIN, Jenny. Técnicas de presentación para el artista grafico. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1990.  
 PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0038	DESIGN E CIÊNCIA – GRAFICO – DESIGN EXPERIENCIAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudos da Relação entre as pessoas e os produtos do design, observando os fatores experienciais objetivos e subjetivos. Identificação das diversas categorias da experiência, e como cada uma delas age na interação usuário X design. Entendimento das Necessidades dos Usuários dos produtos do Design e como o design pode ajudar na Geração de Experiências positivas. Compreensão de métodos de análise e práticos que envolvem a experiência.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Estudos avançados da relação entre as pessoas e os produtos do design, observando os fatores experienciais objetivos e subjetivos.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. **Projeto do produto: Guia Prático para o desenvolvimento de novos produtos**. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.  
 NORMAN, Donald A. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.  
 MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **Desenvolvimento de produtos sustentáveis: Os requisitos ambientais dos produtos industriais**. Tradução Astrid de Carvalho. São Paulo: editora USP, 2005. 11 EXEMPLARES

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

SCHMITT, Bernd. **Marketing experimental**. São Paulo: Nobel, 2000.  
 NORMAN, Donald A. **O design do futuro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.  
 NORMAN, Donald A.; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.  
 CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012  
 SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0088	DESIGN E CIÊNCIA – GRAFICO – HISTÓRIA DA TIPOGRAFIA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conceitos fundamentais relacionados a tipografia. Assim como discutir a história do alfabeto latino e sua reprodução industrial no âmbito mundial e nacional; os tipógrafos mais importantes; a linguagem gráfica e artística; as principais técnicas de produção; o processo evolutivo, dos primórdios da tipografia até a contemporaneidade; e os papéis da cultura e tecnologia ocidentais para o desenvolvimento dos caracteres tipográficos. Durante o módulo, serão apresentadas as principais regras para seleção e uso de fontes.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceitos fundamentais da tipografia;  
 Pré-história gráfica e origem da escrita em civilizações antigas;  
 História da tipografia universal, inscrições romanas aos caracteres digitais;  
 A tipografia no Brasil;  
 Reconhecimento de fontes e tipógrafos;  
 Regras de etiqueta tipográfica;  
 Kerning, espaçamento, entrelinha, alinhamento e hierarquia;  
 Exercícios com palavras, parágrafos e textos.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico . Tradução André Stolarski. 3. Ver. São Paulo: Cosac Naify, 2005.  
 HEITLINGER, Paulo. Tipografia: origens, formas e uso das letras. Lisboa: Dinalivro, 2006.  
 HORCADES, Carlos M. A evolução da escrita: história ilustrada. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BLACKWELL, L. 20th century type . London: Laurence King, 1998.  
 CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3.ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.  
 HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
 LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos: guia para designers, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.  
 ROCHA, Claudio. Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Rosari, 2005.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR****TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**
  
  


Disciplina  
 Atividade Complementar  
 Trabalho de Graduação

 Estágio  
 Módulo
**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)** OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0085	DESIGN E CIÊNCIA – GRAFICO – INTRODUÇÃO À PESQUISA EM LINGUAGEM GRÁFICA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Introdução do universo da pesquisa científica, tanto de caráter analítico como experimental. Apresentação das informações indispensáveis para o desenvolvimento de atividades de pesquisa. Instrumentalização com alguns modelos de análise em linguagem gráfica e alguns exemplos de pesquisas experimentais. Capacitação na elaboração e desenvolvimento de pesquisas em linguagem gráfica.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Elementos bases de projetos de pesquisa: tema, contextualização, justificativa, relevância, problema, hipótese, objetivos, objeto de estudo;
2. Tipos de pesquisas;
3. Pesquisas analíticas: amostragens, modelos de análises, discussão e conclusão dos resultados;
4. Alguns modelos analíticos: Ingredientes de estilo em ilustrações contemporâneas - Ashwin, 1979; Um esquema para o estudo da linguagem gráfica - Twyman, 1979; Compreensibilidade de ilustrações: um modelo analítico – Goldsmith, 1979; Variáveis da apresentação gráfica - Mijksenaar, 1997; Apresentação gráfica de folhetos de medicamentos - Van der Waarde, 1998; Uma abordagem analítica para seqüência pictórica de procedimentos. - Spinillo, 2000; Uma Abordagem para a representação gráfica de “ações dinâmicas - Wanderley, 2006;
5. Estudo experimental: variáveis, procedimento, participantes, discussão e conclusão dos resultados;
6. Alguns estudos experimentais: Potencial comunicativo de ilustrações pictóricas – Spaulding, 1956; Pictorial depth perception in sub-cultural groups in Africa – Hudson, 1960. Developmental changes in the understanding of implied motion in two-dimensional pictures - Friedman e Stevenson, 1975; Comunicando através de ilustrações no Nepal: resultados de um estudo prático em educação visual – Fussell e Haaland, 1978;

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARNHEIM, Rudolf. 1996. Arte e percepção visual. São Paulo: Livraria Pioneira Editora.  
 ASHWIN, Clive. 1979. The ingredients of style in contemporary illustration: a case study. Information Design Journal, pp. 51-67,  
 AUMONT, Jacques. 1999. A imagem. 3.ed. Campinas: Editora Papirus.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FUSSELL, D. and HAALAND, A. 1978. Communicating with pictures in Nepal: results of practical study used in visual education. Educational Broadcasting International. 11/1, 25-31.  
 GOLDSMITH, Evelyn. 1984. Research into illustration: an approach and a review. Canbridgde: Cambridge University Press (0521256747)  
 HUDSON, W. 1960. Pictorial depth perception in sub-cultural groups in Africa. Journal of Social Psychology, 1960. 52, pp.183-209.  
 NETTO, José Teixeira Coelho Netto. 1999. Semiótica, informação e comunicação: diagrama da torre do signo. 5.ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.  
 PEDROSA, Israel. 1980. Da cor à cor inexistente. 2.ed. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial Ltda. 224p.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO       ELETIVO       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0021	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO - IDENTIDADE VISUAL PARA MEIOS IMPRESSOS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Introdução a Identidade Visual. Marca: classificação, análise e Metodologia de Projeto. Introdução ao Branding. Sistemas de Identidade Visual. Manual de identidade visual. Apresentação de Seminários.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Fundamentos de comunicação visual: a importância dos elementos formais, cromáticos, imagéticos e tipográficos.  
 Introdução à identidade corporativa: identidade visual e imagem corporativa.  
 A marca gráfica: conceituação, classificação, componentes e análise de cases.  
 Metodologia Projetual para o desenvolvimento de identidades visuais para meios impressos.  
 Introdução ao Branding; estratégias de aplicação voltadas ao projeto gráfico corporativo.  
 Desenvolvimento do sistema de identidade visual: papelaria, componentes institucionais, informacionais e material promocional.  
 Assessoramento dos projetos gráficos.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAER, Lorenzo. Produção Gráfica. 6. ed. São Paulo: Senac, 2005.  
 COSTA, Joan. A imagem da marca: um fenômeno social. São Paulo: Rosari, 2008.  
 PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 4.ed. Teresópolis, RJ: 2AB Ed., 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

AMBROSE, Gavis e HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo . Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 RODRIGUES, Delano. Naming: o nome da marca. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.  
 STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: CosacNaify, 2005.  
 STRUNCK. Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores. 3. ed. Rio de Janeiro: Rio Books , 2007.  
 WILLEN, Bruce; STRALS, Nolen. Lettering & type: creating letters and designing typefaces . New York: Princeton Architectural Press, 2009. 129p.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0086	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO-SEMIÓTICA	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

O estudo dos signos imagéticos. Semiótica das imagens. A imagem à luz da semiótica de Charles S. Peirce. Conceitos de signo, objeto e interpretante. Semiótica e interpretação do design e das linguagens visuais contemporâneas. A imagem, o produto e a moda como elementos de comunicação.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Principais conceitos semióticos e metodologias relacionadas.
2. Introdução: Semiótica aplicada ao design.
3. Relações semióticas em códigos verbais.
4. Relações semióticas em códigos visuais.
5. Relações intersemióticas entre códigos.
6. Tradução intersemiótica – imagem, produto e moda.
7. Processos de semiose no meio digital

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARNHEIM, Rudolf.; FARIA, Ivonne Terezinha de. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora : nova versão. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1980. 503 p.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 6.ed. São Paulo: Escrituras, 2004. 20 EXEMPLARES  
 PANOFSKY, Erwin. Significado nas artes visuais. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. 439 p.  
 RODRIGUES, Delano. Naming: o nome da marca. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
 DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. 2a ed. Sao Paulo: Martins Fontes, 1997.  
 FARINA, Modesto,. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 NIEMEYER, Lucy. Elementos da semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.  
 OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho e. Imagem também se lê : Sandra Ramalho e Oliveira.-. 1.ed. São Paulo: Rosari, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0046	CIÊNCIA – TIPOGRAFIA BÁSICA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Serão estudadas as relações entre texto e imagem em impressos de média e alta complexidade. Os conceitos clássicos de diagramação serão debatidos e confrontados com novas perspectivas exploradas a partir do Pós-modernismo. As principais questões em foco serão o uso e o não uso de diagrama para geração de livros e a conotação da forma dos tipos. Essas discussões acompanharão todo o estudo desenvolvido durante o curso auxiliando na expansão do repertório técnico de conhecimentos aplicáveis ao design editorial.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Reunião de letras e construção de sentenças; Espaçamento (normal, positivo e negativo); Entrelinha; Alinhamento; Hierarquia; Etiqueta tipográfica, primeiros princípios; Exercícios com parágrafos; Exercícios com palavras; Exercícios com textos; Texto e imagem; Diagrama; Diagrama como moldura; Dividindo o espaço; Largura de coluna confortável; Variações do diagrama; As principais referências históricas de tipos; A expressividade do tipo; Escolhendo e combinando tipos; Mais dicas para o emprego dos tipos; Livros para os dias de hoje; O formato do livro; As margens; Partes do livro.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CRAIG, James, 1930-; SCALA, Irene Korol; BEVINGTON, William. Designing with type: the essential guide to typography. 5th ed., Rev. ed. New York: Watson-Guptill Publications, 2006.  
 MEGGS, Philip G. Historia do design grafico. Sao paulo: cosac & naify, 2009.  
 STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: CosacNaify, 2005.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

HENDEL, R. O design do livro. Tradução Geraldo Gerson e Lúcio Manfredi. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.  
 HOCHULI, Jost. Detail in typography: letters, letterspacing, words, wordspacing, lines, linespacing, columns. London: Hyphen Press, 2008.  
 ROCHA, Claudio. Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Rosari, 2005.  
 SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 TSCHICHOLD, Jan. A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro. Cotia, SP: Ateliê, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0158	DESIGN E ESTÉTICA - GAME DESIGN	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Apresentação dos conceitos básicos de um jogo / classificação e categorização dos jogos / A história nos jogos como estímulo para a criação. / Estrutura de jogo, estrutura de representação e estrutura de inputs e outputs. / Mecânicas e Dinâmicas. Abordar os aspectos conceituais, técnicos, históricos e metodológicos ao longo da história dos jogos (analógicos e eletrônicos) capacitando o aluno para a construção de jogos de baixa complexidade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

O que é um jogo?  
 Apresentação dos conceitos básicos da diversão e do jogo  
 Classificação e categorização dos jogos  
 Mecânicas e Dinâmicas.  
 A história nos videogames como estímulo para a criação

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FACHIN, Odília. Fundamentos de metodologia. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2006. xiv, 210p.  
 GUILLERMO, Alvaro. Design: do virtual ao digital. Rio de Janeiro: Rio Books, 2002.  
 HELLER, Stephen. Linguagens do design: compreendendo o design gráfico. 2.ed. São Paulo: Edições Rosari, 2009.  
 NORMAN, Donald A.; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
 COLLARO, Antonio Celso. Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.  
 ESCOREL, Ana Luisa. O efeito multiplicador do design. 3.ed. São Paulo: SENAC, 2004.  
 FARINA, Modesto., Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DINDO105	DESIGN E ESTÉTICA - GRÁFICO - ANIMAÇÃO 3D	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Desenvolvimento de um videoclipe em Animação 3D. Visão histórica da animação. Processo de desenvolvimento de animação. Relação entre o processo de design e o processo de animação. Conteúdo verbal e pictórico da animação. Diretrizes para criação: da idéia ao storyboard. Técnicas para o desenvolvimento de animações (animação tradicional, stop motion, rotoscopia e animação 3D). Tecnologias, equipamentos e softwares voltados para produção de animações. Embasamento teórico e prático para o desenvolvimento de animações. Broadcast design e Pós-produção. Análise da animação dentro de um contexto reflexivo sócio-cultural. Possibilidades e aplicações da animação. Prática no desenvolvimento de um videoclipe através das técnicas de animação, em especial em animação 3D.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Visão histórica da evolução estética e tecnológica da animação: brinquedos óticos, tiras de jornais, quadrinhos, fotografia, rotoscopia, cinematografia, estilos de animação, artistas, filmes, surgimento da indústria e dos estúdios de animação, introdução da computação gráfica na animação...
2. Processo de desenvolvimento de animações: pré-desenvolvimento, desenvolvimento e pós-produção
3. Relações entre o processo de design e o processo de desenvolvimento de animações
4. Conteúdos verbais e pictóricos da animação: técnicas para criação de idéia, história, estrutura, roteiro, storyboard, storyreel, modelsheet, animatic... (conteúdo teórico e diretrizes)
5. Câmera, iluminação, plano de enquadramento, transições, efeitos gráficos,...
6. Técnicas de animação: animação tradicional, rotoscopia, stop motion e animação 3D.
7. Estilos artísticos de animação
8. Animação como entretenimento e instrumento crítico e reflexivo sócio-cultural.
9. Tecnologias, equipamentos e software voltados para o desenvolvimento de animações.
10. Tempo de animação, flipagem, antecipação, caricatura da ação, linhas de ação, efeitos e distorções, squash, stretch, take,...
11. Criação e apresentação de propostas para temas de animação
12. Festivais de animação: curtas metragens, estilos, regras, categorias, inscrições,...
13. Uso de softwares 3D para o desenvolvimento de animações.
14. Modelagem de artefatos, ambientes, cenários e personagens em 3D.
15. Texturização de artefatos, cenários e personagens em 3D:
16. Técnicas de iluminação em ambientes virtuais 3D: luzes, cálculos de iluminação, efeitos físicos,...
17. Técnicas de animação de artefatos e personagens 3D: quadros chaves, modificadores animados, esqueletos, metamorfoses, controladores, expressões e fonemas.
18. Broadcast design: design em movimento de gráficos, aberturas e encerramentos de filmes.
19. Composição final da animação: vídeo, imagens, trilha sonora, diálogos, efeitos,...
20. Possibilidades de aplicação da animação: na educação, no design instrucional, em treinamento, entretenimento, em campanhas publicitárias, aberturas de filmes, no marketing de produtos, na indústria de games, em reconstituições criminais,...
21. Apresentação pública de um videoclipe em animação.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação: Técnica e estética através da história. 2a ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.  
 LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3D animation. New York: Three Rivers press, 1998.  
 FOX, Barrett. Animação em 3ds Max: Criação de Filmes CG do conceito a conclusão. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BARTHES, R. Image, Music, text. New York: Hill and Hang, 1977.  
 DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1999.  
 ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção visual: uma psicologia da visão criadora. Trad. Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Thomson Learning, 2006.  
 PINNA, Daniel. A linguagem visual das personagens animadas. São Paulo: 2º Congresso Internacional de design da informação, 2005  
 ARAGÃO, Isabella. A dimensão gráfica do cinema: uma proposta de classificação de suas configurações. Dissertação de mestrado. Depto de Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0108	DESIGN E ESTÉTICA - GRÁFICO - DESENHO TIPOGRÁFICO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo dos princípios de desenho e arquétipos dos caracteres tipográficos observando a composição de traços retos, curvos e em diagonal, a variação dos espaços internos e externos, bem como as tecnologias de geração de arquivos de fonte.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Termos tipográficos; Noções básicas de desenho; Fonte e tipo; Espécies de caracteres; Variações estruturais do tipo; Famílias tipográficas; Como nós lemos; Critério no uso de fontes;	Altura e proporção do tipo; Espaçamento e kerning; Princípios óticos; Arquétipo de caracteres; Grades de derivação de forma; Tecnologias de geração de arquivos de fonte.
---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2004.  
 ROCHA, Claudio. Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Rosari, 2005.  
 ROCHA, Claudio. Tipografia comparada: 108 fontes clássicas analisadas e comentadas. São Paulo: Rosari, 2004.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BUGGY, Leonardo A. C. O MECOTipo: Método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos. Recife: Buggy, 2007.  
 CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. Manual de tipografia: a história, a técnica e a arte. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 HEITLINGER, Paulo. Tipografia: origens, formas e uso das letras. Lisboa: Dinalivro, 2006.  
 LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos: guia para designers, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.  
 PERROTTA, Isabella Vicente. Tipos e grafias. Rio de Janeiro: SENAC: Viana & Mosley, 2005.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0107	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO-DESIGN EDITORIAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conceitos e aplicações de métodos de desenvolvimentos de projetos editoriais (livros e revistas), através de técnicas de diagramação e planejamento visual.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1 – O Livro: conhecer o livro como elemento editorial; conhecimentos sobre diagramação e planejamento visual; analisar projetos de livros.  
 2 – A Revista: conhecer a revista como elemento editorial; conhecimentos sobre diagramação e planejamento visual; analisar projetos de revistas.  
 3 – O Jornal: conhecer o jornal como elemento editorial; conhecimentos sobre diagramação e planejamento visual; rediagramação de jornal como projeto final.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. 4.ed. rev. e ampl. São Paulo: Summus, 2000.  
 TSCHICHOLD, Jan. A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro. Cotia, SP: Ateliê, 2007.  
 WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual . 2.ed., rev. e ampl. São Paulo: Callis, 2005.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ARAÚJO, Emanuel,; INSTITUTO NACIONAL DO LIVRO. A construção do livro: princípios da técnica de editoração . Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. 674 p.  
 FAWCETT-TANG, Roger; ROBERTS, Caroline. O livro e o designer I: embalagem, navegação, estrutura e especificação. São Paulo: Rosari, 2007.  
 HENDEL, R. O design do livro. Tradução Geraldo Gerson e Lúcio Manfredi. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.  
 MARTINS FILHO, Plínio. A arte invisível, ou a arte do livro. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: Ateliê, 2005.  
 PAIVA, Ana Paula Mathias de. A aventura do livro experimental. Belo Horizonte: Autêntica; São Paulo: EDUSP, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0022	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO - DESIGN DE EMBALAGEM	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Abordagem sobre os conceitos e aplicações práticas da criação de embalagens e peças de ponto de venda, aliando conhecimentos teóricos com o exercício prático. O uso de metodologias na criação de embalagens e peças do PDV. Criação de embalagens e peças do PDV.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Embalagem (O que é embalagem?; Surgimento e pequeno histórico);  
 Tipos de embalagem e aplicações (Vidro, Celulose, Plástico, Metal, Materiais mistos);  
 Funções da embalagem (Primárias, Conceituais, Mercadológicas, Econômicas);  
 Elementos da embalagem: cores, imagens, tipografia, splash, etc;  
 Embalagem como ferramenta de marketing;  
 Metodologia para criação de embalagem (Briefing; Estudo de campo; Criação; Projeto Final);  
 Ponto de Venda (O que é PDV?; Participantes do processo);  
 Funções do PDV (Informar, lembrar, incentivar e promover);  
 Características e Peças de PDV (Bandeirola; Móvil; Faixa de gôndola; Display expositor e de chão, etc.)

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CALVER, Giles. O que é design de embalagens? Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.  
 MESTRINER, Fabio. Design da Embalagem – Curso Básico. Makron Books, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FARINA, Modesto., Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: Blucher, 2006.  
 FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.  
 PELTIER, Fabrice. A lata: solução de futuro. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009.  
 RONCARELLI, Sarah. CANDACE, Ellicott. Design de Embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação. Tradução: Renato Vizioli. São Paulo: Blucher, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0031	DESIGN E ESTÉTICA – GRAFICO – FOTOLINGUAGEM NA REPRESENTAÇÃO VISUAL	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Proporcionar o uso criativo do dispositivo fotográfico baseado nos conhecimentos teóricos voltados para o estudo da representação visual.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p>Conceitos norteadores da origem dos discursos sobre a Fotografia;  Breve História da Fotografia.  Anatomia da Câmera;  Princípios Básicos da Técnica Fotográfica; Princípios de Revelação.  Exercícios sobre Técnica Fotográfica.  A Fotografia como Expressão do Conceito (Arlindo Machado); A Arte é (tornou-se) fotográfica? (Philippe Dubois);  A Fotografia Artística.  Atividade: Criatividade e Fotografia.</p>	<p>Exibição 1 - Fotografia Artística.  A Fotografia, o Estruturalismo e a Semiótica (Roland Barthes); Fotografia, Design e Publicidade;  Análise Semiótica.  Atividade: Fotografia, Design e Publicidade.  Exibição 2 - Fotografia e Publicidade.  Antropologia Visual - Conceitos e Aplicabilidade.  Atividade: Fotografia e Antropologia.  Exibição 3 - Fotografia Antropológica.  Considerações Finais.  Reavaliação.  Exibição Panorâmica.</p>
---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

AUMONT, J. A imagem. 10.ed. Campinas: Papyrus, 2005.  
DUBOIS, Philippe. O Ato Fotográfico. 9.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2006.  
KOSSOY, Boris. Fotografia & historia. 2. ed. rev. -. São Paulo: Ateliê, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O Guia completo da cor. Tradução: Renata Bottini. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.  
DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. 2a ed. Sao Paulo: Martins Fontes, 1997.  
GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 7.ed. São Paulo: Escrituras, 2006. NEIVA JUNIOR, Eduardo. A imagem. 2.ed. Sao Paulo: Atica, 1994.  
OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho e. Imagem também se lê : Sandra Ramalho e Oliveira.-. 1.ed. São Paulo: Rosari, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0084	DESIGN E CIÊNCIA - GRÁFICO - HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conceitos fundamentais relacionados ao cinema de animação. Assim como discutir a história do cinema de animação mundial e nacional; os autores mais importantes; a linguagem gráfica e artística; as principais técnicas; o processo evolutivo, dos primórdios do cinema até a contemporaneidade; e o papel fundamental da tecnologia para o desenvolvimento do cinema de animação. Principais obras da história da animação, sua evolução como Arte.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceito de animação; A animação como forma de arte; As três principais técnicas e seus desdobramentos; Os primórdios da animação; Surgimento da animação profissional; Walt Disney e a técnica 2D;	Animações européias e orientais; Norman McLaren e experimentação em animações; Ray Harryhausen e outros mestres do Stop Motion; Produção independente; Animação Digital e 3D; Animação no Brasil.
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3.ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.  
 LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da indústria. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.  
 MCCLOUD, Scott, \$d 1960-. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.  
 MEGGS, Philip G. Historia do design grafico. Sao paulo: cosac & naify, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

AUGUSTO, Maria de Fátima. A montagem cinematográfica e a lógica das imagens. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2004.  
 COELHO, Raquel. A Arte da animação. Belo Horizonte: Formato, 2000.  
 FURNISS, Maureen. Art in motion: animation aesthetics. London: John Libbey, c1998. xii, 276 p.  
 WELLS, Paul. The animated bestiary: animals, cartoons, and culture. New Jersey: Rutgers University Press, 2009.  
 WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Expanded Edition. London: Faber and Faber, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0032	DESIGN E ESTÉTICA – GRAFICO – HISTÓRIA DA ARTE OCIDENTAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conteúdo teórico da História da Arte Ocidental fundamentado na Filosofia da Arte voltado para o exercício criativo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

O Belo e a Criação Artística A Idealização do Belo A Grécia Bifurcações Roma, Bizâncio e a Idade Média Arte e a Ciência O Renascimento Espelho da Realidade Itália, Alemanha e Países Baixos A Crise	Maneirismo e Barroco A Retomada do Simétrico O Neoclássico: Inglaterra, França e América Novos Rumos Impressionismo, Neo-impressionismo e Simbolismo A Ruptura com a Noção do Belo As Vanguardas A Contemporaneidade Novas Possibilidades e Meios
---	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAUDRILLARD, Jean. A Transparência do Mal. Campinas, SP: Papirus, 1990.  
 GOMBRICH, E.H. A História da Arte. Rio de Janeiro: LTC, 1995.  
 GLUSBERG, Jorge. A Arte da Performance. São Paulo: Perspectiva, 1987.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

HOFSTÄTTER, Hans H. Arte Moderna: Pintura, Gravura e Desenho. Lisboa: Verbo, 1984.  
 HOLLIS, Richard. Design Gráfico: Uma História Concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2000.  
 JEUDY, Henri-Pierre. O Corpo como objeto de Arte. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.  
 LACOSTE, Jean. A Filosofia da Arte. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.  
 OSORIO, Luiz Camilo. Razões da Crítica. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0109	DESIGN E ESTÉTICA – GRAFICO – HQ E SISTEMAS SIMBÓLICOS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand. Estudo dos sistemas simbólicos presentes nos quadrinhos. Elaboração de histórias em quadrinhos a partir da apreciação da arte pictórica. Experimentação dos quadrinhos como forma de expressividade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Arte pictórica e quadrinhos Interpretação da imagem nos Quadrinhos Sistemas simbólicos nos quadrinhos A teoria do imaginário de Gilbert Durand A dimensão fantástica O processo criativo Seleção de referências Argumento e roteiro	Os personagens Formas de representação (desenho, pintura, colagem, fotografia, etc) Aplicações dos quadrinhos (ensino, publicidade, entretenimento, arte e projeto) Hibridização entre quadrinhos e outras mídias
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.  
 FERREIRA, Gular. Barroco: olhar e vertigem, Companhia das letras, São Paulo, 1988  
 MAFFESOLI, Michel. Au creux des apparences: pour une éthique de l'esthétique. Plon, Paris, 1990.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FREYRE, Gilberto. Casa grande e senzala. Record, Rio de Janeiro, 2000.  
 MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. 1 ed. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.  
 RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2009.  
 ROCHA PITTA, Danielle (org.). O imaginário e a simbologia da passagem. Editora Massangana, Recife, 1984.  
 ROCHA PITTA, Danielle & COSTA MELLO, Rita Maria (org.). Vertentes do imaginário: arte, sexo e religião. UFPE, Recife, 1995.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0106	DESIGN E ESTETICA – GRAFICO – METODOLOGIA VISUAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Compreensão da linguagem das formas e suas aplicações em design.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Fundamentos da linguagem da forma.  
 Princípios de composição, morfologia, sintaxe, orientação, textura, cor.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.  
 WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.  
 PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 4.ed. Teresópolis, RJ: 2AB Ed., 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DESENHO tecnico moderno. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.  
 DOYLE, M.E. Desenho a Cores: tecnicas de desenho de projeto para arquitetos, paisagistas e designers de interiores. Bookman Companhia Editorial, 2002.  
 BAER, Lorenzo. Produção Gráfica. 6. ed. São Paulo: Senac, 2005.  
 COSTA, Joan. A imagem da marca: um fenômeno social. São Paulo: Rosari, 2008.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 7.ed. São Paulo: Escrituras, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0095	DESIGN E ESTÉTICA - LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Noções de língua e de linguagem. Variedades linguísticas e Normas cultas da língua. Aspectos discursivos e linguísticos dos gêneros textuais. Tipologia textual. Fatores de textualidade. Leitura e compreensão textual. Produção e análise de gêneros textuais escritos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<b>LÍNGUA, LINGUAGEM E INTERAÇÃO</b> 1. Noções de língua, e de linguagem 2. Variedades linguísticas 3. Normas e gramáticas da língua <b>2. TEXTO, TEXTUALIDADE E LEITURA</b> 2.1. Noções de texto 2.2. Fatores da textualidade 2.3. Leitura e compreensão textual 2.4. Análise linguística 2.5. Coerência textual (aspectos da construção dos sentidos no texto)	2.6. Coesão Textual <b>3. GÊNERO TEXTUAL E TIPOLOGIA TEXTUAL</b> 3.1. Gêneros textuais: definição, características e funcionalidade 3.2. Relação fala e escrita 3.2. Tipologia textual: exposição, descrição, narração, argumentação, injunção 3.3. Produção e análise de gêneros textuais: propaganda, anúncio, artigo de opinião, resumo, introdução e editorial de revista
---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAGNO, Marcos. Preconceito linguístico: o que é, como se faz. São Paulo, SP. Editora Loyola, 1999.  
 MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: Gêneros textuais & ensino. Orgs. Angela Paiva Dionísio, Anna Rachel Machado, Maria Auxiliadora Bezerra. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.  
 KOCH, I. & TRAVAGLIA, L. C. A Coerência textual. São Paulo: Contexto, 1989.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARVALHO, Nelly. O texto publicitário na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2014.  
 CHARTIER, A., Práticas de leitura e escrita: história e atualidade. Editora Autêntica (CEALE), 2007.  
 KOCH, Ingedore V. O Texto e a construção dos Sentidos. São Paulo: Contexto, 2000.  
 TEZZA, Cristóvão, FARACO, Carlos Alberto. Prática de texto para estudantes universitários. Petrópolis: Vozes, 2000.  
 VAL, Maria da Graça Costa. Redação e textualidade. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0096	ESTÉTICA – DESIGN E SISTEMAS DE INTERVENÇÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Esta disciplina se propõe a desenvolver uma dinâmica de ensino e aprendizagem que possibilita o aprofundamento dos conhecimentos trabalhados no ciclo básico, em Design, Sociedade e Cultura, visando desenvolver competências nos alunos para atuarem na produção de sistemas de intervenção por meio do design em comunidades, cooperativas, instituições públicas e arranjos produtivos. Utiliza-se de um modelo experimental de intervenção em design para compreender a significação dos objetos nos grupos sociais, como eles conformam a vida das pessoas e como o design pode atuar como interventor naquela realidade, abarcando assim o sentido dele ser um agente de transformação social.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Discussão do design como campo de poder simbólico;  
 Entendimento do design na cultura, no imaginário e no espírito do tempo; Discussão da construção social do conhecimento de design;  
 Discussão do objeto de design como significante e significador da realidade; Discussão do design como discurso visual;  
 Análise e crítica dos discursos visuais conformadores dos grupos sociais;  
 Entendimento das dinâmicas da pesquisa com observação participante de base etnográfica, e por meio do registro fotográfico;  
 Execução de mapeamentos da produção material e simbólica como prática de pesquisa em design; Produção de objetos de design colaborativos e emancipatórios.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BOAVENTURA, S.S. A gramática do tempo. São Paulo: Editora Cortez, 2006.  
 BONSIPE, G. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Bluscher, 2011.  
 MILLER, D. Troços, treços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material. São Paulo: Zahar, 2013.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BRAGA, M. Da COSTA. O papel social do design gráfico. São Paulo: Editora SENAC-SP, 2011.  
 FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 HARVEY, David. A condição pós-moderna. São Paulo: Ed. Loyola, 1992.  
 MAFFESOLLI, Michel. No fundo das aparências. Petrópolis: Vozes, 1996.  
 ONO, Maristela. Design Cultura Sintonia Essencial. Serzegraf Ind. e Editora Gráfica, 2004.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0159	ESTÉTICA - MEMÓRIA GRÁFICA DO AGRESTE	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A disciplina, que está dentro do EIXO Estética, se propõe levantar e resgatar imagens representativas do universo gráfico do Agreste. Levantar e resgatar imagens representativas do universo gráfico do agreste. A memória gráfica do Agreste, analisando suas expressões gráficas em suas mais variadas características. Compreender seu contexto histórico; político, geográfico, social, econômico, tecnológico e cultural para por fim verificar suas características formais: suas cores, figuras e tipografias.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

HISTÓRIA DO DESIGN  
 HISTÓRIA DO AGRESTE  
 HISTÓRIA DO NORDESTE  
 MEMÓRIA GRÁFICA BRASILEIRA  
 MEMÓRIA GRÁFICA PERNAMBUCAN  
 DESIGN VERNACULAR

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CARDOSO, Rafael. O design brasileiro antes do design. São Paulo: Cosac Naify, 2005.  
 HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
 MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BONSIEPE, G. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.  
 CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3.ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.  
 FARINA, Modesto., Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 FINIZOLA, Fátima; COUTINHO, Solange; SANTANA, Damião. Abridores de letras de Pernambuco: um mapeamento da gráfica popular. São Paulo: Blucher, 2013.  
 LEON, Ethel. Memórias do design brasileiro. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0125	SOCIEDADE - DIREÇÃO DE ARTE	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A relação entre o design e o diretor de arte. A linguagem visual e a direção de arte. O diretor de arte e o redator. Fundamentos em publicidade e propaganda e sua relação com projetos de design. O processo de escolha das técnicas de criatividade em propaganda, pesquisa e argumento: tema, idéia, conceito, imagem, arte-final, marca, storyboard, cores, formatos e tipologias. Aplicação de cada conceito às peças de pdv

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A relação entre o design e o diretor de arte.
2. A linguagem visual e o diretor de arte.
3. Fundamentos de publicidade e propaganda e sua relação com projetos de design.
4. Criatividade em propaganda.
5. Comunicação de PDV.
6. Peças de PDV: classificações, usos e projetos.
7. Projeto experimental de propaganda em PDV.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ESCOREL, Ana Luisa. O efeito multiplicador do design. 3.ed. São Paulo: SENAC, 2004.  
 FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. Sao Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 8.ed. rev. e ampl. São Paulo: Escrituras, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Layout: s.m. um arranjo de partes, etc. de acordo com um plano . Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.  
 AMBROSE, Gavis e HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo . Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 FARINA, Modesto., Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 MELO, Francisco Homem de; COIMBRA, Elaine Ramos (Org.). Linha do tempo do design gráfico no Brasil. São Paulo: CosacNaify, 2011.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicacao Visual. Sao Paulo: Martins Fontes 2001.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0037	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO – GESTÃO EM DESIGN	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Promover um campo de discussão e reflexão sobre a gestão de design, permitindo que, por meio da troca de conhecimentos e experiências, alunos e professores possam auxiliar na construção do conhecimento nessa nova área. Apresentar e discutir situações relacionadas à atuação do design no universo empresarial de modo a facilitar a inserção dos futuros profissionais no mercado.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p><b>PRIMEIRO MÓDULO:</b> teórico</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>O universo das organizações: tipos, missão, visão e valores</li> <li>O design no ambiente corporativo: o mundo dos negócios</li> <li>Design VS Clientes: quem são? Onde estão? O que querem? (Mercado/Consumidor/Empresa)</li> <li>Gestão e Gestão de Design/Design Management: conceitos e níveis</li> <li>Estratégia centradas no design: design e inovação</li> </ol> <p><b>SEGUNDO MÓDULO</b> – Teórico/Prático</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Design como mediador: Marketing e Engenharia – Diretoria e Acionistas</li> <li>Metodologias de design</li> <li>O Briefing</li> <li>Ferramentas de pesquisa em design</li> </ol> <p><b>TERCEIRO MÓDULO</b> – Prático</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Síntese dos resultados: o projeto</li> <li>Avaliação: verificar a relação artefato/consumidor/empresa/mercado</li> </ol>
--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

<p>BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.          LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuracao dos produtos industriais. Sao Paulo: Edgar Blucher, 2001.          MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas. A gestao de design como estrategia organizacional. 2. ed. Londrina, PR: EDUEL, 2011.</p>
---

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

<p>MARTIN, Roger L. Design de negócios: por que o design thinking se tornará a próxima vantagem competitiva dos negócios e como se beneficiar disso . Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.          21 GRANDES designers: &amp; suas mentes criativas . Sao Paulo: Edicoes Rosari, 2011.          BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (Org.). Design: gestão, métodos, projetos, processos . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.          BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa. São Paulo: M.Books do Brasil, 2010.          CUTOLO, Giovan. O hedonista virtuoso: criatividade mercantil e projeto de consumo. Sao Paulo: Perspectiva, 2012.          NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.</p>
---

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0025	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO-ANIMAÇÃO 2D	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Esse grupo tem como objetivo o desenvolvimento de um curta metragem de Animação 2D, introdução a história da animação, processo de desenvolvimento e produção de uma animação, ensino das diretrizes de criação: da idéia ao storyboard. Será abordada a técnica mais utilizada na criação de animações para a TV, a animação de recorte digital. Serão demonstrados as tecnologias, equipamentos e softwares utilizados nesta técnica de animação, dando ênfase ao software After Effects. Temas mais amplos: Broadcast design e possibilidades e aplicações da animação em recorte digital em diversas áreas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceito de animação; A animação como forma de arte; Visão histórica e estilos artísticos de Animação; As três principais técnicas e seus desdobramentos; Processo de desenvolvimento de animação (pré-produção, produção, pós-produção); Técnicas e conceitos do audiovisual (enquadramentos, planos, movimento de câmera etc);	Roteiro cinematográfico; Storyboard; Técnicas de animação: tempo de animação, flipagem, antecipação, caricatura da ação, linhas de ação, efeitos e distorções, squash, stretch etc; Introdução a animação usando After Effects;
---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FARINA, Modesto,. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da indústria. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.  
 WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Drawing for animation. Lausanne: Ava, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production. Hauppauge, N.Y.: Barron's, 2006.  
 DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 9.ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 9  
**EXEMPLARES**  
 LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3D animation. New York: Three Rivers press, 1998.  
 THE ANIMATOR'S survival kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators]. New York: Faber and Faber, 2001.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0122	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO – GESTÃO DE E-COMERCE	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Capacitar o aluno a avaliar e desenvolver um e-Commerce com base em requisitos da literatura e da metodologia de Lourenço JR (2008). Tornando possível que os mesmos utilizem as técnicas de design participativo para testá-los com usuários

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Embasamento teórico 1 Conceitualização do que é e-commerce Distinção dos diversos tipos de comércio eletrônico existentes na internet Relação entre o usuário e o e-commerce Caracterização da influência do marketing no e-commerce / Princípios gerais para desenvolvimentos de interfaces Usabilidade no desenvolvimento de e-commerces Princípios de usabilidade adequados ao e-commerce Princípios de navegabilidade nos e-commerces / Sistema de informações obrigatórias no e-commerce Informações por macro-setor Informações de auxílio / Análise da tarefa Métodos e técnicas Etapas de análise da tarefa Redesign do sistema Estratégia Requisitos Estrutura Modelagem Interface

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

PREECE, Jenny. Human-computer interaction. Addison-Wesley, 1994.  
 LOURENÇO JUNIOR, Sílvio Diniz. Modelo conceitual de sistemas informacionais para e-commerces brasileiros. Dissertação (Mestrado em Design). UFPE, Recife. 2006.  
 MIRANDA, Flavia; MORAES, Anamaria de. Avaliação da interface de um site de comércio eletrônico através da técnica Avaliação Cooperativa. In Anais do 2º USIHC, LEUI/PUC-Rio, 2003.  
 PADOVANI, Stephania. Avaliação ergonômica de sistemas de navegação em hipertextos fechados. In MORAES, Anamaria de. Design e Avaliação de Interface. iUsEr, 2002.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BASTIEN, Christian J. M.; SCAPIN, Dominique L. Ergonomic Criteria for the Evaluation of human-computer interfaces. Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, 1993.  
 CHAPANIS, Alphonse. Evaluating usability. In Human Factors for Informatics Usability. Cambridge University Press, 1991.  
 HCI Bibliography: Human-Computer Interaction Resources. Disponível em: <http://www.hcibib.org>.  
 HUMAN FACTORS INTERNATIONAL. Web Usability Illustrated: Breathing Easier With Your Usable e-Commerce Site. Disponível em: <http://www.humanfactors.com/downloads/ecusability.asp>.  
 LANSDALE, Mark W.; ORMEROD, Thomas C. Understanding interfaces – a handbook of human-computer dialogue. Academic Press, 1994.  
 NIELSEN, J. & TAHIR, M. Homepage Usabilidade: 50 websites desconstruídos. Rio de Janeiro: Campus, 2002.  
 NIELSEN, Jakob. Designing Web usability: the practice of simplicity. New Riders, 2000.  
 LOURENÇO JUNIOR, Sílvio Diniz. Estudo ergonômico de e-commerces brasileiros. Trabalho de especialização em comércio eletrônico. FAFIRE, Recife. 2004.  
 SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface. Addison-Wesley, 1998.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0126	SOCIEDADE - TIPOGRAFIA EXPERIMENTAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Expressões plásticas bi e tridimensionais da tipografia para serem vistas, em contraponto àquelas para serem lidas. Os conceitos clássicos do design de tipos serão questionados e os limites da representação do alfabeto latino serão explorados através da manipulação das dimensões do corpo humano; do espaço natural e do construído; da reinterpretação de objetos e da exploração de materiais diversos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Síntese gráfica;</li> <li>2. Dingbats;</li> <li>3. Introdução a anatomia dos tipos;</li> <li>4. Estilos tipográficos;</li> <li>5. Tipos atores, o eu tipográfico;</li> <li>6. O experimento e a tipografia;</li> <li>7. Representação de letras no corpo humano;</li> <li>8. Representação de letras com o corpo humano;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Letras no espaço construído (ações analíticas e propositivas);</li> <li>10. Letras no espaço natural (ações analíticas e propositivas);</li> <li>11. Design de tipos, tempo e movimento (ações analíticas e propositivas);</li> <li>12. Objetos como caracteres;</li> <li>13. Explorando a plasticidade de materiais;</li> <li>14. Explorando micro e macro dimensões.</li> </ol>
---	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ROCHA, Claudio. Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Rosari, 2005.  
 WOLLNER, Alexandre. Textos recentes e escritos históricos. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Rosari, 2002. 123p.  
 WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. Manual de tipografia: a história, a técnica e a arte. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 FINIZOLA, Fátima. Tipografia vernacular urbana. Porto Alegre: Blucher, 2011.  
 JURY, David. O que é tipografia? Barcelona: Gustavo Gili, 2007.  
 LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos: guia para designers, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.  
 PEREIRA, Aldemar d'Abreu. Tipos: desenho e utilização de letras no projeto gráfico. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0115	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO – E-MARKETING	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

O grupo de estudo tem como objetivo fazer com que o aluno conheça o que é marketing e como esta ferramenta poderá ser aplicado no ambiente virtual, assim como suas potencialidades e barreiras, para que assim esteja habilitado a desenvolver um projeto de marketing voltado para este ambiente. o ambiente virtual. perfil e valores dos internautas. comportamento do consumidor on-line. revendo o composto de marketing (marketing mix) no contexto da internet. tipos de sites na internet. design da página na web. montando e promovendo uma operação virtual. percepção de risco nas compras pela internet. segurança no site de comércio eletrônico.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

MÓDULO 1: Definindo marketing; Apresentação das ferramentas e estratégias de marketing; o mercado e o consumidor; estratégias de novos produtos; o ciclo de vida dos produtos; adequação do Marketing ao desenvolvimento do produto.

MÓDULO 2: definindo ambiente virtual, redes virtuais; a internet, seu funcionamento e a sua influência nos negócios; Impacto da internet nos negócios; e-business e gerenciamento de negócios; o perfil do internauta; a internet como um meio de pesquisa e comunicação; interação através da comunicação virtual; formas de atrair e manter os internautas; medição e avaliação dos resultados obtidos;

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (Org.). Design: gestão, métodos, projetos, processos . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.  
 BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa. São Paulo: M.Books do Brasil, 2010.  
 HUTT, Michael D.; SPEH, Thomas W. B2B: gestão de marketing em mercados industriais e organizacionais. 7.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. Design thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade . Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

HURLBURT, Allen. Layout: o design da pagina impressa. 1a edicao, Editora Nobel, 1986.  
 KAZAZIAN, Thierry (Org). Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.  
 SCHMITT, Bernd. Marketing experimental. São Paulo: Nobel, 2000.  
 SOLOMON, Michael R. Comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0039	TECNOLOGIA - CALIGRAFIA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Abordagem sobre a história da caligrafia ocidental. Conhecimento sobre os materiais, ferramentas e técnicas para o aprendizado da caligrafia. Apresentação dos alfabetos e sua técnica de desenho. Criação de peças gráficas com o auxílio da caligrafia.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

. Introdução a caligrafia.  
 . Desenvolvimento da escrita ocidental.  
 . Linha do tempo dos alfabetos.  
 . Materiais e ferramentas.  
 . Técnicas de caligrafia.  
 . Números e ornamentos.  
 . Alfabetos: Foundational Hand (minúscula), Romana (maiúscula), Itálica (maiúscula e minúscula), Flourished Capitals, Humanística, Textura Quadrata e Itálica Ornamentada (maiúscula). . Desenvolvimento de peças gráficas.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CABARGA, Leslie. Logo, font & lettering bible. Cincinnati, Ohio: How Design Books, c2004. 240 p.  
 CRAIG, James, 1930-; SCALA, Irene Korol; BEVINGTON, William. Designing with type: the essential guide to typography. 5th ed., Rev. ed. New York: Watson-Guptill Publications, 2006.  
 HARIS, David. A arte da caligrafia: um guia prático, histórico e técnico. 1.ed. São Paulo: Ambientes & Costumes, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FONSECA, Joaquim da. Tipografia & design gráfico: design e produção gráfica de impressos e livros. Porto Alegre: Bookman, 2008.  
 GOURDIE, Tom. Calligraphy for the beginner. 1st ed. London: A.& C. Black, 1983.  
 NOBLE, Mary. Calligraphy alphabets for beginners. 1st ed. Hauppauge, N.Y.: Barron's, 2008.  
 OUCHIDA-HOWELLS, Nancy. Caligrafia. 1.ed. Barcelona: Parramón Ediciones, 2005.  
 WINTERS, Eleanor. Italic and copperplate calligraphy: the basics and beyond. Mineola, N. Y.: Dover Publications, 2011. viii, 229 p.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0149	TECNOLOGIA - CALIGRAFIA 2	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Apresentação da Caligrafia Gótica e suas variações, particularmente a Textura Quadrata e Maiúsculas Góticas. Conhecimento sobre os materiais, ferramentas e técnicas para o aprendizado da caligrafia Gótica. Apresentação dos alfabetos e sua técnica de desenho. Criação de peças gráficas com o auxílio da caligrafia.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- . Caligrafia Gótica – Textura Quadrata.
- . Caligrafia Gótica – Maiúsculas Góticas.
- . Materiais e ferramentas.
- . Técnicas para a caligrafia Gótica.
- . Alfabetos: Textura Quadrata (minúscula) e Maiúsculas Góticas
- . Desenvolvimento de peças gráficas.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FONSECA, Joaquim da. Tipografia & design gráfico: design e produção gráfica de impressos e livros. Porto Alegre: Bookman, 2008.  
 GOFFE, Gaynor. Calligraphy made easy – A complete beginner's guide. New York: Crescent Books, 1994.  
 HARRIS, David. A arte da caligrafia – um guia prático, histórico e técnico. São Paulo: Ambiente e Costumes Editora, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Rafael (Org.). O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960 . São Paulo: Cosac & Naify, 2005.  
 GOURDIE, Tom. Calligraphy for the Beginner. A&C Black, 2008.  
 MEHIGAN, Janet. Calligraphy Alphabets for Beginners: The Easy Way. Barron's Educational Series, 2008.  
 OUCHIDA, Nancy. Caligrafia. Espanha: Editora Parramon, 2006.  
 WILSON, Diana Hardy. Enciclopédia de Técnicas de Caligrafia – Un guia amplia de las técnicas caligráficas, con instrucciones paso a paso para su puesta en práctica. Barcelona: Acanto, 1996.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0146	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO – TÉCNICAS ARTESANAIS DE IMPRESSÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo dos instrumentos, instalações, processos, materiais, técnicas de formação de imagens e reprodução de cores de sistemas de impressão de caráter artesanal e/ou alternativos. Exploração das técnicas e processos inerentes a estes sistemas como ferramenta criativa para a elaboração de projetos de design gráfico, estabelecendo diálogos entre o design, as artes gráficas e as artes visuais.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Processos de reprodução de originais ao longo da história das artes gráficas;
2. Sistema de cores: teoria básica das cores, síntese aditiva e subtrativa, uso de cores na reprodução de gravuras e impressos efêmeros;
3. Panorama sobre as Tintas de Impressão e principais Suportes de impressão;
4. Xilogravura: materiais e processos;
5. Litografia: histórico, materiais e processos;
6. Gravura em metal: histórico, materiais e processos;
7. Serigrafia: histórico, materiais e processos;
8. Tipografia: histórico, materiais e processos;
9. Outras técnicas alternativas de impressão artesanal;
10. Interfaces entre a produção de design e as artes gráficas / artes visuais.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARRETO CAMPELLO, S.; ARAGÃO, Isabella Ribeiro (Org.). **Imagens comerciais de Pernambuco: ensaios sobre os efêmeros da Guaianases**. Recife: Nectar, 2011. 119 p. ISBN 9788560323357(encad.).  
 HEITLINGER, Paulo. **Tipografia: origens, formas e uso das letras**. Lisboa: Dinalivro, 2006. 400 p. ISBN 9789725763964 (broch.).  
 HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248 p.  
 PEDROSA, Sebastião; BARRETO CAMPELLO, S.; FUNDAÇÃO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO DE PERNAMBUCO; FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO; UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Artes visuais e design: pedra papel : acervo da Fundação Joaquim Nabuco e Oficina Guaianases**. Recife: FUNDARPE/FUNDAJ/UFPE, 2008. 96 p.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**. 6. ed. São Paulo: Senac, 2005.  
 BANN, David. **Novo Manual de Produção Gráfica**. ed. rev. e atual. Porto Alegre: Bookman, 2012.  
 CARDOSO, Rafael (Org.). **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: CosacNaify, 2005. 358 p.  
 PEDROSA, Israel. **O universo da cor**. Rio de Janeiro: Senac, 2008.  
 FINIZOLA, Fátima; COUTINHO, Solange; SANTANA, Damião. **Abridores de letras de Pernambuco: um mapeamento da gráfica popular**. São Paulo: Blucher, 2013. 144 p. ISBN 9788521207986.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0141	DESIGN E TECNOLOGIA - GRÁFICO - DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo de interfaces voltadas para a IHC (Interação Humano-Computador). Exploração de técnicas de análise, especificação, concepção e avaliação para interfaces digitais. Desenvolvimento de projetos de média complexidade usando um processo de design iterativo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Cognição e erro humano  
 Princípios de usabilidade para interfaces  
 Ciclos de design iterativo  
 Estilos de interação  
 Técnicas de coleta de dados  
 Técnicas de análise e especificação  
 Modelos conceituais  
 Desenvolvimento de protótipos de baixa e alta fidelidade  
 Avaliação de interfaces

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FLICK, Uwe. Uma introdução à pesquisa qualitativa. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2004. x, 312 p.  
 GONSALVES, Elisa Pereira. Iniciação à pesquisa científica. 4.ed. Campinas, SP: Alínea, 2007.  
 KÖCHE, José Carlos,. Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa . 26.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (Org.). Design: gestão, métodos, projetos, processos . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 7.ed. São Paulo: Escrituras, 2006. 10 EXEMPLARES  
 HELLER, Stephen. Linguagens do design: compreendendo o design gráfico. 2.ed. São Paulo: Edições Rosari, 2009.  
 MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.  
 VISOCKY OGRADY, Jennifer; VISOCKY OGRADY, Kenneth. A designer's research manual: succeed in design by knowing your clients and what they really need . Gloucester, Mass.: Rockport Publishers, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0142	DESIGN E TECNOLOGIA - GRÁFICO - DESIGN DE MOVIMENTO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Grupo de estudo com tema base Movimento. Trabalha a representação de movimentos em várias plataformas tanto estáticas e como dinâmicas: ilustração única, HQ e ilustrações sequenciais, animação, vídeo e cinema. Assim, busca capacitar os alunos na construção e análise de representações gerais de movimento.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceitos básicos de movimento; Alguns estudos sobre movimento; Alguns modelos de representação de movimento; Alguns modelos de análise gráfica de movimento; Informações bases HQ e imagens sequenciais	Informações sobre animação; Informações bases sobre cinema e vídeo; Linguagem cinematográfica; Interferências gráficas no cinema.
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARNHEIM, R. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 12.ed. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 2000.  
 DONDIS, A. D. Sintaxe da linguagem visual. 3.ed. São Paulo: Editora Papirus, 1999.  
 GOMBRICH, E. H. Arte e Ilusão. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ECO, U. Semiótica e filosofia da linguagem. São Paulo: Editora Ática, 1991.  
 ECO, U. Tratado geral da semiótica. 3.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.  
 PEIRCE, C. S. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1999.  
 WANDERLEY, R.G. 2010. Uma Abordagem analítica para "ações dinâmicas". Pesquisa não publicada. Departamento de em Design. Universidade Federal de Pernambuco, Brasil.  
 WANDERLEY, R.G..2011a 'Pictorial images in electronics product manuals: effective information for instructing users on how to use products'. Selected Readings of the 4th Information Design International Conference: theories, methods and application: 98-105. Teresópolis: Novas ideias  
 WANDERLEY, R.G..2011b. Dynamic images in levels semiotics and visual factors: an analysis instrument. in: VI Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Anais do VI Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Lisboa: ----.  
 WERNER, H.; WAPNER, S. Studies in physiognomic perception: I. Effect of configurational dynamics and meaning-induced sets on the position of the apparent median plane. The Journal of Psychology. Londres, v.38, p.51-65, 1957

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0152	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO - INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conceitos e fundamentos da Interação Homem-Computador. Elementos e estruturas do design de artefatos digitais com ênfase na conformação da informação gráfica/visual, balizada por conceitos próprios da Ergonomia e da Usabilidade. Entendendo o usuário dos sistemas e artefatos. Problemas na interação com artefatos digitais: análise e proposição de soluções.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p>Embasamento teórico</p> <p>Definição e áreas de atuação da Ergonomia; Designers não são usuários típico; Sistema perceptivo / Sistema cognitivo; Erro Humano;</p> <p>Embasamento teórico-metodológico</p> <p>Conheça o seu usuário; Analise a tarefa; Métodos de coleta de dados; Análise das atividades da tarefa</p> <p>Ergonomia</p> <p>Definição de Ergonomia; Contextualização da Ergonomia Cognitiva no Design de Artefatos Digitais; Sistemas de sinalização / Orientação; Recomendações ergonômicas; Instruções e advertências.</p>	<p>Usabilidade</p> <p>Definição de usabilidade; Critérios de avaliação de usabilidade; Princípios de usabilidade;</p> <p>Design de telas</p> <p>Layout geral; Técnicas gráficas de codificação; Apresentação de texto; Uso da cor; Uso de ícones; Uso de menus; Uso de formulários; Manipulação direta; Sistema de janelas</p> <p>Sistema de navegação</p> <p>Usabilidade de hipertextos; Problemas de navegação em hipertextos; Atributos da boa navegação; Recomendações ergonômicas</p>
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. 2.ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009.

DAMAZIO, Vera. Design, ergonomia e emoção. (Org.) Claudia Mont'Alvão; prefacio de Anamaria de Moraes. Rio de Janeiro: Mauad X / FAPERJ, 2008.

RASKIN, Jef. The Humane interface: new directions for designing interactive systems. Massachusetts: Addison-Wesley, 2000.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CYBIS, Walter. Ergonomia e Usabilidade. Ed.: Novatec, 2007.

DIAS, Claudia. usabilidade na web: criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Alta Books, 2003.

NIELSEN, Jakob, TAHIR, Marie. Homepage: usabilidade: 50 websites desconstruídos. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

NIELSEN, Jakob. Usability engineering. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Tradução de Viviane Possamai. Porto Alegre: Bookman, 2008.

SHNEIDERMAN, Ben; PLAISANT, Catherine. Design the user interface: Strategies for effective human-computer interaction. 4ed. Boston: Addison-Wesley.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0055	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO - MOTION DESIGN	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Desenvolvimento e produção de vinhetas, créditos de filmes, aberturas de programas, videoclipes e demais peças que utilizem o design em movimento. Ensino das diretrizes de criação: da idéia ao storyboard. Tecnologias, equipamentos e softwares utilizados na animação. Temas mais amplos: Broadcast design e design em movimento para novas mídias.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceitos e particularidades do design em movimento;  
 Teoria cinematográfica;  
 Fundamentos do vídeo e cinema;  
 Pré-produção de cinema e TV;  
 Design de produção;  
 Produção de uma peça audiovisual;  
 Edição e montagem;  
 Tipografia em movimento;  
 Introdução ao After Effects.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 9.ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 9 EXEMPLARES  
 LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da indústria. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

COELHO, Raquel. A Arte da animação. Belo Horizonte: Formato, 2000.  
 FURNISS, Maureen. The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash . New York: Abrams, 2008.  
 LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3D animation. New York: Three Rivers press, 1998.  
 PATMORE, Chris. The complete animation course: the principles, practice, and techniques of successful animation . New York: Barron's, 2003.  
 WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Expanded Edition. London: Faber and Faber, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0143	DESIGN E TECNOLOGIA – GRAFICO – PRODUÇÃO GRAFICA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo dos instrumentos, instalações, processos, materiais, lógica de formação de imagens e reprodução de cores dos principais sistemas de impressão e acabamento utilizados pelo mercado gráfico

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Sistema de cores: luz e a percepção biofísica da cor, aspectos da cor, teoria básica das cores, gama, síntese aditiva e subtrativa, quadricromia e cor especial;

- Tintas de impressão: composição básica, tipos de pigmento, tipos de veículo, aditivos e diluentes, características das tintas e grupos de tintas;
- Suportes de impressão: superfícies de impressão, breve história do papel, tipos de pasta, etapas do fabrico de papel, características do papel e características mais usadas no dia-a-dia, principais tipos de papel, cartolina e papelão, formatos de papel, tabelas de corte, lâminas plásticas, vinil auto-adesivo, lonas e PVC;
- Desktop publishing: imagens digitais, originais para digitalização, principais softwares de editoração e formatos de arquivo, arquivo aberto e fechado, cotas, marcas de impressão, sangria, barras de controle, aparta, formato aberto e fechado de impressos, código X/Y e principais hardwares;
- Reprodução de originais: traço, retícula e meio-tom, tipos de retícula, tipos de ponto de retículas, impressão P&B e monocromia, impressão em cores, moiré e ângulos da retícula CMYK;
- Pré-impressão: birôs de pré-impressão, especificação técnica para orçamento, boneca, trânsito de arquivos em fornecedores, fotolito e CTP;
- Sistemas de impressão: classificação, a escolha do sistema, processos de impressão convencionais e digitais, tipografia, flexografia, offset, rotogravura, tampografia, serigrafia, jato de tinta, eletroestática, corte eletrônico e outros processos;
- Pós-impressão: acabamento, embalagem e expedição;
- Acabamentos: a escolha dos acabamentos, pré-corte, refile, corte com uso de faca, vinco, dobra, serrilha, colagem, encarte, encadernação, laminação e outras impressões;
- Acompanhamento gráfico: tipos de gráficas, relacionamento com fornecedores e acompanhamento.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAER, Lorenzo. Produção Gráfica. 6. ed. São Paulo: Senac, 2005.  
 FARINA, Modesto,. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 FERNANDES, Amaury. Fundamentos de produção gráfica para quem não é produtor gráfico. Rio de Janeiro: Rubio, 2003.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Impressão & Acabamento. Tradução Edson Furmankiewick. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 BANN, David. Novo Manual de Produção Gráfica. ed. rev. e atual. Porto Alegre: Bookman, 2012.  
 COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. 4.ed. rev. e ampl. São Paulo: Summus, 2000.  
 FRASER, Tom; BANKS, Adam. O Guia completo da cor. Tradução: Renata Bottini. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.  
 VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed., rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO       ELETIVO       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0145	DESIGN E TECNOLGIA – GRAFICO – PROJETO GRAFICO DE BAIXA COMPLEXIDADE	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Abordagem sobre conceitos, aplicações práticas, criação e diagramação de peças de baixa complexidade como cartaz, panfleto, flyer, folder, etc. Definição de padrões e estruturas visuais. Estudo de questões teóricas e práticas que envolvem um projeto gráfico de baixa complexidade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p>Introdução: apresentação, definição e discussão a partir de peças de baixa complexidade como cartaz, panfleto, flyer, etc.</p> <p>. Abordagem sobre o tema diagramação: Boa Diagramação ou Diagramação criativa?</p> <p>. Princípios básicos de diagramação: Organização, Equilíbrio, Contraste, Inovação.</p> <p>. Processo criativo</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: grid</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: ponto, linha, e plano</p>	<p>. Fundamentos básicos da composição: textura</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: cor</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: figura/fundo</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: escala</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: enquadramento</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: hierarquia</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: camadas</p> <p>. Fundamentos básicos da composição: transparência</p> <p>. Desenvolvimento de peças gráficas de baixa complexidade</p>
---	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. 4.ed. rev. e ampl. São Paulo: Summus, 2000.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicacao Visual. Sao Paulo: Martins Fontes 2001.  
 RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. 11. ed., atual. Brasília: LGE Ed., 2010. 3 EXEMPLARES

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

AMBROSE, Gavis e HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 COLLARO, Antonio Celso. Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.  
 FARINA, Modesto., Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.  
 LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.  
 SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0144	DESIGN E TECNOLOGIA – GRAFICO - SINALIZAÇÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A disciplina observa as temáticas pertinentes a Criação e execução de desenvolvimento de projetos de sinalização de ambientes de uso coletivo, tais como universidades, hospitais, shoppings, supermercados, zoológicos, entre outros diversos ambientes construídos. Várias etapas do projeto de sinalização (desde a conceituação da comunicação no ambiente, os elementos que a compõem, bem como as escolhas relacionadas aos suportes, materiais e técnicas para cada situação). Sinalizações urbanas, viárias e arquitetônicas, suas limitações, indicações e legislações aplicadas a cada caso.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

O que é sinalização e qual o papel do designer nos projetos de organização da comunicação visual de prédios coletivos. [Funções do designer. Evolução da Sinalização. Etapas de confecção de uma peça. Projeto e unidade gráfica.]  
 Subsistemas de uma sinalização. Sistema de informações, ambiental, gráfico, físico/formal, construtivo, de acessibilidade e segurança, normativo.  
 Orientação do ambiente, briefing, objetivos, hierarquia das informações.  
 Elementos da comunicação visual. Sinais, símbolos e pictogramas. Cores, texturas e formas. Legibilidade e interpretação.  
 Suportes e dimensões: limitações e usos. Especificações técnicas, considerações construtivas e de confecção.  
 Unidade gráfica e formal, modularidade, processos produtivos.  
 Análise de fluxos/circulação, linguagem arquitetônica, relação ambiental.  
 Princípios de acessibilidade e segurança. Normas, leis e adequação do projeto.  
 Manuais, projeto de implantação e manutenção dos sistemas.  
 Mídia exterior, fachadas e letreiros: elementos e conceitos de composição visual.  
 Novas tecnologias em projetos de sinalização: painéis digitais, totens, backlights, frontlights, banners, triedros, empenas, placas de rua, relógios e termômetros digitais.  
 Legislação em mídia exterior: poluição visual – propaganda ilegal x leis.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GOMES FILHO, João. Design do objeto: bases conceituais : design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual . São Paulo: Escrituras, 2006.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 6.ed. São Paulo: Escrituras, 2004. 20  
 EXEMPLARES  
 VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed., rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. A materialização da ideia: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: LTC, 2010.  
 KROEMER, K. H. E.. Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.  
 MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.  
 MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
 FRENCH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8. ed. São Paulo: Globo, 2005.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA

## Programas de Componentes Optativos (ênfase de Moda)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0025	DESIGN E CIÊNCIA – MODA - ERGONOMIA APLICADA À MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Tratar das concepções envolvendo a relação de Moda e Ergonomia no Design. Abordar as normas, conceito de conforto e adequação de produtos de Moda aos usuários. Refletir e estimular o aluno sobre formas de agregar valor e diferenciar artefatos de Moda. Conhecer os atributos dos materiais (em roupas, calçados e acessórios) para aplicação adequada e direcionada ao sujeito-usuário (interações usuário/vestimenta).

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Aplicações da Ergonomia no desenvolvimento de produtos.  
 Antropometria: espaço/dimensões do corpo para produtos de Moda.  
 Usabilidade e Qualidade em produtos de Moda.  
 Especificação de artefatos de Moda.  
 Panorama sobre as pesquisas científicas sobre Ergonomia na Moda.  
 Estudos práticos de Ergonomia aplicada à Moda.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GOMES FILHO, João. Design do objeto: bases conceituais : design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual . São Paulo: Escrituras, 2006.  
 GOMES FILHO, João. Ergonomia do Objeto. Rio de Janeiro: Escrituras. 2003.  
 PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CYBIS, Walter de Abreu.; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010.  
 DUL, Jan.; WEERDMEEESTER, Bernard. Ergonomia Prática. 2ed. rev. e ampl. São Paulo, Edgard Blucher, 2004.  
 MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.  
 STEPHAN, Auresnede Pires (Coord.). 10 cases do design brasileiro: 1 : os bastidores do processo de criação. São Paulo: Blucher, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

### PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS

#### DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

##### PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

##### DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0024	DESIGN E CIÊNCIA – MODA – INTRODUÇÃO À PESQUISA EM MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

##### EMENTA

Estudo da importância da pesquisa interdisciplinar em moda e vestuário para o design. Aspectos teórico-metodológicos da pesquisa qualitativa e quantitativa. Construção e aplicação de uma pesquisa interdisciplinar com foco no design de moda. Elaboração de artigos.

##### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A Moda e o vestuário como temas da pesquisa interdisciplinar:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Moda x Sociologia</li> <li>b. Moda x Antropologia</li> <li>c. Moda x comunicação</li> <li>d. Moda x ruralidades</li> <li>e. Moda x culturas populares</li> <li>f. Moda x Design</li> </ol> </li> <li>2. A interdisciplinaridade no estudo do design de moda.</li> <li>3. Estudo da moda na contemporaneidade - Estudos de caso.</li> <li>4. Código de ética para pesquisa.</li> <li>5. Tipos de pesquisa em moda – quantitativa e qualitativa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Procedimentos metodológicos aplicados a pesquisa em design de moda             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pergunta de partida</li> <li>b. Objetivos</li> <li>c. Exploração</li> <li>d. Problemática</li> <li>e. Construção do modelo de análise – teoria metodológica aplicada ao estudo do design de moda.</li> <li>f. Hipóteses</li> <li>g. A investigação – fontes secundárias e primárias (população e amostra)</li> <li>h. Análise das informações</li> </ol> </li> <li>7. Estrutura do artigo e regras da ABNT.</li> </ol>
--	---

##### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CALDAS, Dario. Observatório de sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências . 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. SENAC Rio, 2006.  
 SEIVEWRIGHT, Simon. Fundamentos de design de moda: pesquisa e design. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 TREPTOW, Doris. Inventando moda: planejamento de coleção . [4. ed.]. Brusque: Ed. do Autor, 2007.

##### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CASTILHO, Kathia; GARCIA, Carol. Moda Brasil: fragmentos de um vestir tropical. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2001.  
 CENTRO DE TECNOLOGIA DA INDÚSTRIA QUÍMICA E TÊXTIL; SENAI. Inspirações para o design de moda: primavera - verão 2006/2007. Rio de Janeiro: SENAI/CETIQT, 2006.  
 FISCHER-MIRKIN, Toby. O código do vestir: os significados ocultos da roupa feminina . Rio de Janeiro: Rocco, 2001.  
 LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.  
 MODA + visão inverno 2009: múltiplos. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

OBRIGATÓRIO       ELETIVO       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0006	CIÊNCIA - TÉCNICAS DE COSTURA: ESTUDO E APLICAÇÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo, experimentação e aplicação de técnicas de costuras e acabamentos em diferentes superfícies têxteis (tecidos planos, malharia) por meio de tecnologias artesanais e industriais. Costurabilidade e combinação de materiais têxteis para confecção e ornamentação do vestuário.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Costurabilidade dos têxteis;  
 Equipamentos e acessórios da costura artesanal;  
 Técnicas de costura artesanal em tecidos planos;  
 Técnicas de acabamentos artesanais em tecidos planos;  
 Técnicas de ornamentação em tecidos planos;  
 Equipamentos e acessórios da costura industrial;  
 Técnicas de costura industriais em tecidos planos;  
 Técnicas de costuras industriais em malhas;

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARAÚJO, Mário de. Tecnologia do vestuário. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.  
 BRANDÃO, Gil. Aprenda a costurar com Gil Brandão. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.  
 FEGHALI, Mart Kasnar; DWYER, Daniela. As engrenagens da moda. Rios de Janeiro: Senac, 2001.  
 FISCHER, Anette. Fundamentos de design de moda: construção de vestuário. Trad. Camila Bisol Brum Scherer. Porto Alegre: Bookman, 2010.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. Trad. Iara Biderman. São Paulo: Cosac Naify, 2005  
 LAURO, Nanci dos Santos; MONTEIRO, Maria de Lourdes Gonçalves. Operação de corte na indústria de confecções. Viçosa-MG: UFV, 1987.  
 SENAI – DR/PE. Tecnologia do risco e corte em tecidos. Recife, SENAI/DITEC/DET., 2002 80p.  
 SORGER, Richard. Fundamentos de design de moda. trad. Joana Figueiredo, Diana Aflalo. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 TREPTOW, Doris. Inventando moda: planejamento de coleção. 4.ed. Brusque: D. Treptow, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0002	CIÊNCIA - VENDA DE PRODUTOS DE MODA POR MEIOS DIGITAIS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudo do comprador e consumidor de moda, produtos de moda, comportamento de compra de produto de moda e comportamento de compra online. A disciplina pretende unir estes estudos individuais, para de forma sinérgica possa resultar na construção de layouts de websites de vendas de produtos de moda.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

O produto de moda e o consumidor  
 Consumidor de lojas virtuais  
 Etapas de compra do produto de moda: loja física e virtual  
 Testes de metragem de produtos e usuários  
 Relação medidas do usuário x medidas do produto x confiabilidade do cliente.  
 Estudos de Gestalt, conhecimento acumulado do consumidor.  
 Desenvolvimento de necessidades de informações objetivas e subjetivas para a criação de uma loja virtual de moda.  
 Desenvolvimento de um layout que supra as necessidades deste consumidor e torne a loja virtual o mais útil e eficaz.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ALMEIDA, A. J. & WAJNMAN, S., Moda, Comunicação e Cultura: um olhar acadêmico. São Paulo: Arte e Ciência, 2002.  
 CASTELLANO, R. Moda Ilustrada de A a Z. São Paulo: Manole, 2003.  
 CASTELLS, M. 2000, A era da informação: economia, sociedade e cultura. In: A sociedade em rede, Paz e Terra. São Paulo.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ASSAEL, H. 1995, Consumer Behavior and Marketing Action, South-Western College Publishing, Cincinnati.  
 CASTILHO, K & GALVÃO, D. 2002, A moda do corpo; o corpo da moda, Esfera, São Paulo.  
 CHAFFEY, D. 2003, Internet Marketing, Prattice Hall, London.  
 KOTABE, M & HELSEN, K. 2001, Global Marketing Management. John Wiley & Sons, New York.  
 KOTLER, P. 2000, Marketing para o Século XXI, Editorial Presença, Lisboa

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0020	DESIGN E ESTÉTICA - ACESSÓRIOS DE MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudar a utilização dos acessórios e seu valor simbólico na história da moda. Compreender os elementos da Linguagem visual nos acessórios de moda. Aplicar a metodologia de desenvolvimento de produto de moda no projeto de acessórios. Desenvolver o processo criativo para a criação da coleção de acessórios: bolsas, chapéus, cintos, carteiras, entre outros, baseadas nas influências comportamentais e de estilo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Acessórios de moda: Breve história.
2. Linguagem visual- Leitura visual do produto: Forma, Volume, textura, cor.
3. Elementos e princípios do design
4. Metodologia de design de moda
5. Pesquisa de tendências: acessórios de moda
6. Materiais artesanais e industriais
7. Processo criativo para desenvolvimento de produtos de moda
8. Definição de parâmetros técnicos, ergonômicos e estéticos do Produto. (DESENHO TÉCNICO, FICHA TÉCNICA, PROTOTIPAGEM).

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

LAVIER, James; CARVALHO, Glória Maria de Mello (Trad.). A roupa e a moda: uma história concisa. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.  
 SORGER, Richard; UDALE, Jenny. Fundamentos de design de moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 TREPTOW, Doris. Inventando moda: planejamento de coleção. [4. ed.]. Brusque: Ed. do Autor, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BAUDOT, François. Moda do século. 4. ed., rev. São Paulo: CosacNaify, 2008.  
 JUSTO, I. T. R.L. Processo criativo para desenvolvimento de coleção de acessórios de moda. In: Danielle Silva Simões Borgiani. (Org.). Viés - Moda & Design. 1ed.Recife: EDUFPE, 2018, v. 1.  
 JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.  
 MENDES, Valerie D.; DE LA HAYE, Amy. A moda do século XX. São Paulo: Martins Fontes, 2003.  
 VEZZOLI, Carlo. Design de sistemas para a sustentabilidade: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de 'sistemas de satisfação'. Salvador (BA): EDUFBA, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0036	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – DESENHO DA FIGURA HUMANA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estruturar conhecimentos essenciais sobre o traçado da figura de moda e sua articulação. Anatomia básica e movimentos. Proporções do corpo humano através dos tempos. Estudo das proporções da figura humana. Representação das partes do corpo humano (membros superiores, inferiores, tronco, cabeça, mãos, pés, cabelo). Figura humana em diferentes posições, Estudo de poses. Relação entre a figura moda e a figura humana. Figura humana adaptada para o desenho de moda. Proporções de figura de moda feminina, masculina e infantil. Saber traçar as peças respeitando as proporções, caimentos e movimentos da figura de moda. Estilização do desenho da figura humana. Desenvolvimento de croquis. Desenvolvimento de temas e coleções.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<ol style="list-style-type: none"> <li>Anatomia básica da figura humana masculina, feminina, crianças e seus movimentos;</li> <li>Proporções do corpo humano através dos tempos, estudo das proporções da figura humana, a antropometria e suas aplicações;</li> <li>Proporções de figura de moda feminina, masculina e infantil;</li> <li>Utilização dos instrumentos de desenho e croquis de moda;</li> <li>Representação das partes do corpo humano: braços, pernas, pés e mãos;</li> <li>Representação de cabeça e cabelos no desenho de moda</li> <li>O estudo de poses na representação de croquis;</li> <li>Relação entre a figura moda e a figura humana: desenho de figura 9 cabeças e vareta, desenho de movimento e vareta;</li> <li>Figura humana adaptada para o desenho de moda: estilização do desenho da figura humana;</li> <li>Construção da figura humana feminina através da técnica das varetas;</li> <li>Complementação com massa da figura feminina em varetas;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Construção da figura humana masculina através da técnica das varetas;</li> <li>Complementação com massa da figura masculinha em varetas;</li> <li>Construção e complementação com massa da figura humana infantil em varetas;</li> <li>Fotos frontais de biquíni, fotos ¾ de biquíni, fotos com roupa;</li> <li>Iniciação de caimento de tecido: contornos, pregas, volumes, estampas e espessuras do tecido;</li> <li>Desenvolvimento de croquis: croqui masculino e feminino - 9 cabeças, croqui infantil;</li> <li>Como se comporta a pintura no desenho de moda: necessidades, catálogos de tecidos e representações esquemáticas da cor;</li> <li>Cópia de figurino de revista frontal masculino e feminino, cópia de figurino de revista frontal infantil. Estilização da figura feminina/ infantil coloridas;</li> <li>Criação individual de peças dentro dos padrões de proporção de moda.</li> </ol>
---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CATELLANI, Regina Maria. Moda ilustrada de A a Z. Barueri: Mande, 2003.  
 JONES, Suae Jenkyn. Diseño de moda. Barcelona: Blume, 2002.  
 PARRAMON, José Maria. Como desenhar o corpo humano. Lisboa: Presença, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CHAVES, Dario; JUBRAN, Alexandre. Manual prático de desenho, v.2. São Paulo: Tipo, 2002.  
 JUBRAN, Alexandre; CHAVES, Dario. Manual prático de desenho. São Paulo: Tipo Editora, 2002.  
 RIEGELMAN, Nancy. 9 heads: a guide to drawing fashion. California : Center College of Design, 2000.  
 SMITH, Ray. Desenhar a figura humana. Lisboa: Presença, 1997.  
 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 7.ed. São Paulo: Escrituras, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

### PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

#### PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

#### DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0035	DESIGN E ESTÉTICA - MODA - DESENHO DE MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

#### EMENTA

A disciplina visa desenvolver a compreensão do desenho e ilustração de moda como representações necessárias para a comunicação no processo de criação e produção do produto de moda. Analisando e desenvolvendo croquis e ilustrações do vestuário feminino e masculino. Pontuar a importância da observação e entendimento do corpo humano para a elaboração dos desenhos de moda. Trabalhar as técnicas de desenho a mão livre e o desenho em programas gráficos, como o Illustrator, Corel e Photoshop.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. A importância do desenho como aparato de comunicação no processo de criação do design de moda. Entendimento das etapas do processo de criação dos produtos de moda.
2. O desenho de observação como ferramenta para compreensão do movimento do corpo, como representar sua silhueta e posições. Utilização do caderno de referências, diário visual ou sketchbook.
3. Apresentação das diferentes técnicas de desenho a mão livre. Representação dos tecidos, com estudo das cores, formas, volumes, texturas e iluminação das peças do vestuário feminino e masculino.
4. Técnicas de estilização do croqui, processo de personalização do desenho. Estudo dos estilos e análise de croquis.
5. Estilos de ilustração de moda. Criação de ilustração em meio digital. Estudo dos programas Corel, Illustrator e Photoshop.
6. Entendimento do processo de digitalização e construção da imagem em meio digital.
7. Compreensão do processo criativo focado no cliente e no público-alvo, criação do quadro semântico e elaboração do tema.
7. Construção do portfólio impresso e digital. Novas mídias e a divulgação do trabalho do designer de moda em ambiente virtual (Carbonmade, Flickr, Deviantart, Sites, Blogs/Fotologs)
8. Apresentação de idéias, conceitos e trabalhos para clientes, demonstração do diferencial do designer de moda como profissional que constrói o discurso dos produtos de moda.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ABLING, Bina. Desenho de Moda. Volume 1 e 2. São Paulo: Blucher, 2011.  
MORRIS, Bethan. Fashion Illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
TAKAMURA, Zeshu. Fashion Illustration Techniques: A Super Reference Book for Beginners. Massachusetts: Rockport Publishers, 2012.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DRUDI, Elisabetta; PACI, Tiziana. Figure Drawing for Fashion Design. Pepin Press, 2010.  
ROCHA, N. O. de L. Desenho De moda: construção do traço individual. In: Danielle Silva Simões Borgiani. (Org.). Viés - Moda & Design. 1ed. Recife: EDUFPE, 2018, v. 1.  
LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. Desenho técnico de roupa feminina. 2 ed. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2007  
TAKAMURA, Zeshu. Diseño de moda: conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda. Trad. Xavier Farauco Gener. España: Promopress, 2007.  
WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0036	ESTÉTICA - DESENHO DE MODA 2	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A disciplina visa desenvolver a compreensão do desenho técnico de moda com as representações necessárias para a comunicação no processo de produção do produto de moda. Aborda-se: análise e criação de desenhos técnicos do vestuário feminino e masculino; desenho técnico realizado manualmente e com auxílio de computação gráfica; a importância do desenho técnico dentro da indústria têxtil, assim como a relevância da construção da ficha técnica para um maior entendimento sobre o projeto a ser realizado pelos profissionais envolvidos na construção das peças de vestuário.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Elementos visuais na construção do desenho técnico (Forma/Escala)
2. Medidas do corpo humano
  - 2.1. Compreensão da anatomia humano
  - 2.2. Princípios da base utilizada no desenho técnico
  - 2.3. Construção da base feminina e masculina do desenho técnico
3. Princípios do desenho técnico manual
4. Pesquisa de tecidos, acabamentos, aviamentos
5. Criação de catálogo de representação de materiais
6. Criação de desenho técnico feminino
7. Criação de desenho técnico masculino
8. Construção do desenho técnico em programas gráficos
  - 8.1. Princípios do desenho técnico digital
  - 8.2. Desenvolvimento do desenho técnico digital feminino.
  - 8.3. Desenvolvimento do desenho técnico digital masculino.
9. Construção da Ficha Técnica

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DESENHO tecnico moderno. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.  
 LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. Desenho técnico de roupa feminina. 3. ed. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2008.  
 TAKAMURA, Zeshu. Diseño de moda: conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda. Trad. Xavier Faraudo Gener. España: Promopress, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ROCHA, N. O. de L. Desenho De moda: construção do traço individual. In: Danielle Silva Simões Borgiani. (Org.). Viés - Moda & Design. 1ed. Recife: EDUFPE, 2018, v. 1.  
 MORRIS, Bethan. Fashion Illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010  
 TAKAMURA, Zeshu. Fashion Illustration Techniques: A Super Reference Book for Beginners. Massachusetts: Rockport Publishers, 2012.  
 WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0016	DESIGN E ESTÉTICA – MODA - DESIGN DE SUPERFÍCIE	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Desenvolver e aplicar a criatividade mediante à capacidade de análise e percepção visual do processo criativo. Estimular o desenvolvimento cognitivo do ato de criar para desenvolver a percepção sensorial. O criar experimental de imagens bidimensionais (texturas visuais ou tácteis) com matérias-primas diversificadas: papel, fibras, tecidos, aviamentos e outros. As imagens de moda figurando entre a arte e o design. O design de superfície, situando o rapport como ferramenta para criação de soluções estéticas – gráficas e cromáticas – do design de estampa.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<ol style="list-style-type: none"> <li>Fundamentos da criatividade.</li> <li>O olhar criativo.</li> <li>Rompendo bloqueios mentais. Pensamento difuso x Pensamento concreto.</li> <li>Elementos básicos da comunicação visual com ênfase na Gestalt da forma.</li> <li>Utilização prática das leis da Gestalt na análise de imagens de moda.</li> <li>A pregnância da forma na arte e no design de moda.</li> <li>As três dimensões da cor: matiz, luminosidade e saturação.</li> <li>Desenvolvimento de pesquisa sobre as tendências do design têxtil contemporâneo. Buscar referências em livros, ilustrações, Web, revistas, arte, grafite, moda de rua etc, e ainda, conhecer as últimas tendências de cada estação, cartela de cores, estilo de estampas, tecidos e as últimas novidades de tecnologias de produção.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Principais tipos de padronagem.</li> <li>Padronagem de entrelaçamento dos fios.</li> <li>Design de superfície. Demonstração de métodos de desenvolvimento de rapport.</li> <li>Direcionamento metodológico para criação de produto – estampa –, utilizando o design de superfície. Fases do projeto direcionadas a partir do modelo de Sanches.</li> <li>Criação do painel de referência do público alvo e do briefing da coleção.</li> <li>Cartela de cores.</li> <li>Coleção: especificação do produto, release da coleção, croquis, detalhamento técnico, fichas técnicas.</li> <li>Criação de catálogo demonstrativo da coleção.</li> </ol>
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 7.ed. São Paulo: Escrituras, 2006. 10 EXEMPLARES  
 RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. São Paulo: Rosari, 2005.  
 RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. 2.ed. rev. e atual. São Paulo: Rosari, 2010.  
 TAKAMURA, Zeshu. Fashion Illustration Techniques: A Super Reference Book for Beginners. Massachusetts: Rockport Publishers, 2012.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.  
 LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.  
 CAMARGO, A. A unidade estética de uma composição visual: um estudo desenvolvido na disciplina design de superfície da UFPE CAA. In: Danielle Silva Simões Borgiani. (Org.). Viés - Moda & Design. 1ed. Recife: EDUFPE, 2018, v. 1.  
 MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem as Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.  
 PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0023	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – HISTÓRIA E ESTÉTICA DA PRODUÇÃO DOS ESTILISTAS	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

História do Estilismo. Os Estilistas que marcaram a moda no mundo e no Brasil. Análise social, cultura e identidade visual das criações dos Estilistas, suas influências e inovações. Atualidade da Moda e novos estilistas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Cultura, formas de produção e comunicação da moda pré-revolução industrial  
 Século 19: O ofício e a influência na moda do estilista inglês Charles Frederick Worth  
 Estilistas do século 20: influências, inovações e transição do comportamento.  
 Formação da comissão da Alta Costura  
 Estilistas do prêt-à-porter  
 A moda conceitual  
 Estilistas brasileiros  
 Atualidade da moda e novos estilistas

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARNARD, Malcolm; OLINTO, Lúcia (Trad.). Moda e comunicação. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.  
 BRAGA, João; NUNES, Mônica. (Org.). Reflexões sobre moda. 2.ed. São Paulo: Ed. Anhembi Morumbi, 2007.  
 SANT'ANNA, Mara Rúbia. Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo. 2.ed. revista e atualizada. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.  
 ONO, Maristela Mitsuko. Design e cultura: sintonia essencial . 1.ed. Curitiba: O Autor, 2006.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. Sao Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 MORIN, Edgar,. Cultura de massas no seculo XX: o espirito do tempo . 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 2011.  
 KOHLER, Carl. História do vestuário. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
 SOLOMON, Michael R. Comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 WAJNMAN, Solange; ALMEIDA, Adilson José de (Org.) UNIVERSIDADE PAULISTA; FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA DO ESTADO DE SÃO PAULO. Moda, comunicação e cultura: um olhar acadêmico. 2. ed. São Paulo: Arte & Ciência, 2005

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0019	ESTÉTICA - METODOLOGIA VISUAL APLICADA AO DESIGN DE MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conhecer a comunicação no Design de Moda. Linguagem Visual na configuração do produto de vestuário com valor de moda. Ampliação da percepção do potencial comunicacional do produto de vestuário com valor de moda. Reflexão sobre o produto de vestuário com valor de moda enquanto meio para a construção de identidades do usuário.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A comunicação no Design de Moda.
2. Estética do produto de vestuário com valor de Moda.
3. Elementos de Linguagem Visual.
4. A Linguagem Visual no Produto de vestuário com valor de Moda.
5. Observação da Linguagem Visual no produto de vestuário com valor de Moda
6. O processo de Design de Moda.
7. O produto de vestuário com valor de Moda.
8. Configuração do produto de vestuário com valor de Moda.
9. Pesquisa de informação de moda.
10. Agregando informação/valor de Moda ao produto de vestuário.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARNARD, M. Moda e comunicação. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.  
 CALDAS, D. Observatório de sinais: teoria e pratica da pesquisa de tendências. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.  
 CASTILHO, K. Moda e linguagem. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DORFLES, G. O design industrial e sua estética. Lisboa: Editorial Presença, 1991.  
 GARCIA, C.; MIRANDA, A. P. C. de. Moda é comunicação: experiências, memórias, vínculos. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.  
 JOLY, M. Introdução à análise da imagem. São Paulo: Papirus, 1996.  
 LÖBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgar Blucher, 2001.  
 MORAES, D. de. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Edgar Blucher, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0008	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – PLANEJAMENTO E PROJETO DE MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Metodologia de projeto de vestuários ou produtos de moda: disciplina de projeto com pesquisa de mercado local, entendimento e questionamentos sobre a construção da identidade de moda local, experimentação de protótipos, elaboração de fichas técnicas do produto e de produção industrial, planejamento de coleção e de produto de alta costura.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Definições de Moda, produto de Moda e projeto de produto de Moda
2. Estudo de tendências
3. Diferença de produto de alta-costura e prêt-à-porter
4. Estudo do perfil do consumidor e identidade de moda local
5. Pesquisa de Comportamento do consumidor
6. Seleção, pesquisa e investigação de mercado
7. Pesquisa de vocações regionais
8. Pesquisa tecnológica (materiais e processos)
9. Pesquisa de materiais
10. Definições de forma e ergonomia
11. Projeto de moda (Elaboração de Briefing, Definição de cronograma, Parâmetros do produto ou de coleção, Pesquisas relacionadas ao projeto, Elementos estéticos, Criação de croquis, Prototipagem, Produção de caderno técnico do produto, Avaliação de protótipo e Ficha técnica)
12. Planejamento de divulgação do produto

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.  
 SORGER, Richard; UDALE, Jenny. Fundamentos de design de moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 TREPTOW, Doris. Inventando moda: planejamento de coleção . [4. ed.]. Brusque: Ed. do Autor, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias . Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.  
 CALDAS, Dario. Observatório de sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências . 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. SENAC Rio, 2006.  
 FEGHALI, Marta Kasznar; DWYER, Daniela. As engrenagens da moda. 1.ed. Rio de Janeiro: SENAC, 2001.  
 SIMÕES-BORGIANI, D. S... Passo a Passo para criação de coleções do vestuário. In: Danielle Silva Simões Borgiani. (Org.). Viés - Moda & Design. 1ed. Recife: EDUFPE, 2018, v. 1, p. 30-60.  
 SOLOMON, Michael R. Comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0044	SOCIEDADE - MODA E CONSUMO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Sociedade de Consumo. Comportamento de consumo. Cultura de Consumo e implicações práticas para o mercado. Modernidade e pós-modernidade; processos de singularização no mundo da moda; processos simbólicos da moda; a moda como dispositivo social. O look como vestir processado. Autoria, cópia, clone/réplica, falso e releitura. Tendência e simulacro. O fator comercial como disseminador da informação de moda como espírito do tempo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A sociedade de consumo e a moda
2. Segmentação de Mercado
3. Fatores que influenciam o comportamento de consumo
4. Estilo de vida
5. Identidade e consumo.
6. Consumo simbólico: Produtos como símbolos do eu
7. Processos de adoção de moda
8. Autoria, réplica, cópia, falso e releitura
9. Cultura de consumo e implicações práticas para o mercado
10. Práticas de cool hunting

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GARCIA, M.C. & MIRANDA, A.P.C. de Moda é comunicação: experiências, memórias, vínculos. Coleção Moda & Comunicação. Coordenação: Kathia Castilho. São Paulo; Ed. Anhembi Morumbi. 2007  
 MIRANDA, A. P. Consumo de moda: A relação pessoa-objeto. São Paulo: Editora estação das letras e Cores, 2008.  
 NORMAN, Donald A.; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia . Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BARNARD, Malcolm; OLINTO, Lúcia (Trad.). Moda e comunicação. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.  
 BARTHES, Roland. Sistema da Moda. Lisboa: Edicoes 70. Sao Paulo : Martins Fontes, 1981.  
 BRAGA, João; NUNES, Mônica. (Org.). Reflexões sobre moda. 2.ed. São Paulo: Ed. Anhembi Morumbi, 2007.  
 CASTILHO, Kathia e MARTINS, Marcelo M. Discursos da Moda: Semiótica, Design e Corpo. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.  
 CASTILHO, Kathia. Moda e Linguagem. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0058	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA – DESIGN TEXTIL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Contextualizar o design têxtil através da sua evolução histórica e seus processos tecnológicos. relacionar os fundamentos e funcionalidades dos tecidos e suas propriedades. identificar diferentes estruturas de tecidos e malhas. apresentar diferentes tipos de acabamentos superficiais e tingimentos dos produtos têxteis. analisar cores e padrões em tecidos. conhecer novas tecnologias de produção de artigos têxteis (tecidos inteligentes e nanotecnologia). aplicar o design têxtil à tecelagem (tecidos planos e malharias) e à estamparia. projetar novos tecidos e malhas para a indústria do vestuário. desenvolver uma amostra têxtil utilizando as técnicas de estampagem e tecelagem.)

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Definição de Design Têxtil  
Princípios Básicos do Design Têxtil : Padronagem e repetição; Tecidos em produção; Criando tecidos
2. Diferenciação entre Design Estrutural e Estamparia - Definição de Padrão e Padronagem;  
Criação de padronagens (tecidos planos, malhas, não tecidos)
3. Tipos de acabamento
  - 3.1. Definir os acabamentos primários, secundários, terciários e especiais
  - 3.2. Diferenciar: tingimento, estamparia e processos de lavagem em tecidos.
4. Materiais utilizados nos tratamentos se superfícies
  - 4.1. Tingir: Tipos de Corante; Escolha de corante e .2.1 Processos
  - 5.2.2 Materiais de estamparia
  - 5.2.3 Padronagem
5. Customização (aplicação de Bordado e Ornamentação)
6. Tecidos utilizados no Design de Moda
7. Identificação e aplicação dos softwares à tecelagem (padronagem), estamparia e tingimento.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

PEZZOLO, Dinah Bueno. Tecidos: história, tramas, tipos e usos. São Paulo: Editora SENAC, 2007.  
 RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. São Paulo: Rosari, 2005.  
 UDALÉ, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BALFOUR-PAUL, Jenny. Indigo. London: Archetype Publications, 2006.  
 DANIEL, Maria Helena. Guia prático dos tecidos. Osasco, SP: Novo Século, 2011.  
 JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.  
 KAZAZIAN, Thierry (Org). Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.  
 SISSONS, Juliana. Malharia. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0009	DESIGN E SOCIEDADE – MODA – GESTÃO DE NEGÓCIOS DE MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Noções básicas de micro e pequena empresa. Conceitos e objetivos de organização e planejamento administrativo e estratégico nas decisões administrativas da empresa de moda. Organização, planejamento, programação e controle da produção como procedimentos essenciais na indústria de produtos de moda. Controle de qualidade, planejamento, custos e controle de produção de vestuário frente a produtividade e desperdícios.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p>MÓDULO I - Administrativo e Financeiro          Registro das organizações          Dimensões do Negócio - Indústria e Comércio;          Dimensões do Negócios - Serviços;          Aspectos Financeiros.          MÓDULO II - Estabelecimento          Treinamento de Equipe para Vendas/Atendimento          O Ponto de venda;          Identidade Visual dos Pontos de Venda / Lojas;          MÓDULO III - Marketing e Branding          Pesquisa de Mercado;          Posicionamento de marca e segmentação;          Comportamento do Consumidor e da Concorrência;</p>	<p>Plano de Marketing;          Tendências de Varejo;          Branding          • Planejamento estratégico;          MÓDULO IV - Distribuição e Vendas          Estoque, Sortimento, Logística;          Gestão de Confecção;          Venda Varejo, Atacado e E-Commerce;          Exportação e Credenciamento;          Meta e Orçamento, Demanda de Mercado, Potencial de Vendas;          MÓDULO V - Final          • Apresentação de Projeto - Business Plan.</p>
--	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

PORTER, M. E. A vantagem competitiva das nações. Rio de Janeiro: Campus, 1993.  
 SALIM, Cesar Simões. Construindo planos de negócios: todos os passos necessários para planejar e desenvolver negócios de sucesso. 3.ed., rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005  
 TAVARES, Mauro Calixta. Gestão estratégica. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2005. 440 p.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CAMPOS, A.C.; PAULA, N. M. A indústria têxtil brasileira em um contexto de transformações mundiais. Rev. Econômica do Nordeste, Fortaleza, v. 37, nº 4, p.592-608, out-dez. 2006.  
 CASTRO, Luciano Thomé e; NEVES, Marcos Fava. Administração de vendas: planejamento, estratégia e gestão. São Paulo: Atlas, 2008. 210 p.  
 HOLANDA, Lucyanno Moreira C. de, CÂNDIDO, Gesinaldo Ataíde. Estratégia competitiva e posicionamento estratégico: Um estudo exploratório no setor confecções em Campina Grande – PB. In: XIII SIMPEP - Bauru, SP, Brasil, 6 a 8 de Novembro de 2006  
 LIRA, Sonia Maria de. Os aglomerados de micro e pequenas indústrias de confecção do Agreste/PE: um espaço construído na luta pela sobrevivência. In: Revista de Geografia, Vol. 23, n.1, 2006.  
 KELLER, Kevin Lane; MACHADO, Marcos. Gestão estratégica de marcas. 1.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0001	DESIGN E SOCIEDADE – MODA - HISTÓRIA DA MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Estudos de história da Moda. Compreensão da importância dos estudos e pesquisa histórica para o Design. Métodos e técnicas de pesquisa. Compreensão das transformações sócio-culturais e estéticas do produto de moda e do vestuário na história. Pesquisa e reflexões sobre objetos de estudo no tempo e espaço. Argumentação e fundamentação teórica para monografias de graduação em Design.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p>Introdução a história da moda: importância dos estudos para o design, métodos e técnicas de pesquisa.          Compreensão da metodologia de pesquisa: Relação do Tempo e Espaço. Um breve histórico do século 20          Antiguidade: aspectos culturais da tradição da indumentária do Egito, Grécia e Roma          A transição do final da Idade Média para era Moderna - Século 14: o advento do Sistema de Moda.          Transformações do homem europeu - O Renascimento.          Séculos 16 -17: Influências da rainha Elizabeth I no sistema de Moda          Século 17: A variação estética da realidade material das classes sociais: A simbologia da moda dos nobres e burgueses pelo significado do status.          Século 18: Revolução Industrial. A influência da Revolução Francesa e do pensamento iluminista na transformação sócio-cultural, construção e transformação identitária, e seus reflexos no vestuário.          Século 19 (1800 a 1840) Características do início do século: Estilo Imperial. O romantismo: comportamento social entre homens e mulheres, e a construção de aspectos estéticos que significam o romantismo.          Metade do século 19 (1950 a 1990): Fase industrial da moda - o advento da era da indústria da moda com a técnica da Alta Costura: Frederic Charles Worth. Estilo vitoriano.          Transição entre os séculos 19 e 20: As grandes invenções que mudaram o panorama social da vida urbana.          Mudanças no comportamento e na cultura: Revoluções feministas e preocupação com a saúde, construção de novos valores estéticos e de comportamento.          Século 20:          Transformações sócio-culturais, revoluções científicas, mudanças nas formas vestimentares, transformações comportamentais, revoluções na arte e na cultura.          Início do século: La belle époque - Influência do Art Nouveau no design e na moda.</p>	<p>A importância do poder das comunicações e dos transportes para desenvolvimento do Sistema de Moda.          As consequências no Sistema de Moda na 1º Grande Guerra Mundial.          Pensamento vanguarda na arte, na moda, no design e no comportamento social: futurismo, surrealismo e o cubismo nas áreas de produção da moda, do design e no pensamento social.          1920: Grabielle Chanel, Paul Poiret e outros estilistas transformadores da Moda na época.          1930: A influência do Art Déco          As consequências no Sistema de Moda na 2º Grande Guerra Mundial: Aspectos político-econômicos na indústria da moda.          Pós-Segunda Guerra: O look Cristian Dior          Anos 50: O império do prêt - à - Porter: Efeitos na cultura da sociedade do consumo depois da Segunda Grande Guerra - A estética do glamour, a influência do cinema e do consumo.          Anos 60: Pop Art - Consumo e cultura jovem. Movimento social contra- cultura: O Hippie          Anos 70: Movimento social anti - Moda: O Punk. Cultura, estética, comportamento e a moda da década.          Construção de identidade: Conceitos de Manuel Castells          Projeto da indústria de moda: apropriação dos estilos e estética dos movimentos sociais.          O prêt - à - porter: novo modelo da indústria da Moda          O emergir de movimentos sociais e as tribos urbanas          Moda contemporânea: efeitos e consequências na realidade social</p>
--	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

KOHLER, Carl. História do vestuário. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
 LAVER, James; CARVALHO, Glória Maria de Mello (Trad.). A roupa e a moda: uma história concisa. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.  
 LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BRAGA, João. História da moda: uma narrativa. 9. ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2009.  
 HOLLANDER, Anne. O sexo e as roupas: a evolução do traje moderno. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.  
 JOFFILY, Ruth. O Brasil tem estilo?. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 1999.  
 LURIE, A. Linguagem das roupas. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.  
 POLLINI, Denise. Breve história da moda. São Paulo: Claridade, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0003	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA – ILUSTRAÇÃO DE MATERIAIS PARA DESIGN DE MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Técnicas de ilustração na área de moda do vestuário e acessórios. Compreensão das linguagens técnicas básicas de representação gráfica à mão livre. Utilização de instrumental de desenho e diversos materiais para ilustração a mão livre. Representação de texturas e estampas das superfícies dos materiais têxteis e não têxteis. Representação de luz, sombra, volume. Representação do comportamento físico e aspectos estéticos de materiais têxteis. Experimentação de recursos gráficos em softwares. Pesquisa, estudos, criação, representação de estamparias e aplicação no vestuário.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Comunicação do desenho - Panorama da ilustração e representação de projeto na área de moda  
 Percepção das texturas  
 Estudos, criação e ilustração de texturas  
 Experimentação de técnicas de ilustração a mão livre (representação de volume: luz e sombra)  
 Ilustração de materiais têxteis e não têxteis - Estudos do comportamento físico e aspectos estéticos de materiais  
 Experimentação de recursos gráficos em softwares Pesquisa e estudo de estampas de materiais têxteis Criação e representação de estamparias  
 Aplicação de estamparias no vestuário

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

EDWARDS, Betty. Exercícios para desenhar com o lado direito do cérebro. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003  
 DERDYK, Edith. Formas de pensar o desenho. São Paulo: Scipione, 1989.  
 SOUTIER, Vely. Técnicas e materiais de desenho. Rio Grande do Sul: Mercado Aberto, 1991.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

HALLAWELL, Philip. Mão livre, A. - Vol. 02. São Paulo: Melhoramentos, 1996.  
 HOGARTH, Burne. El dijuno de la figura humana a su alcance. [S.l.]: TASCHEN DO BRASIL, 1996.  
 LEITE, Adriana; VELLOSO, Marta Delgado. Desenho técnico de roupa feminina. Rio de Janeiro: SENAC Nacional. 2004  
 MORRIS, Bethan. Fashion Illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
 PIRES, Dorotéia e MONTEMEZZO, Maria Celeste. Dossiê e books de moda : elaboração de um book de coleção. In ABC Design, edição 3.2002

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0021	DESIGN E SOCIEDADE – MODA – MARKETING DE MODA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conhecimentos de Marketing aplicados a moda. Análise de mercado consumidor com base na compreensão de funcionamento da marca. Lançamento de produtos de moda – vitrine, promoção, publicidade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Diagnóstico mercadológico;  
 4 os do marketing.  
 Comportamento do consumidor e consumo de moda;  
 Segmentação de mercado;  
 Varejo de moda e gestão de marca;

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

COBRA, Marcos. Marketing & moda. São Paulo: SENAC São Paulo: Cobra Editora & Marketing, 2007  
 KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan.; SETIAWAN, Iwan. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.  
 FEGHALI, Marta Kasznar; DWYER, Daniela. As engrenagens da moda. 1.ed. Rio de Janeiro: SENAC, 2001

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CALDAS, Dario. Observatório de sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências . 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. SENAC Rio, 2006.  
 KOTLER, Philip. Administração de marketing. [10. ed.] / São Paulo, SP: Prentice Hall, 2002.  
 DISITZER, Marcia; GUIMARÃES, Zeca. A moda como ela é: bastidores, criação e profissionalização . Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2006  
 GARCIA, M.C. & MIRANDA, A.P.C. de Moda é comunicação: experiências, memórias, vínculos. Coleção Moda & Comunicação. Coordenação: Kathia Castilho. São Paulo; Ed. Anhembi Morumbi. 2007  
 BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa. São Paulo: M.Books do Brasil, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0007	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA - MATERIAIS TÊXTEIS, MODA E SUSTENTABILIDADE	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Cadeia produtiva têxtil, globalização e sustentabilidade do mercado têxtil e o design de moda. conceitos e terminologias têxteis. origem, obtenção e transformação das fibras têxteis e aplicação de processos tecnológicos para a produção do vestuário. beneficiamento de produtos têxteis. produção do vestuário sob a ótica da modelagem e ergonômica

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Fibras Têxteis (Definição, Classificação, Propriedades, Produção dos produtos de moda e suas propriedades).  
 Fiação (Definição e importância, Equipamentos e etapas, Valor do fio, Classificação dos fios - torção, direção, comprimento, número de partes, aparência.)  
 Método de Produção de Tecidos  
 Métodos de produção e obtenção dos Têxteis não convencionais - não tecidos (Fibras e fios mais utilizados, Estruturas utilizadas nos têxteis técnicos, Aplicações dos têxteis tecnológicos.  
 Superfícies utilizadas na produção de produtos de moda (Pele, Couro e Camurças; Couro ecológico e Plástico; Aplicações em vestuário)  
 Aplicação prática, no vestuário, dos artigos têxteis produzidos a partir da tecnologia têxtil.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CHATAIGNIER, Gilda. Fio a fio: tecidos, moda e linguagem. Barueri, SP: Estação das Letras, 2006.  
 MANZINI, Ezio.; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EDUSP, 2002.  
 UDALE, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BRAHIC, Marylène. A tecelagem. Lisboa: Editorial Estampa, 1998. BRAHIC, Marylène. A tecelagem. Lisboa: Editorial Estampa, 1998.  
 LIMA, Camila Vital de Souza; COSTA, Andréa Fernanda de Santana. Fibras têxteis: matérias primas para a moda. Recife: Ed. Universitária da UFPE: PROEXT-UFPE, 2014.  
 PEZZOLO, Dinah Bueno. Tecidos: história, tramas, tipos e usos. São Paulo: Editora SENAC, 2007.  
 SISSONS, Juliana. Malharia. Porto Alegre: Bookman, 2012.  
 VEZZOLI, Carlo. Design de sistemas para a sustentabilidade: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de 'sistemas de satisfação' . Salvador (BA): EDUFBA, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0005	DESIGN E SOCIEDADE – MODA E CINEMA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Elementos básicos de linguagem e narrativa cinematográfica. Possibilidades de diálogo e interfaces entre Cinema e Design. O design como produtor de sentidos para a narrativa do filme. O figurino como elemento da narrativa do filme. O Cinema como elemento de construção da imagem das marcas de moda.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Princípios teóricos e metodológicos para a análise da imagem e da narrativa cinematográfica (Gemma Penn, Martine Joly, Jullier-Marie)  
 O design de produção e a composição da identidade visual do filme; os elementos de cena (cenário, figurino, artefatos de cena, elementos plásticos e materiais) e suas funções na narrativa.  
 O Design de produção e as estratégias para situar e/ou deslocar a ambientação da narrativa no tempo e no espaço.  
 Créditos e cartazes cinematográficos como elementos da identidade visual e da narrativa do filme  
 Relações entre a composição do figurino e os demais elementos da narrativa cinematográfica  
 O papel do Cinema na construção da imagem das grandes marcas de moda  
 Cinema e narrativa transmidiática.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo, Martins Fontes, 1997.  
 JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Senac, 2012.  
 PENN, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, Martin; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 2002. P. 319-342.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BARNARD, Malcolm. Moda e Comunicação. São Paulo: Rocco, 2003.  
 BARTHES, Roland. O sistema da moda. São Paulo: Martins Fontes, 2009.  
 COSTA, Francisco Araújo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 8, ago. 2002.  
 KWITKO, Ana Paula. O sistema do figurino no cinema: uma abordagem semiológica. Revista Comtempo, São Paulo, vol. 2, n.1, Jun. 2010.  
 NORMAN, Donald A.; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0055	TECNOLOGIA –MODELAGEM PLANA MANUAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Entender como funciona a transposição do tridimensional (corpo) para o bidimensional (modelagem plana). Traçar bases de modelagem plana (feminino, masculino e lingerie) a partir de tabela de medidas para o padrão industrial. Análise, estudo e interpretação das diversas formas das peças do vestuário, a partir de desenho, foto ou protótipo, a fim de proporcionar a elaboração de moldes planos. Através da manipulação das bases de modelagem plana, estabelecer novas formas. Reconhecer a importância da modelagem plana para o desenvolvimento da peça piloto, verificar o desenvolvimento da modelagem e fazer ajustes quando necessário.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Histórico e conceitos de modelagem plana industrial  
 Traçado de kit mini-bases (escala 1:2)  
 Marcação e transferência de pences (blusa feminina)  
 Variação de modelos utilizando o recurso de transferência de pences  
 Interpretação de modelos a partir de moldes básicos

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DUARTE, Sonia; SAGGESE, Sylvia. Modelagem industrial brasileira. 4.ed. Rio de Janeiro: Editora Guarda-Roupa, 2008.  
 FULCO, Paulo; SILVA, Rosa Lúcia de Almeida. Modelagem plana feminina. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2010.  
 SISSONS, Juliana. Malharia. Porto Alegre: Bookman, 2012.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias . Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.  
 CATELLANI, Regina Maria. Moda ilustrada de A a Z. São Paulo: Manole, 2003.  
 JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.  
 PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.  
 UDALE, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0056	TECNOLOGIA – MONTAGEM E PILOTAGEM DO VESTUÁRIO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Importância da Montagem e Pilotagem para o design de moda, considerando os processos criativos como inerentes a configuração do vestuário enquanto produto de moda. Equipamentos e acessórios da costura artesanal e industrial. Costurabilidade dos têxteis, preparação, técnicas de costura e Ficha técnica. Montagem e pilotagem em tecido plano. Aplicação dos conceitos de design de moda (criação e projeto) na construção do vestuário final.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Importância e processos de montagem e pilotagem como parte integrante do design de moda;
2. Fatores interferentes nos processos de preparação e montagem.
3. Equipamentos e acessórios da costura artesanal / técnicas de costura manual;
4. Processos e metodologias criativas para o design de moda.
5. Máquina doméstica, manuseio e lições de costura;
6. Equipamentos e acessórios da costura industrial;
7. Tipos de costura;
8. Lições de montagem e acabamento;
9. Corte e Montagem da peça piloto em tecido plano;
10. Ficha técnica – construção da peça piloto (peça padrão) – corte, montagem, prova final e acabamento.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DUARTE, Sonia; SAGGESE, Sylvia. Modelagem industrial brasileira. 5.ed. Rio de Janeiro: Editora Guarda-Roupa, 2010.  
 FEGHALI, Mart Kasnar; DWYER, Daniela. As engrenagens da moda. Rio de Janeiro: Senac, 2001.  
 TREPTOW, Doris. Inventando moda: planejamento de coleção . [4. ed.]. Brusque: Ed. do Autor, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CHATAIGNIER, Gilda. Fio a fio: tecidos, moda e linguagem. Barueri, SP: Estação das Letras, 2006.  
 NAKAO, Jum. A costura do invisível. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.  
 PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.  
 SISSONS, Juliana. Malharia. Porto Alegre: Bookman, 2012.  
 UDALE, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0054	TECNOLOGIA - MOULAGE BÁSICA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Construir a modelagem tridimensional adequando-a aos movimentos e as medidas do corpo humano, avaliando o caimento do tecido e a funcionalidade da peça. Interpretar diferentes modelos de roupas e utilizar a técnica de modelagem tridimensional para sua construção.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. As formas do corpo humano e seus movimentos: noções de escala, proporções, dimensões e movimentos do corpo humano.
2. O processo de desenvolvimento do produto na modelagem tri-dimensional: as etapas de construção de uma peça de vestuário da marcação de medidas fundamentais no manequim à construção do protótipo.
3. A construção da peça básica: tipos de acabamentos, folgas e aberturas.
4. Marcações dos pontos de junção, retirada do molde do busto, acréscimos de folgas e de espaço de costuras, repasse para tecido ou papel madeira.
5. A construção da peça com modelo: interpretação do modelo, execução, marcações dos pontos de junção, margens para costura e bainha
6. Adequação e caimentos de tecidos para modelos variados (estudo de possibilidades).
7. Ação escultória livre através da experimentação e manipulação dos materiais (estudo de criatividade)
8. Estudo de caso: criação e montagem de protótipo, prova e correção
9. Verificação da peça no corpo em movimento: correção e soluções de construção.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CHATAIGNIER, Gilda. Fio a fio: tecidos, moda e linguagem. Barueri, SP: Estação das Letras, 2006.  
 DUBURG, Annette; TOL, Rixt van der. Moulage: arte e técnica no design de moda. Porto Alegre: Bookman, 2012.  
 JAFFE, Hilde; RELIS, Nurie. Draping for fashion design. 5th.ed. Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall, 2012.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CATELLANI, Regina Maria. Moda ilustrada de A a Z. São Paulo: Manole, 2003.  
 DUARTE, Sonia; SAGGESE, Sylvia. Modelagem industrial brasileira. 4.ed. Rio de Janeiro: Editora Guarda-Roupa, 2008.  
 GILEWSKA, Teresa. Le modélisme de mode: moulage les bases. Saint Germain: Eyrolles, 2009  
 JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.  
 COSTA, F. Z. N.. Base para modelagem de blusa feminina: modelo de aprendizagem que privilegia uma técnica intuitivo-cognitiva. In: Danielle S. Simões-Borgiani. (Org.). Viés - Moda e Design: Métodos e Reflexões. 01ed.Recife: Edufpe, 2018, v. 01, p. 61-81.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0011	TECNOLOGIA - MOULAGE AVANÇADA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Construir a modelagem tridimensional de peças do vestuário, utilizando técnicas de alfaiataria e de alta-costura, adequando-a aos movimentos e as medidas do corpo humano, avaliando o caimento do tecido e a funcionalidade da peça.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

As formas e dimensões do corpo humano e seus movimentos.  
 O processo de transferência de pences para desenvolvimento do produto criativo e inovador na modelagem tri-dimensional avançada.  
 A criação de peças com modelo utilizando as técnicas de construção do molde avançadas;  
 O processo de construção de peças: analisar os tipos de acabamentos, o desempenho da peça no uso (estudo de possibilidades: materiais X modelo X uso), os materiais de armação, suas folgas e aberturas necessárias, construindo um produto inovador com qualidade produtiva.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARAÚJO, Mário. Tecnologia do vestuário. Lisboa: Fundação Gulbenkian, 1996.  
 BAXTER, M. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.  
 JAFFE, Hilde. Draping of Fashion Design. New York: Pearson, 2005

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

OZÓRIO, Lígia. Modelagem: Organização e Técnicas de Interpretação. Caxias do Sul: EDUCS, 2007.  
 CHATAIGNIER, Gilda. Fio a fio: tecidos, moda e linguagem. Barueri, SP: Estação das Letras, 2006.  
 MANZINI, Ezio.; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EDUSP, 2002.  
 UDALÉ, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.  
 COSTA, F. Z. N.. Base para modelagem de blusa feminina: modelo de aprendizagem que privilegia uma técnica intuitivo-cognitiva. In: Danielle S. Simões-Borgiani. (Org.). Viés - Moda e Design: Métodos e Reflexões. 01ed. Recife: Edufpe, 2018, v. 01, p. 61-81.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA

## Programas de Componentes Optativos (ênfase de Produto)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0012	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO – DESIGN INFORMACIONAL APLICANDO INFORMAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Objetivos capacitar o aluno a avaliar e desenvolver o design informacional em ambientes virtuais com base em requisitos da literatura e da metodologia de lourenço jr (2008). tomando possível que os mesmos utilizem as técnicas de design participativo para testá-los com usuários. conhecimentos necessários para participar do grupo - ter cursado o segundo período do curso; - ter conhecimento básico em ergonomia e técnicas criativas; - ter conhecimento em qualquer software gráfico. metodologia de ensino adotada serão ministradas aulas expositivas intercaladas com atividades práticas de leitura, seminário, exercícios de avaliação e orientações para o desenvolvimento dos trabalhos

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Design informacional | conceitualização
2. Desenvolvendo um sistema | metodologias
3. Modelo conceitual auxiliando um projeto
4. A ergonomia e o design informacional
5. Projetando telas
6. Hierarquização dos problemas
7. Trabalhando a metodologia para o design informacional | Estratégia
8. Escopo
9. Estrutura (Esqueleto, Superfície, Projetos)

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

MORAES, Anamaria de. Design e Avaliação de Interface. iUsEr, 2002.  
 PREECE, Jenny. Human-computer interaction. Addison-Wesley, 1994.  
 SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface. Addison-Wesley, 1998.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

LANSDALE, Mark W.; ORMEROD, Thomas C. Understanding interfaces – a handbook of human-computer dialogue. Academic Press, 1994.  
 LOURENÇO JUNIOR, Sílvio Diniz. Estudo ergonômico de e-commerces brasileiros. Trabalho de especialização em comércio eletrônico. FAFIRE, Recife. 2004.  
 LOURENÇO JUNIOR, Sílvio Diniz. Modelo conceitual de sistemas informacionais para e-commerces brasileiros. Dissertação (Mestrado em Design). UFPE, Recife. 2006.  
 MIRANDA, Flavia; MORAES, Anamaria de. Avaliação da interface de um site de comércio eletrônico através da técnica Avaliação Cooperativa. In Anais do 2º USIHC, LEUI/PUC-Rio, 2003.  
 VISOCKY OGRADY, Jennifer; VISOCKY OGRADY, Kenneth. A designer's research manual: succeed in design by knowing your clients and what they really need. Gloucester, Mass.: Rockport Publishers, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0024	DESIGN E CIÊNCIA- ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN DE INTERIORES	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A disciplina busca o estímulo do olhar ergonômico do aluno em relação aos elementos que compõem os ambientes, considerando a adequação ao ser humano como foco principal de investigação. Para tanto, serão explanadas as possíveis influências que diversos elementos internos do ambiente podem exercer sobre as condições de conforto humano no espaço. Através da compreensão de metodologias de avaliação ergonômica de ambientes, o aluno poderá sistematizar investigações em ambientes construídos, identificando situações inadequadas e propondo sugestões de melhoria e reforma.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A Ergonomia e a relação entre o ser humano e o espaço;
2. Geometria, área, aberturas e esquadrias do espaço;
3. Materiais e acabamentos aplicados;
4. A iluminação, a temperatura e o ruído no ambiente;
5. As cores no ambiente e suas sensações;
6. Arranjos de mobiliário e espaços de circulação;
7. O mobiliário e suas estruturas;
8. A Antropometria no design de interiores;
9. Segurança, instalações elétricas, dispositivos e equipamentos;
10. Metodologias de avaliação ergonômica do ambiente.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DUL, Jan.; WEERDMEESTER, Bernard. Ergonomia Prática. 2ed. rev. e ampl. São Paulo, Edgard Blucher, 2004.  
 IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção . 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2005.  
 PANERO, J.; ZELNIK, M. Dimensionamento Humano para Espaços Interiores. Gustavo Gili. Barcelona, 2009.  
 SCHNEIDER, Wölfgang. Desenho técnico industrial: introdução dos fundamentos de desenho técnico industrial . São Paulo: Humus, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CYBIS, Walter de Abreu.; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 1.ed. São Paulo: Novatec, 2007.  
 GOMES FILHO, João. Ergonomia do Objeto. Rio de Janeiro: Escrituras. 2003.  
 GRANDJEAN, Etienne. Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem. 4. ed. Trad. João Pedro Stein. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2005.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Desenho de projetos. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2007.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0075	DESIGN E CIÊNCIA - PRODUTO - ERGONOMIA DO PRODUTO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

O objetivo do grupo é apresentar aos alunos as necessidades e limitações humanas que devem ser levadas em consideração durante a atividade projetual de design. O conteúdo da disciplina será trabalhado em formato de aulas expositivas; atividades dirigidas e práticas para construção de modelos e protótipos que visem à melhoria da atividade humana. A avaliação da disciplina ocorre através de elaboração de dossiê de projeto e confecção de modelos de apresentação/ protótipos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Considerações sobre Antropometria e Biomecânica
2. Considerações sobre Cargas e Custos humanos
3. Técnicas de pesquisa em ergonomia do produto
4. Assentos como ferramenta de trabalho
5. Segurança e Advertência de produtos
6. Normas Técnicas
7. Recomendações para o design de produtos

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CYBIS, Walter de Abreu.; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 1.ed. São Paulo: Novatec, 2007.  
 IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção . 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2005.  
 MORAES, Anamaria de; MARINHO PEQUINI, Suzi. Ergodesign: para trabalho com terminais informatizados . Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
 DUL, Jan.; WEERDMEESTER, Bernard. Ergonomia Prática. 2ed. rev. e ampl. São Paulo, Edgard Blucher, 2004.  
 GRANDJEAN, Etienne. Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem. 4. ed. Trad. João Pedro Stein. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2005.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.  
 NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0017	DESIGN E CIÊNCIA - PRODUTO - PRINCÍPIOS DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA DO PRODUTO	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Entender como funciona a percepção visual da forma e suas diversas maneiras de interpretação em produtos. A Gestalt: escola, movimento, origens, definições, repercussões, evolução e disseminação do que veio a estabelecer regras e parâmetros para configuração visual de produtos. A Adição, a Subtração e a Repetição de sólidos geométricos como forma de análise, memorização, interpretação e criação de produtos: teorias, aplicações e utilizações da técnica em nosso cotidiano. Métodos de estímulo à criatividade. Produtos Conceituais: definições, exemplos e aplicações de um conceito a um produto. O processo de concepção de um produto conceitual. Inserindo um conceito através do redesign de um produto existente.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A Percepção Visual da Forma (percepção e sensação figura e fundo, indícios de profundidade, as várias maneiras de interpretação de imagens, explicações fisiológicas da percepção humana);
2. A Gestalt: escola, movimento, origens, definições, repercussões, evolução e disseminação.
3. As categorias conceituais da Gestalt (Conceitos de Harmonia e Desarmonia; Conceitos de equilíbrio, simetria, assimetria e desequilíbrio; Conceitos de Contraste de Movimento, Dinamismo e Ritmo; Contraste de luz e Tom, de Cor, Vertical e Horizontal; Contraste de Agudeza, contraste de Proporção, contraste de Proporção e Escala, contraste de Passividade)
4. Os princípios gestálticos, as 8 leis da Gestalt (Unidade, Segregação, Unificação, Fechamento, Semelhança, Proximidade, Continuidade, Pregnância da Forma)
5. A Adição e a Subtração de sólidos geométricos como forma de análise, interpretação e criação de produtos: teorias, aplicações e utilizações da técnica em nosso cotidiano.
6. A Repetição de formas geométricas como forma de análise, interpretação e criação de produtos: teorias, aplicações e utilizações da técnica em nosso cotidiano.
7. Métodos de criatividade aplicados ao design: Brainstorming, Método 635, Discussão 66, Biônica, Cinética e Caixa Morfológica. Exercícios práticos e simulações de criação real.
8. Produtos Conceituais: definições, exemplos e aplicações de um conceito a um produto.
9. O processo de concepção de um produto conceitual.
10. Inserindo um conceito através do redesign de um produto existente.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual. Uma psicologia da visão criadora. São Paulo, Ed. Pioneira, 2002.  
 BAXTER, Mike. Projeto de Produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2005.  
 DENIS, Rafael C. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. In Arcos, Rio de Janeiro, V.1,1998.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DORFLES, Gillo; O Desenho Industrial e sua Estética. 3ª edição, Editora Presença Ltda, Lisboa, 1991.  
 LYNN, G. S. Produtos arrasadores: 5 segredos para desenvolver produtos vencedores. Rio de Janeiro: Campus, 2003.  
 OSTROWER, F. Universos da Arte. Rio de Janeiro: Campus, 1983.  
 SANTOS, Flávio Anthero dos. O design como diferencial competitivo. Itajaí-SC: UNIVALI, 2000.  
 WONG, Wucius. Princípios da Forma e do Desenho. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 2001.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0015	DESIGN E CIÊNCIA - PROJETO DE PRODUTO COM ÊNFASE EM BIÔNICA	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Propor soluções projetuais às situações de desajustes e de necessidades materiais e aplicar a metodologia projetual durante o processo de desenvolvimento de produtos de baixa, média e/ou alta complexidade tecnológica a partir de estudos com a biônica.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. apresentação de conceitos inerentes da área projetual;
2. apresentação dos conceitos inerentes à biônica;
3. conhecimento da metodologia projetual a ser adotada no componente;
4. realização de escolha e eleição de temas projetuais a serem desenvolvidos;
5. elaboração da proposta de desenvolvimento de produto;
6. aplicação de roteiro voltado à proposta de desenvolvimento de produtos;
7. desenvolvimento das etapas projetuais (problematização; definição do problema; componentes do problema; coleta de dados; análise de dados; criatividade; materiais e tecnologia; experimentação; modelos; verificação; desenho de construção).

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, M. Projeto de Produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.  
 BLÚCHEL, K. G. Biônica: como podemos usar a engenharia da natureza a nosso favor. 1 ed. São Paulo: PHL, 2009.  
 GOMES, L. V. N. Criatividade: Projeto; Desenho; Produto. Santa Maria: sCHDs, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ARRUDA, A. J. V. de. A forma nos seres vivos. Ou seja por que as coisas ficam de pé? In: ANAIS DO P&D DESIGN 98 – Estudos em Design. Associação de Ensino de Design do Brasil (Textos referentes à sessão técnica Teoria do Design). Vol. 1. Rio de Janeiro: AEnD-BR, pg. 264-70, 1998.  
 KELLEY, T. A arte da inovação. São Paulo: Futura, 2001.  
 MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.  
 RICARD, A. La aventura creativa: las raíces del diseño. Barcelona: Ariel, 2000.  
 VASCONCELOS, A. C. de. Estruturas da natureza: um estudo da interface entre Biologia e Engenharia. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0034	DESIGN E CIÊNCIA - PRODUTO - DESIGN UNIVERSAL E ACESSIBILIDADE	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Princípios do Design Universal. Necessidades e limitações dos diversos grupos de usuários. Problemas a que estão submetidas as pessoas portadoras de deficiências e/ou necessidades especiais [isto inclui crianças, idosos ou mesmo jovens com limitações temporárias]. Planejamento e projeto de produtos/ambientes que se adequem às exigências tanto dos referidos usuários, quanto daqueles usuários ditos "padrão".

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Princípios do Design Universal e Acessibilidade
2. Ergonomia: conceitos e aplicações
3. Design centrado no usuário [potencialidades e limitações do usuário]
4. Ergonomia e Informação: Percepção e Percepção sensorial
5. Usabilidade e Segurança do produto
6. Atratividade [efeitos sociais, culturais e comerciais]
7. Assessoramento em sala de aula

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FRENCH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8. ed. São Paulo: Globo, 2005.  
 GRANDJEAN, Etienne. Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem. 4. ed. Trad. João Pedro Stein. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2005.  
 IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção . 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2005.  
 PANERO, J.; ZELNIK, M. Dimensionamento Humano para Espaços Interiores. Gustavo Gili. Barcelona, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
 CYBIS, Walter de Abreu.; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010.  
 DUL, Jan.; WEERDMEEESTER, Bernard. Ergonomia Prática. 2ed. rev. e ampl. São Paulo, Edgard Blucher, 2004.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.  
 NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0019	DESIGN E ESTÉTICA – PRODUTO - PROJETO DE PRODUTO COM ENFASE EM DESIGN SOCIAL	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Um componente curricular caracterizado por projeto de produto, em seus diferentes níveis de abordagem, costuma ser conhecido no meio projetual como sendo a “espinha dorsal” de uma grade ou matriz curricular voltada à formação de acadêmicos e futuros projetistas de produtos. É com este bloco de conteúdos e informações que os acadêmicos, a partir das demandas solicitadas pelo docente orientador dos projetos, se exercitam, se qualificam e, por intermédio do seu processo intelecto-criativo e amparados em metodologias projetuais, simulam a prática da solução de problemas de ordem material da sociedade. Portanto, estes conteúdos costumam ser encarados como uma simulação fictícia dos problemas projetuais que os projetistas se deparam no mercado profissional

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Apresentação de conceitos inerentes da área projetual;
2. Apresentação dos conceitos inerentes ao Design Social;
3. Conhecimento da metodologia projetual a ser adotada no componente;
4. Realização de escolha e eleição de temas projetuais a serem desenvolvidos;
5. Elaboração da Proposta de Desenvolvimento de Produto;
6. Aplicação de roteiro voltado à proposta de desenvolvimento de produtos;
7. Desenvolvimento das Etapas do Método Projetual.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARROSO NETO, E (Org.). Desenho industrial: desenvolvimento de produto – oferta brasileira de entidades de projeto e consultoria. Brasília: CNPq, 1982.  
 BOMFIM, G. A. Metodologia em desenvolvimento de projetos. João Pessoa: UFPB, 1995.  
 BONSIEPE, G. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.  
 GOMES, L. V. N. Criatividade: Projeto; Desenho; Produto. Santa Maria: sCHDs, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DESCHAMPS, J-P. Produtos irresistíveis. São Paulo: Makron Books, 1996. FUAD-LUKE, A. The eco-design handbook: a complete sourcebook for the home and office. London: Thames & Hudson, 2002.  
 KAMINSKI, P. C. Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade. São Paulo: LTC, 2000.  
 MANZINI, E. Desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: EDUSP, 2002.  
 MEDEIROS, L. S. de. Desenhística: a ciência da arte de projetar desenhado. Santa Maria: sCHDs, 2004.  
 NAVEIRO, R. M. & VANDERLÍ, F. de O. (Orgs.). O projeto de Engenharia, Arquitetura e Desenho Industrial: conceitos, reflexões, aplicações e formação profissional. Juiz de Fora: UFJF, 2001.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0094	DESIGN E ESTÉTICA - PRODUTO - RENDERING DIGITAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Desenvolvimento de rendering em meio digital. Compreensão dos fenômenos físicos dos materiais e da iluminação e sua aplicação no desenvolvimento de renderings, Compreensão de princípios básicos da fotografia (câmera, lentes, exposição, efeitos, composição,...); Relações entre a fotografia real e a virtual; Exploração de softwares de visualização, modelagem e rendering; Modelagem de formas geométricas e orgânicas tridimensionais; Técnicas de iluminação e simulação de materiais em ambiente 3D; Exportação de geometrias e possibilidades de impressão 3D; Tecnologias para elaboração de renderings digitais; Uso de renderings digitais para apresentação de projetos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Princípios básicos para elaboração de renderings;
2. Principais fenômenos físicos dos materiais e da iluminação;
3. Princípios básicos da fotografia (câmera, lentes, exposição, efeitos, composição,...);
4. Relações entre a fotografia Real e Virtual;
5. Exploração de softwares tridimensionais de Modelagem e Rendering;
6. Técnicas de iluminação, composição e efeitos;
7. Técnicas de criação e aplicação de materiais, mapeamentos e simulação de relevos;
8. Técnicas para Modelagem de formas geométricas e orgânicas tridimensionais; (NURBS, Modelagem sólida, Modelagem de Polígonos, Modelagem Paramétrica);
9. Exportação de geometrias entre softwares e possibilidades de impressão 3D;
10. Tecnologias para elaboração de Renderings digitais (mentalray, vray, radiosity);
11. Possibilidades de aplicação de renderings digitais tridimensionais;
12. Uso de renderings digitais para composição e apresentação de projetos;

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. 4.ed. rev. e ampl. São Paulo: Summus, 2000.  
 MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes 2001.  
 RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. 11. ed., atual. Brasília: LGE Ed., 2010

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CASTILHO, Marcelo. Abc do rendering: automotivo. Curitiba: Infolio, 2006.  
 GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010  
 VOLPATO, Neri (Ed.). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.  
 WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0014	DESIGN E ESTÉTICA – PRODUTO – SKETCH E RENDERING À MÃO LIVRE	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

A representação gráfica como estratégia criativa no desenvolvimento de projetos de produto. Fundamentos de perspectiva manual, aplicadas ao desenho de produto, através do método da caixa. Técnicas de desenho projetual rápido: sketches Estudos de representação gráfica de texturas e materiais em produtos industriais. Técnicas de apresentação de produto: renderings manuais.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. A representação gráfica manual de produtos industriais através do método perspectivo da caixa.
2. Apresentação de materiais de representação gráfica para projeto de produto.
3. Técnicas de desenho projetual rápido: desenvolvimento de sketches manuais.
4. Estudo de representação gráfica manual de texturas materiais: plástico fosco, acetinado e alto brilho; metais foscos, acetinados e cromados; madeira; materiais transparentes e translúcidos, materiais têxteis e sintéticos.
5. Técnicas de desenho projetual rápido: sketches conceituais e avançados de produtos de baixa e média complexidade.
6. Técnicas de representação avançada de produtos industriais: renderings manuais de produtos de baixa, média
7. e alta complexidade: rendering de espaços interiores.
8. Estratégias de apresentação de renderings: backgrounds, fotomontagens e detalhamento técnico e informacional.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BALDAM, Roquemar de Lima; COSTA, Lourenço. AutoCAD 2008: utilizando totalmente. 2. ed. São Paulo: Érica, 2008.  
 MURDOCK, Kelly. 3ds Max 2008 bible. Indianopolis: Wiley, 2008.  
 OLIVEIRA, Adriano de. AutoCAD 2009: um novo conceito de modelagem 3D e renderização. São Paulo: Érica, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CASTILHO, Marcelo. Abc do rendering: automotivo. Curitiba: Infolio, 2006.  
 GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010  
 VOLPATO, Neri (Ed.). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.  
 WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0033	DESIGN E SOCIEDADE - PRODUTO - CONCEITO E PROJETO COM ENFOQUE REGIONAL	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Reflexão sobre o novo paradigma conceitual do pensamento sistêmico/complexo Comunicação em Design; Conceito e teoria crítica de Design Regional; Projeto com enfoque regional; Adequação de soluções técnico-funcionais a materiais e a parâmetros processuais e projetuais; Contextualização e aprofundamento das relações entre Design e regionalidade; Conceitos de Ecodesign e meio ambiente; Análise projetual.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Comunicação de produto
2. Crivo de Marketing versus Desenvolvimento de produtos (DP / DNP)
3. Regionalidade aplicada a estudos de projeto
4. Teoria crítica de Design Regional
5. Projeto temático;
6. Projeto com enfoque regional;
7. Adequação de soluções técnico-funcionais a materiais
8. Adequação de soluções técnico-funcionais a parâmetros processuais e projetuais
9. Contextualização da relação entre Design, Projeto e Regionalidade
10. Conceitos e aplicações de Ecodesign e sustentabilidade aplicados ao estudo de projetos com enfoque regional
11. Análise projetual
12. Projeto final com aplicação prática

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

GOMES FILHO, João. Design do Objeto: bases conceituais. São Paulo, Escrituras Editores, 2006;  
 MORAES, De DIJON. Análise do Design Brasileiro, Entre mimese e mestiçagem. São Paulo, Editora Edgard Blücher, 2006;  
 NORMAN, D. A. Design do Dia-a-dia. São Paulo, Ed. Rocco, 2006.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BAXTER, M. Projeto de Produto: Guia Prático para Desenvolvimento de Novos Produtos. São Paulo, Ed. Edgard Blücher, 1998;  
 FREITAS, S. Design - Gestão, Métodos, Projetos, Processos. 1ª Ed. São Paulo, Ciência Moderna, 2007;  
 GOMES FILHO, J. Ergonomia do Objeto. São Paulo, Ed. Escrituras, 2004;  
 LESKO, J. Design Industrial: Materiais e Processo de Fabricação. Ed. 2AB, 2004;  
 STRUNCK, G. Viver de Design. 4ª Ed. Rio de Janeiro, 2AB EDITORA, 2004.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0029	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN CRÍTICO E DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Desenvolvimento de senso crítico acerca do design (do regional ao contemporâneo); Conceito e teoria crítica de Design; Conceitos e aplicações de métodos de pesquisa no desenvolvimento de produtos; Reflexão sobre o novo paradigma conceitual do pensamento sistêmico/complexo; Comunicação em Design; Adequação técnico-científica de soluções a projetos; Contextualização e aprofundamento das relações entre Design e contemporaneidade; Comunicação científica em Design.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Desenvolvimento de senso crítico acerca do design (do regional ao contemporâneo);
2. Conceito e teoria crítica de Design;
3. Conceitos e aplicações de métodos de pesquisa no desenvolvimento de produtos;
4. Reflexão sobre o novo paradigma conceitual do pensamento sistêmico/complexo;
5. Comunicação em Design;
6. Adequação técnico-científica de soluções a projetos;
7. Contextualização e aprofundamento das relações entre Design e contemporaneidade;
8. Comunicação científica em Design.
9. Desenvolvimento de artigo com foco no design crítico

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. Projeto do produto: Guia Prático para o desenvolvimento de novos produtos. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.  
 BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.  
 MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARA, Milene. Do desenho industrial ao design no Brasil: uma bibliografia crítica para a disciplina . São Paulo: Blucher, 2010.  
 CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricacao . 1.ed. Sao Paulo: E. Blucher, 2004.  
 LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuracao dos produtos industriais. Sao Paulo: Edgar Blucher, 2001.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0114	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN E SUSTENTABILIDADE	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Desenvolvimento de produtos de média complexidade. Reflexão sobre o contexto local e global considerando aspectos como: sustentabilidade social, econômica e ambiental, novos estilos de vida, considerações sobre a emoção e a experiência dos usuários no desenvolvimento de produtos duráveis, ciclo de vida dos produtos, substituição de produtos por serviços, novas economias e organizações sociais, padrões de consumo, comunidades criativas. O papel do design nesse contexto complexo; novas metodologias e ferramentas de design; materiais, processos e produtos sustentáveis; panorama material e produtivo local, materialização de idéias a partir dos conceitos sustentáveis explorados e da fundamentação teórica utilizada.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<ol style="list-style-type: none"> <li>Aspectos históricos dos temas: “desenvolvimento sustentável”, “design sustentável”, “eco design”...</li> <li>Reflexão de temas como: consumo, bem estar, sociedade industrial, capitalismo, globalização, cultura material, recursos naturais, transporte, mobilidade, energia, caráter social do design...</li> <li>Novas hipóteses para criação de cenários sustentáveis: Cenários Hiper-tecnológicos e Hiper-culturais.</li> <li>Estudos das Dimensões econômicas e produtivas / Social e cultural de Ezio Manzini e Carlo Vezzoli</li> <li>Aspectos emocionais da mudança: Design emocional, Design experiencial, durabilidade e afetividade dos artefatos, marketing verde, ... A partir dos modelos de Donald Norman, Stuart Walker, Patrick Jordan, Hendrik Schifferstein e Paul Hekkert.</li> <li>Aspectos sociais e culturais da mudança: Novos estilos de vida, comunidades criativas, redes de comunicação colaborativa, localismo cosmopolita, economia distribuída, ecologia industrial, substituição de produtos por serviços,... a partir de estudos e hipóteses de Ezio Manzini e Carlo Vezzoli</li> <li>Aspectos técnicos e produtivos da mudança: Ciclo de vida dos produtos, Extensão da vida dos materiais, Reciclagem, Reuso, Remanufatura, Racionalização do uso de materiais, Redução do consumo, uso de processos e energia limpas,...</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Análise de soluções , produtos sustentáveis e redefinição do conceito de “bom design”.</li> <li>Redes de difusão do conhecimento em design sustentável.</li> <li>Aplicação dos aspectos sustentáveis na produção de idéias e produtos que contribuam para a mudança material, a partir de exercícios e experimentos de basic design, design conceitual e redesign</li> <li>Aspectos técnicos do design sustentável: Filosofia sustentável, novas metodologias e ferramentas de design, Análise do ciclo de vida dos produtos, materiais e processos produtivos sustentáveis, normas e legislações, ...</li> <li>Análise do contexto social e produtivo local: matérias primas (madeira, metal, couro, tecido, palha,...), produção artesanal e industrial, arranjos produtivos, stakeholders... através de excursões didáticas, palestras e oficinas.</li> <li>Desenvolvimento de Produtos sustentáveis a partir dos aspectos práticos e teóricos abordados.</li> <li>Materialização dos produtos a partir da construção de protótipos e pilotos.</li> <li>Apresentação dos resultados ao público através de artigos, palestras e exposições.</li> </ol>
--	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CAMILO, Assunta Napolitano (Coord.) INSTITUTO DE EMBALAGENS. Embalagens: design, materiais, processos, máquinas e sustentabilidade : obra completa sobre embalagens : da concepção ao descarte responsável . Barueri, SP: Instituto de Embalagens, 2009.  
 MANZINI, Ezio.; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EDUSP, 2002.  
 PELTIER, Fabrice; SAPORTA, Henri. Design sustentável; caminhos virtuosos. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

KAZAZIAN, Thierry (Org). Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.  
 MCDONOUGH, William; BRAUNGART, Michael. Cradle to Cradle: Remaking The Way We Make Things. Vintage Books UK, 2002.  
 NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.  
 NORMAN, Donald A.; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia . Rio de Janeiro: Rocco, 2008.  
 VEZZOLI, Carlo. Design de sistemas para a sustentabilidade: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de 'sistemas de satisfação' . Salvador (BA): EDUFBA, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0041	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN EM INDUSTRIA DE PRODUTOS DE CONSUMO	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Apresentar e discutir situações relacionadas a atuação do design dentro de indústrias de consumo de modo a facilitar a inserção dos futuros profissionais no mercado.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**PRIMEIRO MÓDULO** - compreender a organização  
 O que é uma organização?  
 As bases institucionais  
 Os ambientes organizacionais – interno e externo  
 Estruturas organizacionais  
 Ferramentas de gestão | planejamento estratégico

**SEGUNDO MÓDULO** - a atuação do design na indústria  
 Gestão de Design de Produto - conceitos gerais  
 Design e inovação  
 Marketing  
 Engenharia  
 Design / Marketing / Engenharia

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. Projeto do Produto: guia prático para o design de novos produtos. 2a ed, São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA. 2005.  
 BÜRDEK, Bernhard E. História, Teoria e Prática do Design de Produtos. São Paulo: EDGARD BLUCHER, 2006.  
 CARDOSO, Carmen; CUNHA, Francisco Carneiro da. Compreendendo a Organização: uma abordagem psicossociológica. Recife: INTG. 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CARDOSO, Cármen; CUNHA, Francisco Carneiro da. Gerenciando Processos de Mudança: A arte de agir estrategicamente e enfrentar resistências nas organizações, Série Tecnologia em Gestão, Vol. 03, Recife: Publicações INTG, 2003.  
 CPD. M. Manual de Gestão de Design, tradução: GITIC, Porto: Centro Português de Design, 1997.  
 GIDO, Jack; CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. 3 ed. Tradução Vértice Translate, São Paulo: Thomson Learning. 2007.  
 GRACIOSO, Francisco. Marketing Estratégico: planejamento estratégico orientado para o mercado. 5 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2005.  
 KAZAZIAN, Thierry. Haverá a Idade das Coisas Leves: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: SENAC, 2005.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0016	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – MARKETING PARA DESIGNERS	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Conceitos de marketing. Evolução e importância do marketing na conquista de mercados. Design e o composto mercadológico (marketing mix). Design e o desenvolvimento de (novos) produtos e mercados na empresa industrial (local e global). Gestão estratégica, marketing integrado e design total. O Plano de Marketing e o Plano de Design da empresa – estrutura e visão geral de etapas e ferramentas de análise usuais. Trabalho prático: projeto de aplicação do design ao composto mercadológico de objetos de uso diário, de baixa complexidade. Estudos de caso.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Fundamentos de marketing – panorama histórico da empresa industrial: o surgimento do marketing e do design; a empresa e seu meio ambiente operacional: a cadeia de valor, a área de marketing, objetivos e orientações; marketing e design: identificação de oportunidade, criação de valor, conquista e fidelização do cliente;
- O composto mercadológico – inserção do design na formulação do composto mercadológico de produtos (ou como o design pode contribuir na criação de valor e na conquista de mercados). Estudos de caso: identificação de pontos fortes e fracos no mix de marketing de diversos produtos (o que deu certo e o que poderia ser melhorado);
- O plano de marketing – da pesquisa de mercado (dimensões qualitativa e quantitativa) à definição das prioridades de mercado da empresa; influências e contribuições do plano de marketing no trabalho do designer; o designer no processo de transformação de oportunidades em produtos vencedores (inclusive virtuais e web marketing);
- Trabalho prático – projeto de aplicação/ estudo de design para o composto mercadológico de um objeto simples (projetado ou não pelo aluno): identificação da oportunidade e design de materiais promocionais; o plano de design para marketing e distribuição do objeto, com estudo sumário de custo vs. preço (O que? Para quem? A que preço?).

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

KOTLER, Philip e KELLER, Kevin L. Administração de Marketing. 12ª ed. São Paulo: Pearson, 2000. 750 p.  
 NIEMEYER, Carla. Marketing no Design Gráfico, 3ª ed. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.  
 PADILHA, Ênio. Marketing para Engenharia, Arquitetura e Agronomia, 5ª ed. Camboriú, SC: ed. do Autor, 2004. 172 p.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BOMFIM, G. A. Metodologia para desenvolvimento de projetos. João Pessoa, PB: Universitária, 1995. 98 p.  
 FASCIONI, Lígia. Quem sua empresa pensa que é? Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006. 136p.  
 KAMINSK, P. C. Desenvolvendo produtos – com planejamento, criatividade e qualidade. Rio de Janeiro: LCT, 2000.  
 MORAES, Dijon De. Análise do Design Brasileiro. São Paulo: Blucher, 2006. ISBN: 8521203772. 304 p.  
 SANTOS, Flávio A. dos. O Design como diferencial competitivo. Itajaí, SC: Univali, 2000. 125 p.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO       ELETIVO       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0011	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – QUALIDADE EM DESIGN	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Identificação prévia de parâmetros de qualidade. Expectativas da empresa-cliente e do mercado-usuário. Qualidade do ponto de vista do designer. Percepção objetiva da qualidade do design (qualidade passível de análise e de aferição), tanto de objetos (projetos e produtos), como de processos de atividades projetuais e produtivas). Fundamentos teóricos e da discussão de casos reais de qualidade em design.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Fundamentos de qualidade – compreensão intuitiva e definições usuais de qualidade; exemplos; especificação de indicadores de qualidade em produtos simples (incluindo suas embalagens); variáveis e atributos; métricas e procedimentos de aferição da qualidade; relatórios de qualidade (ex. e redação de textos com visão empresarial).
- Qualidade em design – a “voz do consumidor”; QFD (quality function deployment) » definição de jobs ou de requisitos de uso; indicadores de qualidade e as funções prática/ utilitária, estética e simbólica (trabalhos de campo com objetos simples, de uso diário); inovação e usabilidade.
- Qualidade como estratégia — tema recorrente: design, qualidade e competitividade; qualidade e a criação de valor; “quality by design” ou qualidade desde o projeto: impactos na produção, na logística e no marketing da empresa; investimentos em qualidade vis-à-vis retornos em produtividade, vendas e rentabilidade;
- Gestão da qualidade — planejamento, controle e melhoria continuada da qualidade; qualidade no design de novos produtos e no redesign de produtos existentes; TQM – visão ampla da gestão da qualidade na indústria; inserção do design (de produto) na empresa e o papel do designer na gestão da qualidade industrial.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

PALADINI, Edson P. Qualidade Total na prática - implantação e avaliação de sistemas de Qualidade Total. São Paulo: Atlas, 2ª ed., 1997.  
 PALADINI, Edson P. Gestão da Qualidade – Teoria e Prática. São Paulo: Atlas, 2ª ed. (4ª reimp.) 2007. 339 p.  
 CARPINETTI, Luiz C. R. e outros. Gestão da Qualidade ISO 9001:2000. São Paulo: Atlas, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BOMFIM, G. A. Metodologia para desenvolvimento de projetos. João Pessoa, PB: Universitária, 1995. 98 p.  
 LÖBACH, Bernd. Design Industrial. São Paulo: Blucher, 2001. 208p.  
 JURAN, Joseph M. Qualidade desde o projeto. São Paulo: Thomson, 1992. 550p.  
 MORAES, Dijon De. Análise do Design Brasileiro. São Paulo: Blucher, 2006. 304 p.  
 SANTOS, Flávio A. dos. O Design como diferencial competitivo. Itajaí, SC: Univali, 2000. 125 p.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0028	DESIGN E SOCIEDADE - PRODUTO - VANGUARDAS ESTÉTICA E CRÍTICA	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Distinção entre modernismo e vanguardismo. Teoria e prática das principais correntes modernistas e vanguardistas na arte do século XX. Vanguardismo e cultura material da modernidade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Rupturas na arte do século XIX.
2. Cubismo, Futurismo, Suprematismo e Neoplasticismo. Dadaísmo e Construtivismo.
3. Expressionismo Abstrato, Abstração Pós-pictórica, Pop Art e Minimalismo. Arte Conceitual e Internacional Sitacionista.
4. Vanguardismo, design e Arquitetura. As vanguardas hoje.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BOURRIAUD, Nicolas. Postproducción. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007.  
 GOMBRICH, E. H. A história da arte. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988  
 STANGOS, Nikos. Conceitos da arte moderna. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CHIPP, H. B. Teorias da arte moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1999.  
 FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. Escritos de artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.  
 GREENBERG, Clement. Arte e cultura. Ensaios críticos. São Paulo: Ática, 1996.  
 HARRISON, Charles. Modernismo. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.  
 WOOD, Paul. Arte conceitual. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS

### DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DINDO136	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - ANÁLISE DE PRODUTOS INDUSTRIAIS	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Aplicar as diversas técnicas analíticas de produtos industriais pertencentes às áreas de Desenho Industrial e Engenharia Reversa visando à qualificação dos produtos a serem redesenhados. Investigar aspectos, características e particularidades presentes nos produtos com o intuito de desencadear ações de planejamento, projeção e beneficiamento em novos produtos. Contribuir para a formação de postura profissional dos acadêmicos. Auxiliar o processo de enriquecimento intelecto-criativo e de habilidades e competências projetuais.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Análise de Configuração Formal do Produto;
2. Análise da Função do Produto;
3. Análise Sincrônica e Diacrônica do Produto;
4. Análise de Funcionamento e Operacionalidade do Produto;
5. Análise Ergonômica do Produto;
6. Análise Estrutural e de Componentes do Produto;
7. Análise do Sistema do Produto;
8. Análise de Montagem e Desmontagem do Produto;
9. Análise de Materiais e Processos de Fabricação do Produto;
10. Análise de Riscos e Segurança do Produto;
11. Análise de Cópia, Plágio, Clone e Grau de Similaridade do Produto;
12. Análise de Desempenho e Eficiência do Produto;
13. Análise da Qualidade do Produto.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BACK, Nelson. Projeto integrado de produtos: planejamento, concepção e modelagem. Barueri, SP: Manole, 2008.  
 BARBOSA FILHO, Antonio Nunes. Projeto e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Atlas, 2009.  
 STEPHAN, Auresnede Pires (Coord.). 10 casos do design brasileiro: 1 : os bastidores do processo de criação. São Paulo: Blucher, 2008.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. Desenho para designers industriais. Lisboa: Estampa, 2005.  
 PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010  
 SILVA, Danilo Emmerson Nascimento. Projetando produtos sociais. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009.  
 STEPHAN, Auresnede Pires (Coord.). 10 casos do design brasileiro: v.2 : os bastidores do processo de criação. São Paulo: Blucher, 2010.  
 VOLPATO, Neri (Ed.). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**

**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0027	DESIGN E TECNOLOGIA - PRODUTO - DESIGN DE PRODUTOS DE BAIXA COMPLEXIDADE	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

O GRUPO DE ESTUDO EXPLANARÁ etapas inseridas nas fases de pesquisa, análise e síntese, que fundamentam o projeto de produtos. Métodos e técnicas de desenvolvimentos de produtos. Usabilidade e funções dos produtos. Geração de alternativas. Técnicas de criação e fundamentos da Gestalt. Desenvolvimento de produto de baixa complexidade, incluindo a confecção de um modelo tridimensional do mesmo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nivelamento, apresentações, expectativas sobre o grupo de estudo e definição do tema principal.</li> <li>2. Seleção de produtos encontrados no ambiente proposto para intervenção.</li> <li>3. Reflexão sobre os parâmetros que poderão definir a complexidade dos produtos.</li> <li>4. Delimitação dos produtos que serão estudados por cada equipe.</li> <li>5. Abordagem sobre Análise Paramétrica e Análise de Similares [aplicação prática das técnicas].</li> <li>6. Ciclo de vida dos produtos sob as óticas da Administração e do Desenvolvimento Sustentável.</li> <li>7. Aspectos relacionados à Usabilidade e identificação das necessidades do usuário/consumidor.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Reflexão sobre Identidade, Cultura e Consumo [montagem do perfil do usuário].</li> <li>9. Princípios da Gestalt [identificação dos princípios em produtos já desenvolvidos].</li> <li>10. Funções prática, estética e simbólica dos produtos e sua influência no ciclo de vida dos mesmos.</li> <li>11. Caixa morfológica, geração de requisitos projetuais e elaboração do partido projetual.</li> <li>12. Técnicas de criatividade voltadas ao desenvolvimento de produtos.</li> <li>13. Geração, seleção e desenvolvimento de alternativas.</li> <li>14. Princípios de Prototipagem [modelos, mockups e protótipos].</li> <li>15. Materialização dos produtos desenvolvidos e entrega do modelo tridimensional.</li> </ol>
--	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. Projeto do produto: Guia Prático para o desenvolvimento de novos produtos. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.  
KAZAZIAN, Thierry (Org). Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.  
LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgar Blucher, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

GOMES FILHO, João. Ergonomia do Objeto. Rio de Janeiro: Escrituras. 2003.  
LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricação. 1.ed. São Paulo: E. Blucher, 2004.  
MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.  
NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0137	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – DO DESIGN AO PRODUTO EM RESINA DE POLIESTER	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

A disciplina consiste em experimentação com a resina de poliéster na fabricação de produtos de design, no intuito de fornecer aos designers em formação, através da vivência prática, um conhecimento técnico basilar acerca dos limites e potencialidades desta matéria prima, necessários ao projeto, especificação e fabricação de produtos viáveis e eficientes a partir deste polímero.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Planejamento de execução de modelos  
 Modelos de estudo  
 Modelos de volume  
 Mock-ups  
 Modelos de apresentação (maquetes)

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1ª edição, 2006.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Desenho de projetos. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2007.  
 VOLPATO, Neri (Ed.). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher,

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
 PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010.  
 VAN VLACK, Lawrence H.. Princípios de ciência e tecnologia dos materiais. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1984.  
 SCHNEIDER, Wolfgang. Desenho técnico industrial: introdução dos fundamentos de desenho técnico industrial . São Paulo: Humus, c2008.  
 JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. Desenho para designers industriais. Lisboa: Estampa, 2005.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0043	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – ENERGIA E DESIGN	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Conceituação de energia, desenvolvimento e meio ambiente e suas inter-relações. Introduzir noções básicas de eletricidade solar e suas aplicações em produtos que possam ser produzidos com baixo investimento inicial de desenvolvimento e utilizando os materiais e formas de produção existentes na região.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Evolução histórica do uso da energia (antes e depois da revolução industrial).	7. Instalação elétrica. Cuidados com a proteção. Evitando perdas elétricas.
2. Visão geral atual sobre a questão energética mundial, Problemas e incertezas do atual modelo energético	8. Conceitos sobre energia solar: reação de fusão nuclear, espectro solar, radiação solar, nomenclatura e unidades. Potencialidade.
3. Introdução à energia sustentável. Conceituação. Desenvolvimento e meio ambiente.	9. Principais usos da energia solar térmica e da energia solar fotovoltaica.
4. Conceitos de eletricidade: noções básicas de corrente, tensão e continuidade.	10. Eletricidade solar: célula fotovoltaica, ligações elétricas série-paralelo, principais grandezas físicas.
5. Medidas elétricas. Conhecendo o multímetro e fazendo medidas elétricas.	11. Gerador solar e acessórios (controlador de carga, inversor DC/AC, baterias, ....)
6. Leitura de um projeto elétrico observando a simbologia, nomenclatura, dimensionamento da fiação e equipamentos. Diagrama unifilar.	12. Manutenção básica: preventiva e corretiva.
	13. Dimensionamento.
	14. Identificação de produtos solares.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BURATTINI, Maria Paula T. de Castro; DIB, Claudio Zaki. Energia: uma abordagem multidisciplinar. São Paulo: Livraria da Física, 2008.  
 BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.  
 KAMINSKI, Paulo Carlos. Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade. Rio de Janeiro: LTC, c2000.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

KALAKOTA, Ravi; ROBINSON, Marcia. E-Business: estratégias para alcançar o sucesso no mundo digital. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 KALAKOTA, Ravi; ROBINSON, Marcia. M-business: tecnologia móvel e estratégia de negócio. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 BITNER, Mary Jo; GREMLER, Dwayne D. Marketing de serviços: a empresa com foco no cliente . 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.  
 MOTTA, Fernando C. Prestes; CALDAS, Miguel P. (Org.). Cultura organizacional e cultura brasileira. São Paulo: Atlas, 1997.  
 SOLOMON, Michael R. Comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 LOURENÇO JR. S. D. Desenvolvimento projetual de um produto. In: Material do grupo de estudo de lighting design. Disponível em: <www.silviodiniz.multiply.com>

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina	<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Atividade Complementar	<input type="checkbox"/>	Módulo
<input type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação		

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0047	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – ENERGIA POTENCIALIZANDO PEQUENOS NEGÓCIOS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Desenvolver produtos de média ou de alta complexidade que servirão para potencializar e adequar os pequenos negócios, utilizando como fonte de alimentação a energia solar fotovoltaica. Estes produtos serão desenvolvidos dentro dos seguintes eixos:

Móvel | negócios que estão sempre em mobilidade.  
 Ex.: Anuncicleta, carrinho de yakult etc.

Fixo | negócios que possuem ponto fixo.  
 Ex.: Quisoque de coco, banca de revista, etc.

Itinerante | negócios que são transportados para o ponto diariamente.  
 Ex.: Carrinho de espetinho, carinho de bebidas, etc.

Este grupo visa estimular o desenvolvimento de produtos que possam ser produzidos com baixo investimento inicial de desenvolvimento e implantação, alto nível de adequação humano-máquina e utilizando os materiais e formas de produção existentes na região.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Apresentação | grupo → ambientação  
 A energia solar fotovoltaica | conceitualização  
 Aplicações e especificações | in loco  
 Definição dos grupos de trabalho  
 Seminários dos alunos  
 Orientações e acompanhamento dos projetos

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. Projeto do produto: Guia Prático para o desenvolvimento de novos produtos. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.  
 MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas. A gestão de design como estratégia organizacional. 2. ed. Londrina, PR: EDUEL, 2011.  
 MARTIN, Roger L. Design de negócios: por que o design thinking se tornará a próxima vantagem competitiva dos negócios e como se beneficiar disso. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BURATTINI, Maria Paula T. de Castro; DIB, Claudio Zaki. Energia: uma abordagem multidisciplinar. São Paulo: Livraria da Física, 2008.  
 HUTT, Michael D.; SPEH, Thomas W. B2B: gestão de marketing em mercados industriais e organizacionais. 7.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 SHETH, Jagdish N.; ESHGHI, Abdolreza; KRISHNAN, Balaji C. Marketing na Internet. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (Org.). Design: gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.  
 BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa. São Paulo: M. Books do Brasil, 2010.  
 LOURENÇO JR. S. D. Desenvolvimento projetual de um produto. In: Material do grupo de estudo de lighting design. Disponível em: <www.silviodiniz.multiply.com>. Acesso em: 15 ago. 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0035	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Estudo das tecnologias de materiais, de processos produtivos, de métodos de produção, modelagem etc. Conceitos e definições dos materiais. Evolução histórica dos materiais. Obtenção, identificação, principais características e propriedades dos materiais. Principais processos industriais. Ciclo de vida dos materiais. Casos da aplicação de materiais em produtos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Introdução aos materiais.
- Conceitos inerentes aos materiais e processos industriais; Aspectos relevantes na escolha dos materiais durante o desenvolvimento de produtos industriais.
- Definição de fibra vegetal, história e formas de obtenção. Principais fibras e suas características. Principais processos de transformação das fibras. Apresentação de casos de emprego de fibras em produtos.
- Definição de bambu, história e formas de obtenção. Principais bambus e suas características. Principais processos de transformação do bambu. Apresentação de casos de emprego de bambu em produtos.
- Definição de couro, história e formas de obtenção. Principais couros e suas características. Principais processos de transformação do couro. Apresentação de casos de emprego do couro em produtos.
- Definição de materiais cerâmicos, história e formas de obtenção. Principais cerâmicos e suas características. Principais processos de transformação dos cerâmicos. Apresentação de casos de emprego dos cerâmicos em produtos.
- Definição de vidro, história e formas de obtenção. Principais vidros e suas características. Principais processos de transformação dos vidros. Apresentação de casos de emprego dos vidros em produtos.
- Definição de madeira, história e formas de obtenção. Principais madeiras e suas características. Principais processos de transformação da madeira. Apresentação de casos de emprego de madeiras em produtos industriais.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ASHBY, M. Materiais e Design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto, 2011.  
 CALLISTER, Jr. W. D.. Ciência e Engenharia de Materiais: uma introdução. Ed. LTC. Rio de Janeiro, 2008.  
 FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. A materialização da ideia: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FAJARDO, E.; CALAGE, E.; JOPPERT, G. Fios e fibras. Rio de Janeiro: SENAC, 2002.  
 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricacao . 1.ed. Sao Paulo: E. Blucher, 2004.  
 LIMA, Marco Antonio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna, 2006.  
 SHACKELFORD, James F. Ciência dos materiais. 6.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.  
 VAN VLACK, Lawrence H... Princípios de ciência e tecnologia dos materiais. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1984.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0138	DESIGN E TECNOLOGIA – MODELAGEM TRIDIMENSIONAL DO PRODUTO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A disciplina consiste na prática de construção de modelos tridimensionais de produtos a partir de técnicas artesanais, utilizando o papel e outras matérias-primas acessórias para a configuração dos mesmos. A idéia fundamental é de familiarizar os alunos com os materiais e técnicas utilizadas na fabricação de modelos, refinar a percepção tridimensional da forma configurada, estimular o exercício do planejamento e ainda de ressaltar a modelagem como etapa fundamental dentro do processo de design.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Materiais (características, propriedades e aplicações);  
 - Papel colê com resina epóxi;  
 - Camadas sucessivas com cartão duplex;  
 - Modelagem com papelão pinheiro;  
 - Planos seriados;  
 - Mock-up em papelão ondulado.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ASHBY, M. Materiais e Design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto, 2011.  
 BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.  
 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricacao . 1.ed. Sao Paulo: E. Blucher, 2004.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

LIMA, Marco Antonio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna, 2006.  
 LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuracao dos produtos industriais. Sao Paulo: Edgar Blucher, 2001.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Desenho de projetos. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2007.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Inteligência visual e 3-D: compreendendo conceitos básicos da geometria espacial . 1.ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2005.  
 PRINCIPE JUNIOR, Alfredo dos Reis. Noções de geometria descritiva. São Paulo: Nobel, 1983.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0066	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – PROTOTIPANDO O DESIGN INFORMACIONAL	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Capacitar o aluno a prototipar sistemas de design informacional em ambientes virtuais com base em requisitos da literatura e da metodologia de Lourenço JR (2008). Tornando possível que os mesmos utilizem as técnicas de design participativo para os sistemas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Apresentação | grupo → ambientação  
 Design informacional | avaliação dos projetos realizados pelos alunos anteriormente  
 Desenvolvendo um sistema de acordo com o design informacional | Estratégia. Escopo. Estrutura. Esqueleto. Superfície.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CYBIS, Walter de Abreu.; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 1.ed. São Paulo: Novatec, c2007.  
 DAMASCENO, Anielle. Webdesign: teoria e prática. Florianópolis, SC: Visual Book, 2003.  
 MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática . São Paulo: Martins Fontes, 2001. 350 p.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

KALAKOTA, Ravi; ROBINSON, Marcia. E-Business: estratégias para alcançar o sucesso no mundo digital. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 KALAKOTA, Ravi; ROBINSON, Marcia. M-business: tecnologia móvel e estratégia de negócio. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 MOTTA, Fernando C. Prestes; CALDAS, Miguel P. (Org.). Cultura organizacional e cultura brasileira. São Paulo: Atlas, 1997.  
 SHETH, Jagdish N.; ESHGHI, Abdolreza; KRISHNAN, Balaji C. Marketing na Internet. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 SOLOMON, Michael R. Comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 HCI Bibliography: Human-Computer Interaction Resources. Disponível em <http://www.hcibib.org>  
 HUMAN FACTORS INTERNATIONAL. Web Usability Illustrated: Breathing Easier With Your Usable e-Commerce Site. Disponível em <http://www.humanfactors.com/downloads/ecusability.asp>  
 LOURENÇO JR. S. D. Desenvolvimento projetual de uma interface. In: Material do grupo de estudo de Design informacional. Disponível em: <www.silviodiniz.multiply.com>.  
 LOURENÇO JUNIOR, Sílvio Diniz. Modelo conceitual de sistemas informacionais para e-commerces brasileiros. Dissertação. UFPE, Recife. 2006. Disponível em <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/3457/1/arquivo4412\_1.pdf>

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0023	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – REPRESENTAÇÃO COM AUTOCAD	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conceitos básicos e ferramentas da computação gráfica, através de programas baseados na tecnologia CAD (computer aided design): geometria plana e ferramentas de desenho; edição e visualização de figuras geométricas no plano xy. desenho e comandos de criação, edição e visualização de entidades tridimensionais. utilização de camadas e cores. dimensionamento e texto. sistemas de coordenadas cartesianas: absoluta e relativa. tipos de linha. comandos de modificação. utilização de bibliotecas e símbolos. introdução ao 3d. noções de coordenadas em 3d. modelagem em arame. modelagem em sólidos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p>Introdução ao AUTOCAD - 2D.</p> <p>2. Configuração e conceitos básicos.</p> <p>3. Comandos de criação.</p> <p>4. Métodos de visualização.</p> <p>5. Sistemas de Coordenadas Cartesianas: absoluta e relativa.</p> <p>6. Comandos de modificação.</p> <p>7. Tipos de linha.</p> <p>8. Dimensionamento e Texto.</p>	<p>9. Utilização de camadas e cores.</p> <p>10. Utilização de bibliotecas e símbolos.</p> <p>11. Introdução ao 3D.</p> <p>12. Noções de coordenadas em 3D</p> <p>13. Modelamento em arame.</p> <p>14. Modelamento sólido.</p> <p>15. Visualização.</p>
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

DESENHO técnico moderno. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.  
 BALDAM, Roquemar de Lima; COSTA, Lourenço. AutoCAD 2008: utilizando totalmente. 2. ed. São Paulo: Érica, 2008.  
 HERBERG, Hanspeter; HEIDKAMP, W.; KEIDEL, W. Desenho técnico de marcenaria. São Paulo: EPU, 1975. 2v.  
 SILVA, Eurico de Oliveira e; ALBIERO, Evandro. Desenho técnico fundamental. São Paulo: EPU, 1977.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Porto Alegre: Bookman, 2002.  
 FRENCH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8. ed. São Paulo: Globo, 2005.  
 OLIVEIRA, Adriano de. AutoCAD 2009: um novo conceito de modelagem 3D e renderização. São Paulo: Érica, 2008.  
 MAGUIRE, D. E; SIMMONS, C. H. Desenho técnico: problemas e soluções gerais de desenho. São Paulo: Hemus, c2004  
 MICELI, Maria Teresa; FERREIRA, Patricia. Desenho técnico básico. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 2004.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0135	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – REPRESENTAÇÃO TECNICA EM SISTEMA CAD	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Esse grupo tem como objetivo principal dar o suporte teórico e prático aos alunos de design no que se refere à representação técnica, explorando de forma integrada a teoria fundamentada nas normas ABNT e a prática em computação gráfica através do uso da ferramenta de CAD (projeto auxiliado por computador).

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Apresentação dos materiais básicos de desenho tradicional ;
2. Escala do desenho;
3. O uso de representações no processo de Design;
4. Projeções ortogonais (norma européia e americana);
5. Tipos de perspectivas (Cavaleira, Isométrica, Bimétrica, Trimétrica, Militar, Cônica...);
6. Tecnologia dos Softwares CAD/CAM/CAE;
7. Fundamentos de CAD;
8. Normas e convenções - formatação de pranchas (teórico e prática em CAD);
9. Normas e convenções – tipos e emprego de linhas, hachuras e rupturas. (teórico e prática em CAD);
10. Normas e convenções – Cotas e simbologia. (teórico e prática em CAD);
11. Tópicos complementares em CAD;
12. Modelagem e representação tridimensional (teórico e prático em CAD);
13. Vista explodida (teórico e prático em CAD);
14. Básico em Rendering Digital;
15. Composição da prancha, escala e impressão;
16. Tecnologia dos Softwares CAD, CAM e CAE;
17. Princípios da Prototipagem Rápida, Manufatura Rápida e Engenharia Reversa;
18. Projeto Final (representação técnica completa de um produto);

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. *Projeto do produto: Guia Prático para o desenvolvimento de novos produtos*. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blucher, 1998  
 BONSIEPE, Gui. *Teoria y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gli, 1978.  
 BOMFIM, G. A. *Metodologia para desenvolvimento de projetos*. João Pessoa: Editora da UFPB, 1995.  
 CALCIOLARI, Fábio. *3ds Max 2009 : Modelagem, render, efeitos e Animação* São Paulo: Editora Érica, 2009

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

OLIVEIRA, Adriano de. *AutoCAD 2009 – um novo conceito de modelagem 3D*. São Paulo: Editora Érica, 2008  
 MOGGRIDGE, Bill. *Designing Interactions*. Mit Press, 2006  
 MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.  
 SILVA, Arlindo, RIBEIRO, Carlos Tavares, DIAS, João. *Desenho técnico moderno*. Rio de Janeiro: LTC, 2004  
 SIMMONS, C. H., MAGUIRE, D. E. *Desenho Técnico: problemas e soluções gerais de desenho*. São Paulo: Editora Hemus, 2004.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0148	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - SISTEMAS ESTRUTURAIS APLICADOS AO DESIGN DE PRODUTO	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Fundamentos teóricos e experimentos práticos em relação a sistemas de estruturas, elaborados a partir de técnicas artesanais, utilizando matérias-primas diversas para a configuração dos mesmos. Sistemas estruturais, apontando para o desafio da resolução de problemas no projeto de produtos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Forças, Cargas e Esforços  
 Comportamento estrutural de materiais  
 Cargas sobre um sólido  
 Comportamento de estruturas  
 Sistemas estruturais encontrados na natureza: características, propriedades e aplicações  
 Criação, desenvolvimento e experimentação de estruturas tridimensionais com base na observação da natureza

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.  
 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricacao . 1.ed. Sao Paulo: E. Blucher, 2004.  
 VOLPATO, Neri (Ed.). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

CHING, Frank; ADAMS, Cassandra. Técnicas de construção ilustradas. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.  
 LIMA, Marco Antonio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna, 2006.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Desenho de projetos. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2007.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Inteligência visual e 3-D: compreendendo conceitos básicos da geometria espacial . 1.ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2005.  
 SORIANO, Humberto Lima; LIMA, Silvio de Souza. Análise de estruturas: método das forças e método dos deslocamentos . 2.ed., atual. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0139	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO – TECNICAS DE CONSTRUÇÃO DE MODELOS	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Prática de construção de modelos tridimensionais de produtos a partir de meios artesanais, utilizando os mais diversos materiais e técnicas para a configuração dos mesmos. Contribuir para a que os discentes estejam aptos a desenvolver modelos para a utilização no projeto de produtos.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

A geometria na construção de modelos; Modelamento por adição Em subtração de volumes; Acabamento em modelos; Construção e acabamento de modelos em materiais diversos.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

MONTENEGRO, Gildo A. Inteligência visual e 3-D: compreendendo conceitos básicos da geometria espacial . 1.ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2005.  
 SCHNEIDER, Wölfgang. Desenho técnico industrial: introdução dos fundamentos de desenho técnico industrial . São Paulo: Humus, c2008.  
 GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Porto Alegre: Bookman, 2002.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

VAN VLACK, Lawrence H.,. Princípios de ciência e tecnologia dos materiais. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1984  
 JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. Desenho para designers industriais. Lisboa: Estampa, 2005.  
 VOLPATO, Neri (Ed.). Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher,  
 MAGUIRE, D. E; SIMMONS, C. H. Desenho técnico: problemas e soluções gerais de desenho. São Paulo: Hemus, c2004.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Desenho de projetos. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2007.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0116	SOCIEDADE - DESIGN DE MOBILIÁRIO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Diversas fases que compõem o processo de desenvolvimento de um móvel, desde a concepção até a prototipagem. A disciplina será conduzida por meio de aulas expositivas e, no sentido de promover uma vivência prática, serão investigadas situações reais no pólo moveleiro de Gravatá. Como resultado final, cada equipe desenvolverá um protótipo do artefato concebido

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Nivelamento, apresentações, expectativas sobre o grupo de estudo e definição do tema principal;  
 Reflexão sobre cultura material e identidade;  
 Imersão no ambiente e contexto de produção;  
 Identificação das referências culturais que demarcam o ambiente de pesquisa;  
 Inferências acerca da identidade local a ser impressa nos produtos concebidos;  
 Compreensão dos materiais e técnicas produtivas direcionadas à temática "mobiliário em madeira";  
 Aplicação de ferramentas projetuais voltadas ao desenvolvimento de produtos;  
 Desenvolvimento do projeto;  
 Materialização dos produtos desenvolvidos e entrega do protótipo.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

21 GRANDES designers: & suas mentes criativas . Sao Paulo: Edicoes Rosari, 2011.  
 BURDEK, Bernhard E. Design: historia, teoria e prática do design de produtos . Sao Paulo: E. Blucher, 2006.  
 LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuracao dos produtos industriais. Sao Paulo: Edgar Blucher, 2001.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DUL, Jan.; WEERDMEESTER, Bernard. Ergonomia Prática. 2ed. rev. e ampl. São Paulo, Edgard Blucher, 2004.  
 MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
 MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.  
 NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.  
 SCHNEIDER, Wolfgang. Desenho técnico industrial: introdução dos fundamentos de desenho técnico industrial . São Paulo: Humus, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0018	TECNOLOGIA - LIGHTING DESIGN	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Produtos para iluminação. Energia solar fotovoltaica. Iluminação externa (iluminação pública e para jardim); Iluminação interna (para ambientes internos); Portáteis (lanterna e luminária móvel).

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

A energia solar fotovoltaica | conceitualização  
 Aplicações e especificações | in loco  
 Orientações e acompanhamento dos projetos

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BAXTER, Mike. Projeto de produto guia pratico para desenvolvimento de novos produtos. Sao Paulo: Edgard Blucher, 1998.  
 BONSIEPE, Gui; WALKER, Rodrigo; CNPq. Un experimento em diseno de producto. Brasilia: CNPq., 1983.  
 DEBELAK, Don. Lance seu produto no mercado. São Paulo: Makron Books, 1999.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

KAMINSKI, Paulo Carlos. Desenvolvendo Produtos Planejamentos Criatividade e Qualidade. Ltc, 2000.  
 KOTLER, Philip; ARMSTRONG, Gary. Princípios de Marketing. Prentice Hall, 2003.  
 MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
 NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.  
 PARASURAMAN, A.; COLBY, Charles L. Marketing para Produtos Inovadores. Bookman, 2002.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

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

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0062	TECNOLOGIA - MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS 2	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Tecnologias de materiais, de processos produtivos, de métodos de produção, modelagem de artefatos metálicos, poliméricos e derivados compósitos e inovadores.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Materiais metálicos, poliméricos e derivados compósitos e inovadores;
- Apresentação de conceitos e definições dos materiais;
- Apresentação da evolução histórica dos materiais;
- Conhecimento da obtenção, identificação, principais características e propriedades dos materiais;
- Conhecimento dos principais processos industriais;
- Apresentação do ciclo de vida dos materiais;
- Materiais, meio ambiente e sustentabilidade;
- Estudo de casos da aplicação de materiais em produtos

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ASHBY, M. Materiais e Design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto, 2011.  
 CALLISTER, Jr. W. D.. Ciência e Engenharia de Materiais: uma introdução. Ed. LTC. Rio de Janeiro, 2008.  
 FERRANTE, Maurizio; WALTER, Yuri. A materialização da ideia: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FAJARDO, E.; CALAGE, E.; JOPPERT, G. Fios e fibras. Rio de Janeiro: SENAC, 2002.  
 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricacao . 1.ed. Sao Paulo: E. Blucher, 2004.  
 LIMA, Marco Antonio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna, 2006.  
 SHACKELFORD, James F. Ciência dos materiais. 6.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.  
 VAN VLACK, Lawrence H.. Princípios de ciência e tecnologia dos materiais. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1984.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

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

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

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

OBRIGATÓRIO                       ELETIVO                       OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0051	TECNOLOGIA - MODELAGEM TRIDIMENSIONAL DO PRODUTO 2	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

A disciplina consiste na prática de construção de modelos tridimensionais de produtos a partir de técnicas artesanais, utilizando diversas matérias (gesso, poliuretano, acrílico, arame, massa plástica, etc.) para a configuração dos mesmos. A idéia fundamental é de familiarizar os alunos com os materiais e técnicas utilizadas na fabricação de modelos, refinar a percepção tridimensional da forma configurada, estimular o exercício do planejamento e ainda de ressaltar a modelagem como etapa fundamental dentro do processo de design.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Apresentação dos materiais e explanação sobre suas características, propriedades e aplicações
- Modelagem com gesso (torneado e esculpido)
- Modelagem com poliuretano
- Termoformagem
- Modelagem com fibra de vidro.
- Modelagem com arame e black-solda.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BACK, Nelson. Projeto integrado de produtos: planejamento, concepção e modelagem. Barueri, SP: Manole, 2008.  
 BAXTER, Mike. Projeto do produto: Guia Prático para o desenvolvimento de novos produtos. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.  
 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricacao . 1.ed. Sao Paulo: E. Blucher, 2004.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

LIMA, Marco Antonio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna, 2006.  
 LOBACH, B. Design Industrial: bases para a configuracao dos produtos industriais. Sao Paulo: Edgar Blucher, 2001.  
 MONTENEGRO, Gildo A. Desenho de projetos. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2007.  
 PRINCIPE JUNIOR, Alfredo dos Reis. Noções de geometria descritiva. São Paulo: Nobel, 1983.  
 SCHNEIDER, Wölfgang. Desenho técnico industrial: introdução dos fundamentos de desenho técnico industrial . São Paulo: Humus, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA