



6ª REUNIÃO ORDINÁRIA EM 2018 DO NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE. REALIZADA EM 14.08.2018

1 Aos quatorze dias do mês de agosto de dois mil e dezoito, na Sala 02, bloco 33, nas instalações
2 do Centro Acadêmico do Agreste, às 14h10min, realizou-se a 6ª Reunião Ordinária - 2018 do
3 Núcleo de Design e Comunicação (NDC) do Centro Acadêmico do Agreste, a qual foi presidida
4 pela Profa. Sheila Borges de Oliveira, Coordenadora do NDC, e secretariada por Divane Oliveira
5 de Moura Silva, secretária do NDC. A reunião foi iniciada seguindo a pauta previamente
6 estabelecida. **1ª Parte - Expediente. 1.01. Apreciação do quadro de frequência dos membros.**
7 Estiveram presentes os Professores: Amilcar Almeida Bezerra; Ana Beatriz Nunes da Silva; Ana
8 Carolina de Moraes Andrade Barbosa; Ana Cristina Barbosa da Silva; Andréa Barbosa Camargo;
9 Andréa Fernanda de Santana Costa; Antônio Luís de Oliveira Filho; Bruno Xavier da Silva Barros;
10 Charles Ricardo Leite da Silva; Daniela Nery Bracchi; Daniella Rodrigues de Farias; Danilo
11 Émmerson Nascimento Silva; Diego Gouveia Moreira; Edgard Thomas Martins; Fabiana Moraes da
12 Silva; Fábio Caparica de Luna; Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa; Geni Pereira dos Santos;
13 Germannya D'Garcia de Araújo Silva; Giovana Borges Mesquita; Glenda Gomes Cabral; Iomana
14 Rocha de Araújo Silva; Izabela Domingues da Silva; Juliana Andrade Leitão; Lourival Lopes Costa
15 Filho; Marcela Fernanda de C. G. F. Bezerra; Marcos Buccini Pio Ribeiro; Mário de Faria Carvalho;
16 Nara Oliveira de Lima Rocha; Paula Vivana de Rezende Valadares; Renata Garcia Wanderley;
17 Ricardo Augusto de Sabóia Feitosa; Rodrigo Miranda Barbosa; Rosiane Pereira Alves; Silvio Diniz
18 de Lourenço Junior; Sophia de Oliveira Costa e Silva e Tércia Valfridia Lima Nunes. **1.02.**
19 **Aprovação da ata:** nº05/2018-ordinária. **Decisão:** Aprovada por unanimidade. **1.03. Informes.**
20 **1.03.1. Informes do NDC:** A Profa. Sheila de Oliveira: (i) cumprimentou a todos pelo início do
21 semestre e anunciou o efetivo funcionamento do Bacharelado em Comunicação Social no espaço
22 físico do CAA, a partir de então; (ii) justificou a necessidade de apresentar mais pontos nesta
23 reunião, em virtude da ausência de reunião no mês de julho; (iii) apresentou o servidor Ezielton
24 Alves Pereira, um dos secretários da Secretaria Geral dos Núcleos, e lembrou a todos o novo
25 sistema de funcionamento dessa secretaria, bem como o seu horário ampliado: 8h - 20h; (iv)
26 anunciou o envio de novo questionário Google para atualização dos dados dos docentes com o
27 levantamento da realização de pesquisa e/ou extensão de cada um, nesse sentido frisou a
28 importância do registro nas câmaras competentes. Solicitou que todos respondam o questionário
29 dentro do prazo que será estipulado; (v) divulgou a publicação do Edital nº45/2018-UFPE sobre
30 os concursos - inscrições serão iniciadas amanhã - e o calendário de atividades que o NDC deverá
31 obedecer. Havendo necessidade, o calendário do pleno poderá ser alterado para adequar-se; (vi)
32 informou que aproximadamente 15 alunos de Comunicação Social apresentaram trabalhos no
33 Intercom - Congresso de Ciências da Comunicação - Região Nordeste. Houve premiação para o
34 grupo com troféu, sendo para a melhor Ficção em Áudio e Rádio - Rádio, Tv e Internet. Há uma
35 campanha financeira para levar os alunos para o Intercom Nacional - todos foram convidados a
36 participar; (vii) abriu para informes dos docentes: A Profa. Paula Valadares anunciou que tinha



37 exemplares do livro “Memória Gráfica no Agreste” disponíveis. Ele foi lançado no último dia 10,
38 no Café Literário, Feira Nacional do Livro do Agreste (Fenagreste), no Espaço Cultural Tancredo
39 Neves, em Caruaru. A Profa. Izabela Silva registrou a participação do aluno Helter Araújo, 5º
40 período no curso de Comunicação Social, como representante de todos os cursos de Comunicação
41 Social de Pernambuco no Júri discente do Ampro Globes Awards, que é o mais importante
42 prêmio de Marketing Promocional do mundo no Capítulo Brasil. **1.03.2. Bacharelado em Design.**
43 O Prof. Charles Silva discorreu sobre (i) as ações do grupo para a renovação do reconhecimento
44 do curso de bacharelado em Design, com a visita do INEP, prevista para até em 60 dias. Todos
45 devem atualizar suas pastas com o dossiê de produção individual na secretaria de curso; (ii)
46 decisões do colegiado sobre estágio supervisionado e sobre as modificações na forma de
47 avaliação no componente Projeto de Graduação em Design I. - A Profa. Germannya Silva
48 informou que foi aceita como membro permanente do Programa de Pós-graduação em Design -
49 Campus Recife. **1.03.3. Bacharelado em Comunicação Social.** Não houve informes. 2ª Parte -
50 Ordem do dia. **2.01. Homologações: AD REFERENDUM 22/2018** A Coordenadora do Núcleo de
51 Design e Comunicação do Centro Acadêmico do Agreste, Professora Sheila Borges de Oliveira,
52 tendo em vista a necessidade imediata, considerando a ata da 3º Reunião Extraordinária do
53 Colegiado do Curso de Design do Centro Acadêmica do Agreste de 04 de julho de 2018, aprova,
54 *ad referendum* do Pleno do Núcleo de Design e Comunicação, o ajuste na oferta de vagas na
55 disciplina DIND0143 - Tecnologia - Produção gráfica, com o aumento para 30 vagas no semestre
56 de 2018.2. Caruaru, 11 de julho de 2018. **Decisão:** Homologado por unanimidade. **2.02.**
57 **Progressões: 2.02.1. Pro: 23076.023640/2018-47 - Danilo Silva.** A Comissão Setorial de
58 Avaliação Docente do NDC avaliou a solicitação de progressão do Prof. Danilo Émmerson
59 Nascimento Silva, e considerou-o apto a progredir do Nível II para Nível III dentro da Classe
60 Adjunto C, com nota 8,9 - de acordo RESOLUÇÃO Nº 03/2014 do Conselho Universitário, e a LEI
61 Nº- 12.772, DE 28 DE DEZEMBRO DE 2012. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.02.2. Pro:**
62 **23076.025610/2018-75 - Iomana Silva.** A Comissão Setorial de Avaliação Docente do NDC
63 avaliou a solicitação de progressão da Profa. Iomana Rocha de Araújo Silva, e considerou-a apta
64 à promoção acelerada - de acordo RESOLUÇÃO Nº 03/2014 do Conselho Universitário, e a LEI Nº-
65 12.772, DE 28 DE DEZEMBRO DE 2012. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.02.3. Pro:**
66 **23076.000795/2018-13 - Gustavo Ferreira (Errata).** A Comissão Setorial de Avaliação Docente
67 do NDC retificou ata emitida pela comissão em 13.03.18 e neste sentido, solicita ajuste no ponto
68 3 da ata do pleno - NDC, ocorrido em 17.04.18, sendo, onde se lê: "...apto a progredir de Nível
69 BII para Nível CI", leia-se "... apto a progredir de Adjunto A1 para Adjunto A2".
70 **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.03. PRO: 23076.023510/2018-12 - Concurso - Área**
71 **Design - Subárea: Sistemas de Representação - Mudança para a classe de Adjunto.**



72 Considerando a desaprovação da PROPESQ e do Gabinete do Reitor no concurso em pauta para a
73 classe de Assistente - decisão do NDC em 15.06.18 - o pleno optou por não apelar ao Conselho
74 Coordenador de Ensino Pesquisa e Extensão - CCEPE, e realizar a alteração deste concurso para a
75 Classe/ Perfil conforme segue: Adjunto A - Dedicção Exclusiva. Perfil: Doutor em
76 Artes, ou Engenharia, ou Design, ou Arquitetura e Urbanismo. Graduado em Design, ou Expressão
77 Gráfica, ou Desenho e Plástica ou Arquitetura e Urbanismo. **Decisão:** Aprovado pela maioria,
78 com três abstenções. **2.04. Versões finais das Grades 2018.2 dos Bacharelados do NDC.** Os
79 colegiados dos Bacharelados de Design e Comunicação Social apresentaram as versões finais das
80 Grades - Ofertas Curriculares - 2018.2, conforme o anexo 1 e o anexo 2. **Decisão:** Aprovado por
81 unanimidade. **2.05. Mudanças na composição do NDE do curso de Comunicação Social.** A
82 Coordenação do bacharelado em Comunicação Social apresentou a necessidade de substituir os
83 docentes Gustavo Alves Alonso Ferreira e Eduardo Cesar Maia Ferreira Filho como integrantes do
84 NDE deste curso, pelos docentes: Rodrigo Miranda Barbosa e Iomana Rocha de Araújo Silva.
85 **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.06. Mudança na coordenação/vice-coordenação de**
86 **Estágio Supervisionado do Bacharelado em Design.** O colegiado do Bacharelado em Design
87 apresentou as docentes Andréa Fernanda de Santana Costa e Renata Garcia Wanderley para
88 assumirem a Coordenação de Estágio Supervisionado como Coordenadora e Vice-coordenadora
89 respectivamente, em substituição aos professores Antonio Filho e Sílvio Diniz. **Decisão:** Aprovado
90 por unanimidade. **2.07. PRO: 23076.024138/2018-53 - Afastamento do País - Edgard**
91 **Martins (pós-doutorado).** O Prof. Edgard Thomas Martins solicitou afastamento para cursar
92 estágio pós-doutoral pelo Instituto de Ciências Sociais - Campus de Gualtar - Universidade do
93 Minho - Portugal, e pelo Programa de Pós-graduação da Escola de Engenharia da Universidade de
94 Pernambuco (POLI), no período entre 28.12.18 e 20.12.19. **Decisão:** Aprovado por unanimidade.
95 **2.08. Indicação de membro para o Comitê de Ética do CAA.** Apresentou-se para ocupar a
96 função a Profa. Marcela Bezerra. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.09. Reformulação**
97 **Curricular Parcial do PPC - Curso de Design - Bacharelado.** O Prof. Charles Leite Silva, Vice-
98 coordenador no Exercício da Coordenação do Bacharelado em Design, apresentou as alterações
99 propostas e aprovadas pelo colegiado deste bacharelado para o Projeto Pedagógico do Curso
100 (PPC), conforme o anexo 3. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.10. Deliberação sobre**
101 **planejamento de carga horária mínima anual para docente a partir de 2019.1 - Esforço**
102 **Docente.** Considerando o atendimento das necessidades atuais dos cursos - e a resolução 01/88
103 da UFPE, que prevê o esforço docente - de forma que os afastamentos para qualificação
104 dos docentes sejam autorizados (doutorados, pós-doutorados e outras capacitações),
105 consultando os docentes por curso decidiu-se que os professores lotados no núcleo podem
106 trabalhar o mínimo de 08 horas semanais na graduação, havendo o registro de pesquisa e/ou



107 extensão. **Decisão:** Aprovado pela maioria, com oito abstenções, sendo sete referentes ao
108 bacharelado em Design e uma referente ao bacharelado em Comunicação Social. **2.12. Projetos**
109 **de Pesquisa e Extensão. 2.12.1. Pesquisa.** Não houve apresentações. **2.12.2. Extensão.**
110 **2.12.2.1.** Parecer sobre Relatório Final de Projeto de Extensão - Título: Colóquio de Arte
111 Contemporânea. Coordenação: Charles Ricardo Leite da Silva. Nº do Protocolo no SIGProj:
112 96767.306183.1636.84904.01082018. Período de Realização: 09/06/2018 a 09/06/2018. 8 horas.
113 Público-Alvo: estudantes do Curso de Graduação em Design, do Centro Acadêmico do Agreste, da
114 UFPE. E, alunos do curso de Licenciatura em Artes Visuais Digitais e Especialização em Artes e
115 Tecnologias, vinculados a UAEADTec-UFRPE. Objetivo Proposto: Contextualizar a arte
116 contemporânea; Fomentar um debate embasado sobre temas relevantes acerca da arte
117 contemporânea; Elucidar questões estéticas e teóricas acerca do tema; Desmistificar a técnica
118 de estranhamentos no período; Promover a interação entre professores e alunos; Estimular a
119 produção acadêmica dos alunos. Dessa forma, reconhecendo a importância do trabalho
120 realizado, o Prof. Diego Gouveia Moreira - Representante de Extensão do Núcleo de Design -
121 considerou o relatório apto a ser aprovado. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.12.2.2.**
122 Parecer sobre Relatório Final de Projeto de Extensão - Título: Modelagem Complexa de Peças do
123 Vestuário. Coordenação: Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa. Nº do Protocolo no SIGProj:
124 305230.1636.190069.01062018. Período de Realização: 10/05/2018 a 10/06/2018. 20 horas.
125 Público-Alvo: Diretamente, serão beneficiados os alunos do Curso de Design do CAA |UFPE, para
126 os quais estão destinadas 25 vagas. Contudo, vagas serão reservadas para alunos de moda de
127 outras instituições e/ou profissionais modelistas da cadeia têxtil e de confecções de
128 Pernambuco. O público-alvo estimado é de cerca de 35 a 40 pessoas interessadas. O resultado da
129 ação será exposto na forma de um desfile na FENEARTE, sendo assistido por uma média de 150
130 pessoas-visitantes da feira. Objetivo Proposto: Objetivo Geral: Aprofundar conhecimentos em
131 modelagem, incentivando o desenvolvimento de um raciocínio mais intuitivo na apropriação das
132 técnicas, visando solucionar o bom caimento das peças de vestuário criadas para a Passarela
133 Fenearte. Objetivos Específicos: Apresentar as técnicas básicas de modelagem de vestuário;
134 Entender os princípios que regem a adequada vestibilidade das bases; Planejar a construção do
135 diagrama considerando soluções em acabamentos; Adaptar as técnicas de modelagem para
136 construção das peças em função do tecido e do artesanato escolhidos, garantindo o perfeito
137 caimento delas durante o uso; Desenvolver os moldes respeitando o modelo, as formas e
138 medidas do corpo dos (as) usuários (as), garantindo conforto e usabilidade. Dessa forma,
139 reconhecendo a importância do trabalho realizado, o Prof. Diego Gouveia Moreira -
140 Representante de Extensão do Núcleo de Design - considerou o relatório apto a ser
141 aprovado. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.12.2.3.** Parecer sobre Relatório Final de



142 Projeto de Extensão - Título: OFICINA PROTOTIPAGEM DO VESTUÁRIO. Coordenação: Rosiane
143 Pereira Alves. Nº do Protocolo no SIGProj: 305823.1636.84407.16052018. Período de Realização:
144 15/05/2018 a 29/06/2018. 32 horas. Público-Alvo: Alunos participantes da Feneart 2018. Público
145 universitário geral. Objetivo Proposto: GERAL: Desenvolver a compreensão sobre a importância
146 da pilotagem no projeto de produtos de moda/vestuário e aplicar procedimentos e técnicas na
147 concretização do projeto de Desfile Feneart 2018. ESPECÍFICOS: - Estudar os planos de corte, as
148 técnicas básicas de costuras e os procedimentos de montagem do vestuário; - Construir ficha
149 técnica; - Prototipar as peças criadas para Feneart 2018; - Avaliar os protótipos e confeccionar a
150 peça final. Dessa forma, reconhecendo a importância do trabalho realizado, o Prof. Diego
151 Gouveia Moreira - Representante de Extensão do Núcleo de Design - considerou o relatório apto
152 a ser aprovado. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.12.2.4. Parecer sobre Relatório Final de**
153 **Projeto de Extensão - Título: O facheiro: uma possibilidade de matéria-prima têxtil.**
154 **Coordenação: Renata Garcia Wanderley. Nº do Protocolo no SIGProj:**
155 **95952.233261.1237.84334.07082018. Período de Realização: 01/06/2016 a 30/06/2018. 848**
156 **horas. Público-Alvo: Esse projeto tem como público alvo básico: artesãos e comunidades**
157 **artesanais; designers e outros profissionais da área têxtil e de criação de produtos; gestores**
158 **públicos; pesquisadores, consumidores e todos os interessados em artesanato. Diretamente, seu**
159 **público primário são moradores da comunidade Poço Fundo em Santa Cruz do Capibaribe.**
160 **Objetivo Proposto: Esse projeto visa o crescimento do aproveitamento do facheiro, cacto nativo**
161 **da Caatinga, para a construção de expressões culturais material (novos artefatos e materiais) e**
162 **imaterial (processos e novos símbolos) e o desenvolvimento social da comunidade com a geração**
163 **de ocupação e renda e a interação social (a partir da nova atividade, dos novos produtos**
164 **comerciáveis, entre outros). Assim sendo, tem como objetivo geral construir um material com a**
165 **fibra do facheiro. Para isso, objetiva especificamente: 1. Identificar as principais necessidades**
166 **para a construção de um tecido com fibras naturais; 2. Demonstrar as características**
167 **comprobatória do facheiro como possibilidade têxtil; 3. Identificar os efeitos positivos e**
168 **negativos na fibra do facheiro de alguns processos físicos e químicos já trabalhados em outras**
169 **fibras naturais com destinação têxtil; 4. Indicar os métodos mais adequados de extração, fiação**
170 **e tecelagem da fibra; 5. Aplicar o novo material em artefatos de design; 6. Estruturar e habilitar**
171 **um grupo de artesãos para o desenvolvimento da nova atividade produtiva. Portanto, materializa**
172 **esses objetivos com: 1. Criação de 01 cartilha ilustrada representando todo o processo com**
173 **disponibilidade impressa e online; 2. Geração de 05 peças com o novo tecido; 3.**
174 **Desenvolvimento de 01 oficina de com 05 módulos: (1) extração; (2) preparação; (3) tingimento;**
175 **(4) tecelagem e (5) criação. Dessa forma, reconhecendo a importância do trabalho realizado, o**
176 **Prof. Diego Gouveia Moreira - Representante de Extensão do Núcleo de Design - considerou o**



177 relatório apto a ser aprovado. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. **2.12.2.5.** Parecer sobre
178 Relatório Final de Projeto de Extensão - Título: Projeto de Coleção Passarela Fenearte 2018: do
179 mapa mental aos moodboards. Coordenação: Andréa Barbosa Camargo. Nº do Protocolo no
180 SIGProj: 308340.1636.87403.11062018. Período de Realização: 04/05/2016 a 29/06/2018. 40
181 horas. Público-Alvo: Alunos de graduação do curso de Design da UFPE CAA. Objetivo Proposto: O
182 objetivo geral do projeto é criar uma coleção de 15 looks, cujo tema deve ter por inspiração o
183 legado deixado pelo Mestre Salustiano. Associado a inspiração citada, irá ser utilizado o
184 artesanato local como referência para a linguagem visual das peças de vestuário. Peças que
185 serão apresentadas na “Passarela Fenearte 2018”, evento que ocorre no mês de Julho, na cidade
186 de Recife. Dessa forma, reconhecendo a importância do trabalho realizado, o Prof. Diego
187 Gouveia Moreira - Representante de Extensão do Núcleo de Design - considerou o relatório apto
188 a ser aprovado. **Decisão:** Aprovado por unanimidade. Sem mais para o momento foi encerrada a
189 reunião, às 16h29, pelo que lavrei esta ata que segue assinada por mim e pela Coordenadora do
190 Núcleo de Design e Comunicação.

Divane Oliveira de Moura Silva
Secretária do NDC

Sheila Borges de Oliveira
Presidente do Pleno / Coordenadora do NDC



ANEXO 1:
Grade - Design

LEGENDA

Grade Curricular

Eixo

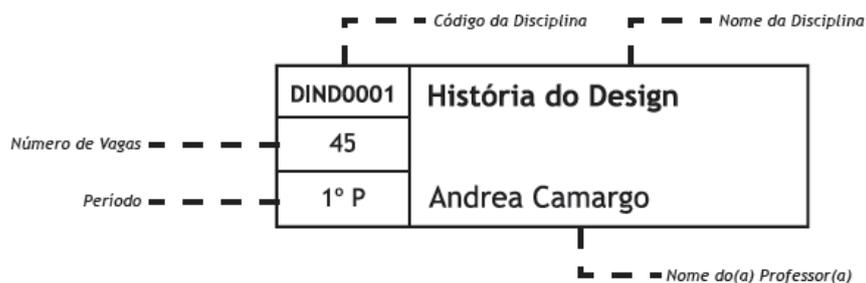
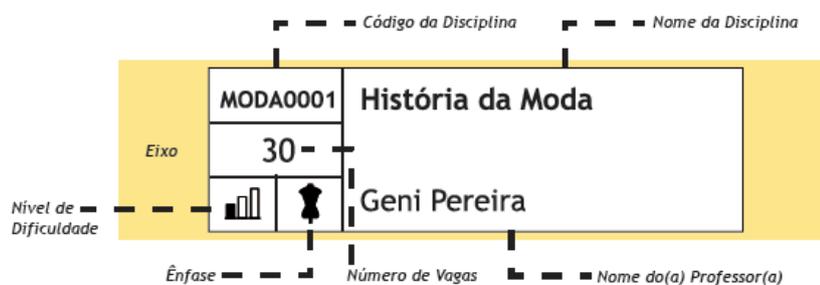
- Obrigatórias
- Tecnologia
- Estética
- Ciência
- Sociedade

Nível

- Básico
- Intermediário
- Avançado

Ênfase

- Gráfico
- Moda
- Produto



Tecnologia: 135 vagas diurno | 190 vagas noturno | Total = 325.
 Estética: 155 vagas diurno | 110 vagas noturno | Total = 265.
 Ciência: 250 vagas diurno | 140 vagas noturno | Total = 390.
 Sociedade: 115 vagas diurno | 30 vagas noturno | Total = 145.



GRADE 2018.2 - CURSO DESIGN

Bloco 33
MANHÃ
08h00 às 11h50

Eixo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Obrigatórias	DIND0002 45 1º P Lourival Costa		DIND0009 45 2º P Mário de Carvalho	DIND0004 25 1º P Tércia Nunes	
	DIND0007 40 2º P Ricardo Sabóia		DIND0057 45 7º P Germanya Silva	DIND0010 40 2º P Daniella Farias	
Tecnologia		DIND0035 20 Germanya Silva		DIND0136 30 Danilo Emmerson	
Sociedade				DIND0124 30 Edgard Martins	MODA0001 30 Geni Pereira
				DIND0125 20 Marcela Bezerra	
Ciência					DIND0024 30 Bruno Barros
Estética			DIND0158 20 Fábio Caparica		

GRADE 2018.2 - CURSO DESIGN

Bloco 33
TARDE
14h00 às 17h50

Eixo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Obrigatórias	DIND0058 45 8º P Andrea Costa	DIND0005 45 1º P Germanya Silva	DIND0003 45 1º P Sophia Costa	DIND0004 25 1º P Polyana Lira	DIND0001 45 1º P Polyana Lira
			DIND0008 40 2º P Tércia Nunes	DIND0006 40 2º P Juliana Leitão	
			DIND0059 45 7º P Edgard Martins	DIND0060 100 8º P Charles Leite e Ana Paula de Miranda	
Tecnologia	DIND0018 15 Silvio Diniz		DIND0143 30 Fatima Finizola	MODA0003 20 Geni Pereira	
			DIND0144 20 Luciana Freire	DIND0152 20 Fábio Caparica	
Sociedade			MODA0055 15 Flávia Zimmerle		
			DIND0146 15 Antônio Oliveira	MODA0044 20 Izabela Domingues	

ATA - 6ª REUNIÃO ORDINÁRIA 2018 DO NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE, REALIZADA EM 14.08.2018.



Ciência	DIND0086 20 Teresa Lopes	Semiótica	DIND0086 20 Teresa Lopes	Semiótica
	DIND0085 30 Renata Garcia	Introdução à Pesquisa em Linguagem Gráfica	DIND0087 20 Paula Valadares	Fundamentos do Design
	MODA0025 25 Charles Leite	Ergonomia Aplicada à Moda		
	DIND0038 15 Glenda Cabral	Design Experiencial		
	MODA0002 15 Nara Rocha	Venda de Produtos de Moda por Meios Digitais		
	DIND0028 20 Marcos Buccini	Animação Experimental		
	MODA0024 15 Rosiane Pereira	Introdução à Pesquisa Científica em Moda		
Estética	MODA0035 30 Nara Rocha	Design de Moda	MODA0016 30 Andrea Camargo	Design de Superfície
	DIND0040 35 Ana Carolina Barbosa	Linguagem das Cores		
			MODA0008 30 Andrea Camargo	Planejamento e Projeto de Moda
			DIND0031 15 Daniela Bracchi	Fotolinguagem na Representação Visual

** Disciplina não presencial.

GRADE 2018.2 - CURSO DESIGN

Bloco 33
NOITE
18h50 às 22h10

Eixo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	
Obrigatórias	DIND0002 45 1º P Lourival Costa	Design Contemporâneo	DIND0005 45 1º P Ana Boatriz	Metodologia Científica	DIND0003 45 1º P Sophia Costa	Sistema de Representação Bidimensional - SRB
	DIND0007 40 2º P Marcelo Martins	Teoria da Comunicação	DIND0008 45 2º P Polyana Lira	Desenho de Observação	DIND0009 45 2º P Mário do Carvalho	Estética e Plástica
	DIND0058 45 8º P Andrea Costa	Estágio Supervisionado 2			DIND0006 40 2º P Juliana Leitão	História da Arte
					DIND0059 45 7º P Glenda Cabral o Luciana Froiro	Projeto de Graduação em Design 1
					DIND0060 100 8º P Charles Leite o Ana Paula do Miranda	Projeto de Graduação em Design 2 **
						DIND0001 45 1º P Polyana Lira
					DIND0010 40 2º P Daniella Farias	Design, Sociedade e Cultura
					DIND0057 45 7º P Renata Garcia	Estágio Supervisionado 1



ANEXO 2:
Grade - Comunicação Social

LEGENDA

Grade Curricular

Eixo

- Obrigatórias
- Produção Cultural
- Mídias Sociais
- Eletivas Gerais

*C = comunicação
D = design
MED = medicina
ADM = administração
MA = matemática
FÍS = física
PED = pedagogia
Q = química

	Código da Disciplina	Nome da Disciplina
Número de Vagas	COMN0021	Comunicação Institucional
	40	Diego
	30C - 5D - 5ADM	
*Vagas disponíveis por Cursos		Nome do(a) Professor(a)

	Código da Disciplina	Nome da Disciplina
Número de Vagas	COMN0010	Introdução ao Audiovisual
	00	
Periodo	2° P	Iomana
		Nome do(a) Professor(a)



MANHÃ
08h00 às 11h50

Eixo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Produção Cultural		COMN0033 Oficina de Textos 20 Sheila 15C - 3D - 1MED - 1PED	COMN0032 Direção de Arte 40 Iomana 35C - 5D	COMN0000 Música e Comunicação 20 Amílcar 15C - 5D	
		COMN0033 Oficina de Textos 20 Giovana 15C - 3D - 1MED - 1PED			
Eletivas Gerais		COMN0041 Educomunicação para a Formação Cidadã 20 Ana Cristina 7C - 2D - 5Q - 2MA - 2FÍS - 2PED			COMN0046 Mídia, Poder e Celebridades 40 Fabiana 25C - 15D



TARDE
14h00 às 17h50

Eixo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta						
Obrigatórias	COMN0010 00 2º P Iomana	Introdução ao Audiovisual	COMN0007 00 2º P Sheila/Diego	Comunicação e Linguagem	COMN0009 00 2º P Ricardo	Mídia e Cultura de Massas	COMN0006 00 2º P Fabiana Moraes	Comunicação e Culturas Populares	COMN0008 00 2º P Gustavo	História da Arte	
			COMN0000 00 7º P Rodrigo	TCC 1							
Produção Cultural			COMN0000 40 20C - 10D - 10ADM	Relacionamento com o Cliente Ana Beatriz	COMN0000 40 25C - 5D - 10ADM - 5MED - 5 PED	Projetos de Comunicação Integrada Amilcar	COMN0026 40 30C - 10D	Patrimônio Cultural Sandro Guimarães	COMN0000 45 30C - 5D - 5PED - 5MED	Teoria e Crítica Literária Eduardo Maia	
					COMN0045 40 30C - 5D - 5ADM	Empreendedorismo Ana Beatriz					
Mídias sociais	COMN0000 20 20C	Tópicos Especiais em Produção para Web Rodrigo	COMN0017 40 30C - 5D - 5ADM	Gestão de Marcas (Branding) Izabela	COMN0039 40 35C - 5D	Produção Audiovisual Iomana					
	COMN0021 40 30C - 5D - 5ADM	Comunicação Institucional Diego									
Eletivas Gerais	COMN0000 40 25C - 15D	Moda e Crítica Cultural Marcelo	COMN0000 15 4C - 2D - 2Q - 2MA - 2F1 - 2PED - 1MED	Acessibilidade dos Surdos as Mídias Digitais e Aprendizagem Ana Cristina	COMN0000 20 5C - 5D - 4Q - 4MA - 2F5	Argumentação e Letramento Científico Ana Cristina	COMN0034 15 15C	Fotografia Daniela Bracchi	COMN0050 40 20C - 5D - 5PED - 5MED - 5 ADM	Comunicação e Etnografia Ricardo/Fabiana	
			COMN0000 15 4C - 2D - 2Q - 2MA - 2F1 - 2PED - 1MED	Acessibilidade dos Surdos as Mídias Digitais e Aprendizagem Laerte Leonardo Pereira							
		COMN0036 40 20C - 5D - 10MED - 5PED	Comunicação Comunitária Giovana								

Anexo 3:

ATA - 6ª REUNIÃO ORDINÁRIA 2018 DO NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE, REALIZADA EM 14.08.2018.

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

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN
BACHARELADO, COM ÊNFASE EM DESIGN DE MODA,
DESIGN DO PRODUTO E DESIGN GRÁFICO

CARUARU
2018

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO	4
2. INTRODUÇÃO E HISTÓRICO	5
3. JUSTIFICATIVA PARA A PROPOSTA DO CURSO	7
3.1 O DESIGN DE MODA	8
3.2 O DESIGN DE PRODUTO.....	12
3.2.2 DESIGN E ARTESANATO.....	15
3.2.3 DESIGN E MATERIAIS.....	17
3.3 O DESIGN GRÁFICO.....	18
4. MARCO TEÓRICO	21
4.1. ENSINO.....	21
4.2. PESQUISA.....	23
4.3. EXTENSÃO.....	25
5. OBJETIVOS.....	26
5.1 OBJETIVO GERAL.....	26
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	27
6. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO	28
7. CAMPO DE ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL.....	28
8. COMPETÊNCIAS, ATITUDES E HABILIDADES	29
9. INSERÇÃO INSTITUCIONAL, POLÍTICA, GEOGRÁFICA E SOCIAL	30
10. PARCERIAS.....	30
11. PROPOSTA, OFERTA E VOCAÇÃO DO CURSO DE DESIGN	31
11.1. DISPOSITIVOS LEGAIS E NORMATIVOS.....	31
12. METODOLOGIA DO CURSO	33
12.1. INTEGRAÇÃO TEORIA E PRÁTICA.....	33
12.2. INTERDISCIPLINARIDADE	33
12.3. INTEGRAÇÃO ENTRE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO	34
13. SISTEMÁTICAS DE AVALIAÇÃO.....	36
13.1 SISTEMÁTICA DE AVALIAÇÃO DO ALUNO NOS COMPONENTES CURRICULARES.....	36
13.2. SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DA APRENDIZAGEM	38
13.3 AVALIAÇÃO DO DOCENTE PELO DISCENTE.....	39
13.4 AUTO-AVALIAÇÃO DOCENTE	39

13.5 AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO	40
14. ACESSIBILIDADE	40
14.1 DIREITOS HUMANOS	43
15. TEMATIZAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E QUESTÕES AMBIENTAIS.....	44
16. ESTÁGIO SUPERVISIONADO	44
17. PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN [PGD]	46
18. ACESSO ÀS INFORMAÇÕES ACADÊMICAS.....	47
19. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DO CURSO	47
20. ATIVIDADES CURRICULARES	58
21. CORPO DOCENTE	60
23. APOIO AO DISCENTE	63
ANEXOS	66
ANEXO A – DISPOSITIVOS LEGAIS E NORMATIVOS	66
ANEXO B – PROGRAMAS DOS COMPONENTES CURRICULARES	67
ANEXO C – TRECHOS DE ATA RELATIVO ÀS APROVAÇÕES DESTA REFORMULAÇÃO PARCIAL DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO (PELO COLEGIADO DO CURSO E PLENO DO NÚCLEO)	314
ANEXO D – TRECHO DE ATA ONDE CONSTA OS PROFESSORES QUE FAZEM PARTE DO COLEGIADO DO CURSO.....	317
ANEXO E – PORTARIAS DE DESIGNAÇÃO DOS MEMBROS DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE (NDE) DO CURSO.....	319
ANEXO F – REGULAMENTAÇÃO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO	325
ANEXO G – ATIVIDADES COMPLEMENTARES	347
.....	348
.....	349
ANEXO H – REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	350
ANEXO I – DETALHAMENTO DA INFRAESTRUTURA.....	358

1. IDENTIFICAÇÃO

- △ Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
- △ Reitor: Anísio Brasileiro de Freitas Dourado
- △ Campus Recife: Av. Professor Moraes Rêgo, n. 1235, Cidade Universitária, Recife, PE – Brasil. CEP 50670-420, Telefone: (81) 2126-8000
- △ Campus do Agreste: Rodovia BR 104. KM 59 - Sítio Juriti Caruaru - PE – Brasil. CEP: 55014-900. Fone: (81) 2103-9165
- △ Centro | Centro Acadêmico do Agreste
- △ Diretor: Manoel Guedes Alcoforado Neto
- △ Núcleo de Design e Comunicação
- △ Coordenadora do Núcleo: Sheila Borges Oliveira
- △ Coordenadora do Curso de Design: Ana Paula Celso de Miranda
- △ Núcleo Docente Estruturante:
 - △ Profª Ana Paula Celso de Miranda (Coordenadora)
 - △ Prof. Charles Ricardo Leite da Silva (desde 15/08/2017)
 - △ Profª Profa. Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa (desde 23/11/2015)
 - △ Profa. Maria de Fátima Waechter Finizola Santana (desde 16/12/2015)
 - △ Prof. Marcos Buccini Pio Ribeiro (desde 11/12/2017)
 - △ Prof. Lourival Lopes Costa Filho (desde 11/12/2017)
 - △ Profa. Tércia Valfridia Lima Nunes (desde 29/05/2015)
- △ 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 | 80 no turno diurno e 80 no turno noturno. Total: 160 vagas anuais
- △ Entrada: Duas entradas anuais

- ♣ Turno | Diurno (40 vagas) e Noturno (40 vagas)
- ♣ Carga horária total | 3030 horas
- ♣ Duração | 8 semestres
- ♣ Início | 2006.1
- ♣ Data da reformulação curricular parcial: 15/08/2018
- ♣ 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.

2. INTRODUÇÃO E HISTÓRICO

A Universidade Federal de Pernambuco tem seu contexto histórico de origem em meados de 1946, com a fundação da Universidade do Recife (UR). Inicialmente a UR congregou em seu escopo as faculdades de forte impacto social da época, tais como a Faculdade de Direito do Recife, a Faculdade de Filosofia do Recife, a Escola de Belas Artes de Pernambuco, a Escola de Engenharia de Pernambuco, a Faculdade de Medicina do Recife (com as escolas anexas de Odontologia e Farmácia). Com o passar dos anos, a UFPE cresceu e progressivamente criou novos departamentos, oferecendo uma gama maior de cursos.

Apesar de seu 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.

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.

Nos 10 anos desde sua inauguração, o curso de Design vivenciou diversas modificações em sua estrutura física, assumindo novas salas, novos recursos tecnológicos e novos espaços para laboratórios. A experiência de 10 anos de inserção no agreste pernambucano possibilitou a identificação da necessidade de uma adequação do curso de Design a um contexto local mais preciso. Desta forma, respeitando a realidade sócio-econômica e cultural, assim como as competências regionais, o Núcleo de Design e Comunicação propõe a reestruturação/atualização do curso de Bacharelado em Design. A imprescindibilidade de reestruturação alicerça-se na identificação de demandas iminentes do mercado de trabalho e do arranjo produtivo local.

Em comunhão com a visão da atual administração da UFPE, consideramos de vital importância o processo de otimização da interiorização pública do ensino superior, considerando o contexto local ao qual se insere o conhecimento do design. Compreendemos que o papel exercido hoje pelo profissional de Design - o designer - em todas as suas habilitações é fundamental para a transformação da sociedade. O Design envolve a solução de problemas, a criação de algo novo ou a transformação de situações pouco desejáveis em situações preferíveis.

O Design, como toda forma de expressão criativa, manifesta-se de várias maneiras, mas, sem dúvida, é a capacidade de conceituar e de inovar que lhe dá alma. Os fundamentos da teoria do design baseiam-se no fato que o design é, em sua natureza, uma área interdisciplinar e integrativa. O caráter integrativo encontra-se na confluência de muitos campos do saber, como os das ciências sociais, humanidades, artes visuais e aplicadas, ciências comportamentais, tecnologia, engenharia, ergonomia, cultura entre muitas outras.

O designer tem hoje um novo papel na evolução do mundo. O processo de Design ganhou nova significação, ampliou seus horizontes e se depara com tarefas complexas, tanto no que se refere a artefatos evolucionários quanto aos de tradição artesanal. O nosso grande desafio encontra-se na responsabilidade em gerar novos artefatos (os quais abrangem aspectos físicos, visuais, digitais, processuais, informacionais, comportamentais e estratégicos), com a consciência ambiental e, conseqüentemente, com um compromisso com a sociedade. É com esta visão que o Curso de Design do Campus Acadêmico do Agreste atua na academia e perante a sociedade, assim atendendo a região do agreste pernambucano.

3. JUSTIFICATIVA PARA A PROPOSTA DO CURSO

A criação com caráter multidisciplinar do Centro Acadêmico do Agreste, o qual funciona o Campus do Agreste, na cidade de Caruaru, Pernambuco, deve-se ao programa de interiorização da Universidade Federal de Pernambuco. O projeto de interiorização da UFPE, Campus Agreste, foi aprovado pelo Conselho Universitário da UFPE no ano de 2005, conforme Resolução CCEPE n. 03/2005.

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.

O professor e/ou orientador passa a ser visto como integrante de um grupo que objetiva a construção do conhecimento. Sua função é promover desafios que estimulem a descoberta e a troca de informação, intermediando processos de interação entre membros do grupo.

O foco da proposta de reestruturação do 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 atualização 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 de docentes, 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. Muitas disciplinas se mantêm na atual proposta, mas o caráter de atualização prevê a retirada de disciplinas que não mais atendem às necessidades do polo produtivo local e do global, além da inclusão de novos saberes que refletem as mudanças constantes do design na contemporaneidade. Buscamos esclarecer a seguir a justificativa do curso e suas ênfases no contexto local.

3.1 O DESIGN DE MODA

Segundo o Estudo Econômico do APL de Confeccões do Agreste Pernambucano realizado pelo SEBRAE em 2013¹, 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

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

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 vendas. Para Treptow², 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, 2005³).

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

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.

como uma quarta revolução industrial – a revolução tecnológica⁴. 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 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 vem 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

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

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, estudos 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 Grupo de Estudos em Consumo de Moda (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, Maria Lopes, Mario Carvalho, Nara Oliveira e Rosiane Alves.

3.2 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 cerca 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
Caruaru	280	1.300	85% informal
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).

3.2.1 DESIGN E MÉDIAS E PEQUENAS 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.

3.2.2 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 design⁵ como instrumento a serviço da sustentabilidade ambiental, econômica e social. É o

⁵ [...] 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.

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, apontam 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 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.imaginariopernambucano.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.

3.2.3 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.

3.3 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 *Imaginário - 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 extra classe 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.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. 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*”⁶. 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

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>

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.

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.

4.2. 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.

4.3. 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.

5. OBJETIVOS

5.1 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.

5.2 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.

6. 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.

Os profissionais estarão, a partir da aquisição dos conhecimentos advindos do curso de Design, aptos criar, desenvolver e executar projetos e sistemas que envolvam informações visuais. 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.

7. 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.

8. 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.

9. INSERÇÃO INSTITUCIONAL, POLÍTICA, GEOGRÁFICA E SOCIAL

O mercado de trabalho na área de Design em Pernambuco já está consolidado. Nos últimos 20 anos o Curso da UFPE vem apontando novos mercados e novas estratégias de mercado, como foi o caso da editoração eletrônica, direção de arte e design do mobiliário nos anos 80-90, web design nos anos 90, e mais recentemente o mercado de multimídia, animação e cinema, gestão, ergonomia e usabilidade, design e artesanato, design e meio ambiente.

Desse modo, percebemos o crescimento dos eventos da área realizados no estado e na região, como o VI Encontro Nacional de Ergonomia do Ambiente Construído, realizado na cidade de Recife em 2016, assim como o 15º ERGODESIGN – Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interface Humano-Tecnologia, também realizado em Recife em 2015, em ambos os eventos, contou com a participação dos docentes e discentes da Graduação em Design do Campus Agreste.

Além disso, o curso já tem colhido bons frutos, como premiações nacionais e internacionais. Destaca-se o Laboratório de animação do curso (Máquinário), que conquistou os seguintes prêmios:

- 1- Melhor animação - 2º FARCUME: Festival de Curtas-metragens (Faro - Portugal, 2012);
- 2- Melhor animação - VII Festival de cinema de Cascavel (Cascavel - PR, 2012);
- 3- Melhor direção na categoria animação - Festival Curta Taquary (Taquaritinga do Norte - PE, 2012);
- 4- Melhor linguagem - Animacine - Festival de Animação do Agreste (Caruaru - PE, 2013);
- 5- Melhor roteiro - 4ª Mostra de Cinema Amador do Colégio Civitatis (CIVIFILMES) (São Paulo - SP, 2013);

10. PARCERIAS

O Núcleo de Design e Comunicação do CAA possui parceria com o Departamento de Design da UFPE de Recife e, no âmbito regional, articulam-se parcerias com o ITEP, SENAI, SENAC, SEBRAE Caruaru e Armazém da Criatividade. Outras parcerias se dão, ainda, com instituições de ensino superior da região, tais como ASCES, UNIFAVIP e FAFICA, promovendo troca de palestras, cursos e capacitações.

Além disso, a existência de um Programa de Pós-graduação na área de Design e em áreas conexas dentro da mesma instituição de ensino criam possibilidades, também, para intercâmbios acadêmicos, tais como o eventual aproveitamento de alunos de Mestrado e Doutorado como colaboradores no curso.

Neste sentido, alguns docentes do curso de graduação em Design do Campus Agreste, são professores permanentes ou colaboradores da Pós-Graduação em Design, da Pós-Graduação em Ergonomia, da Pós-Graduação em Música, no Campus Recife, da UFPE. Outros atuam em outras Pós-Graduações, no Campus Agreste da UFPE, como Educação Contemporânea e Educação em Ciências e Matemática. Também, existem docentes que atuam na Pós-Graduação em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social na Universidade Federal Rural de Pernambuco.

11. PROPOSTA, OFERTA E VOCAÇÃO DO CURSO DE DESIGN

11.1. DISPOSITIVOS LEGAIS E NORMATIVOS

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.

O Curso oferece uma entrada anual de 160 vagas cada, sendo 40 alunos no turno diurno e 40 alunos no turno noturno em cada semestre. O Curso é semestral, com no mínimo 8 e no máximo 14 semestres para sua conclusão.

O acesso ao curso de Design se dará através de ingresso pelo sistema SISU.

Além disso, ressalta-se:

a) 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.

b) 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.

c) 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.

d) 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.

d.1) 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.

d.2) 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.

d.3) 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.

d.4) 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. 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, apresenta-se as bases do modelo pedagógico do curso de Design de Caruaru:

12.1. 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.

12.2. 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.

12.3. 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.

13. SISTEMÁTICAS 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.

13.1 SISTEMÁTICA DE AVALIAÇÃO DO ALUNO NOS COMPONENTES CURRICULARES

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 dilação de tempo, tanto na realização de exame para seleção quanto nas atividades acadêmicas, mediante prévia solicitação e comprovação da necessidade.

13.2. SISTEMA DE RECUPERAÇÃO DA APRENDIZAGEM

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.

13.3 AVALIAÇÃO DO DOCENTE PELO DISCENTE

Na UFPE, a Resolução n^o. 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.

13.4 AUTO-AVALIAÇÃO DOCENTE

Ainda com relação aos mecanismos de avaliação do corpo docente e do curso como um todo, a coordenação de curso realizará reuniões pedagógicas periódicas com representantes do corpo docente, funcionários e do corpo discente com o objetivo de aperfeiçoar o projeto pedagógico do curso e as práticas docentes e discentes. Nesse âmbito, a auto-avaliação docente é praticada de forma sistemática, primeiramente segundo os critérios de avaliação do docente

pelo discente. Esse espaço de reunião pedagógicas de avaliação (pelo menos uma por semestre), permite também o aprofundamento de discussões sobre as técnicas metodológicas a serem usadas em sala de aula para maior integração dos conteúdos teóricos e práticos, assim como integração entre disciplinas e cooperação dos professores de diferentes disciplinas de modo a construir interdisciplinarmente o conhecimento e divulgação desses saberes.

13.5 AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO 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.

14. 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.

14.1 DIREITOS HUMANOS

Em consulta à legislação pertinente, foi observado que o Ministério da Educação e o Conselho Nacional da Educação estabeleceram a resolução número 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.

15. 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.

16. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

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 de Design da UFPE no Centro 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.

Pelo caráter implementador de desempenhos profissionais do estágio, antes mesmo da conclusão do curso, é necessário que, à medida que os resultados do estágio forem sendo verificados, interpretados e avaliados, o aluno esteja consciente do seu atual perfil. A carga horária do estágio do Curso de Design da UFPE é de 240 horas a ser cursada em um semestre e depois do aluno ter completado 70% da carga horária total do curso.

Na UFPE, a autorização para a realização do estágio, de caráter obrigatório, deverá ser dada pelo Coordenador de Estágio do Curso de Design, que também é o responsável pela organização da documentação de estágio obrigatório para todas as modalidades. A autorização para a realização de estágio de caráter não obrigatório deverá ser dada pelo Coordenador do Curso de Graduação ao qual o aluno está vinculado, que assinará um termo de compromisso, específico para cada caso, juntamente com o estagiário e o representante da unidade concedente.

O curso conta atualmente com um Manual de estágio, com instruções e normativas que guiam o acompanhamento da disciplina.

Modalidades de estágio:

Serão utilizadas quatro modalidades para o desenvolvimento do estágio supervisionado obrigatório do curso de design, de acordo com as categorias descritas a seguir:

- a) Estágio em unidade da UFPE com o professor como supervisor: atividade prática realizada nas dependências da universidade em espaços autorizados pelo curso de Design. Nesta modalidade, o aluno realizará um projeto de design para algum dos espaços habilitados pelo curso de Design sob a orientação de algum docente do curso (plano de atividades, termo de compromisso);
- b) Estágio por meio de Centro de Integração, CIEE, IEL, ABRE, PROE etc.: atividade prática realizada em empresa por meio de centro de integração. Nesta modalidade, o aluno realizará um projeto de design para uma empresa sob a orientação de algum docente do curso (plano de atividades, termo de compromisso do centro de integração) e do supervisor na concedente;
- c) Estágio em empresa por meio de convênio com a UFPE: atividade prática realizada mediante convênio com a UFPE e apoio da empresa concedente previamente conveniada à UFPE. Nesta modalidade, o aluno realizará um projeto de design para uma empresa sob a orientação de algum dos docentes do curso (plano de atividades, termo de compromisso) e do supervisor na concedente;
- d) Funcionário-Estudante com carteira assinada: atividade prática na área de design realizada em empresa. Nesta modalidade, o aluno deverá desempenhar função na área de design em uma empresa sob a orientação de algum dos docentes do curso (termo de compromisso, plano de atividades e cópia autenticada da carteira de trabalho com os dados do vínculo) e do supervisor na concedente.

Quanto ao estágio não obrigatório, o curso adota também as regulações constantes na Lei 11788/2008 de 25 de setembro de 2008, assim como a Resolução CCEPE 20/2015. Como o aluno tem que ter cumprido no mínimo 50% da carga-horária obrigatória, o mesmo poderá iniciar o estágio não-obrigatório a partir do segundo período. O curso conta ainda com o assessoramento constante da Central de Estágio do CAA.

17. PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN [PGD]

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. Possui uma carga horária de 240 horas distribuídas nos dois últimos semestres do Curso. A disciplina de PG1 só pode ser cursada após o aluno completar as disciplinas obrigatórias e cursar no mínimo duas disciplinas de cada eixo. O PGD 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.

Deste ponto de vista, a estrutura das propostas dos PGDs pode ser de natureza diversa, pois o objetivo maior está na reflexão. Os temas escolhidos são de interesse e autoria do aluno e podem ter caráter: projetual; experimental; metodológico; científico; histórico; teórico; analítico; instrumental. Estimula-se, sobretudo, a convergência de vários enfoques. O conteúdo das propostas do PGD pode, de maneira geral:

- 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 ou de memorial de projeto que deverá ter no mínimo 50 e no máximo 80 páginas (textuais), dependendo da natureza dos projetos. O PGD deverá ser apresentado e defendido pelo aluno perante banca julgadora formada por integrantes do corpo docente do curso de Design, podendo ter 01 convidado externo.

O Projeto de Graduação conta com Regimento específico para regular seu detalhamento aprovado pelo colegiado do curso no ano de 2017.

18. ACESSO ÀS INFORMAÇÕES ACADÊMICAS

As informações acadêmicas exigidas estarão disponibilizadas ao corpo discente conforme determinado pela portaria normativa n. 40 de 12/12/2007, alterada pela portaria normativa MEC n. 23 de 01/12/2010 publicada em 29/12/2010.

Por meio do Sistema de Informações e Gestão Acadêmica (SIG@), o discente do Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste tem acesso às informações acadêmicas exigidas.

19. 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).

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.

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.

Periodicidade

A seguir, apresentamos uma proposta de sequência em regime semestral para conclusão do Curso de Design em quatro anos podendo o curso ser concluído em período maior. (Mínimo de 8 semestres e máximo de 14 semestres):

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS

CURRÍCULO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN - CAA

Quadro Estrutura Curricular

Sigla Depto cod	Componentes Obrigatórios	Carga Horária		Créditos	Ch Total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
		Teo	Prát				
	Ciclo Geral ou Ciclo Básico						
NDC DIND0006	HISTÓRIA DA ARTE	2	2	3	60		
NDC DIND002	DESIGN CONTEMPORÂNEO	2	2	3	60		
NDC DIND0008	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	2	2	3	60		
NDC DIND005	METODOLOGIA CIENTIFICA	2	2	3	60		
NDC DIND0001	HISTÓRIA DO DESIGN	2	2	3	60		
NDC DIND0010	DESIGN, SOCIEDADE E CULTURA	2	2	3	60		
NDC DIND0003	SISTEMA DE REPRESENTAÇÃO BIDIMENSIONAL	2	2	3	60		
NDC DIND007	TEORIA DA COMUNICAÇÃO	2	2	3	60		
NDC DIND0004	SISTEMA DE REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL	2	2	3	60		
NDC DIND009	ESTÉTICA E PLÁSTICA	2	2	3	60		
NDC DIND0059	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 1	4	4	14	285		
NDC DIND0060	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 2	4	4	14	285	DIND0059	
NDC DIND0057	ESTAGIO SUPERVISIONADO 1	0	4	7	210		

NDC DIND0058	ESTÁGIO SUPERVISIONADO 2	0	4	7	210	DIND0057	
-----------------	--------------------------	---	---	---	-----	----------	--

	Ciclo Específico – componentes optativos comuns a todas as ênfases	Carga Horária		Créditos			
Sigla Depto cod	Ciclo Geral ou Ciclo Básico	Teo	Prát		Ch Total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
NDC DIND0157	DESIGN DA INFORMAÇÃO	2	2	3	60		
NDC DIND0045	DESIGN E CULTURA	2	2	3	60		
NDC DIND0123	SOCIEDADE – DESING E REUTILIZAÇÃO DE MATERIAIS	2	2	3	60		
NDC DIND0124	SOCIEDADE - EMPREENDEDORISMO	2	2	3	60		
NDC DIND0040	ESTÉTICA – LINGUAGEM DAS CORES	2	2	3	60		
NDC DIND0087	CIÊNCIA - FUNDAMENTOS DO DESIGN	2	2	3	60		
NDC DIND0117	DESING E SOCIEDADE – INOVAÇÃO E EMPREENDIMENTOS	4	0	4	60		
NFD EDUC0058	LIBRAS	4	0	4	60		

	Ciclo Específico – Componentes Optativos da Ênfase de Design Gráfico	Carga Horária teórica	Carga Horária prática	Créditos	Ch total	Pré-Requisitos	Co- Requisitos	
NDC DIND0158	DESING E ESTÉTICA – GAME DESIGN	2	2	3	60			
NDC DIND0025	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO- ANIMAÇÃO 2D	2	2	3	60			
NDC DIND0122	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO – GESTÃO DE E- COMERCE	2	2	3	60			
NDC DIND0037	DESING E SOCIEDADE – GRÁFICO – GESTÃO EM DESIGN	2	2	3	60			
NDC DIND0125	SOCIEDADE – DIREÇÃO DE ARTE	2	2	3	60			
NDC DIND0126	SOCIEDADE – TIPOGRAFIA EXPERIMENTAL	2	2	3	60			
NDC DIND0105	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO – ANIMAÇÃO 3D	2	2	3	60			
NDC DIND0031	DESING E ESTÉTICA – GRAFICO – FOTOLINGUAGEM NA REPRESENTAÇÃO VISUAL	2	2	3	60			
NDC DIND0032	DESING E ESTÉTICA – GRAFICO – HISTÓRIA DA ARTE OCIDENTAL	2	2	3	60			
NDC DIND0109	DESING E ESTÉTICA – GRAFICO – HQ E SISTEMAS SIMBÓLICOS	2	2	3	60			
NDC DIND0106	DESING E ESTÉTICA – GRAFICO – METODOLOGIA VISUAL	2	2	3	60			

NDC DIND0095	DESIGN E ESTÉTICA – LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL	2	2	3	60		
NDC DIND0086	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO- SEMIÓTICA	2	2	3	60		
NDC DIND0107	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO- DESIGN EDITORIAL	2	2	3	60		
NDC DIND0026	CIÊNCIA – ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL	2	2	3	60		
NDC DIND0076	CIÊNCIA – ILUSTRAÇÃO DIGITAL	2	2	3	60		
NDC DIND0046	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO- TIPOGRAFIA BÁSICA	2	2	3	60		
NDC DIND0038	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO – DESIGN EXPERIENCIAL	2	2	3	60		
NDC DIND0088	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO – HISTÓRIA DA TIPOGRAFIA	2	2	3	60		
NDC DIND0085	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO – INTRODUÇÃO À PESQUISA EM LINGUAGEM GRÁFICA	2	2	3	60		
NDC	DESIGN E SOCIEDADE – GRÁFICO- DESIGN DE JOGOS	2	2	3	60		
NDC DIND0142	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO – DESIGN DE MOVIMENTO	2	2	3	60		
NDC DIND0141	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO- DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS	2	2	3	60		
NDC DIND0022	DESIGN E ESTÉTICA – GRÁFICO - DESIGN DE EMBALAGEM	2	2	3	60		
NDC DIND0021	DESIGN E CIÊNCIA – GRÁFICO - IDENTIDADE VISUAL PARA MEIOS IMPRESSOS	2	2	3	60		
NDC DIND0143	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO – PRODUÇÃO GRÁFICA	2	2	3	60		
NDC DIND0145	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO – PROJETO GRÁFICO DE BAIXA COMPLEXIDADE	2	2	3	60		
NDC DIND0144	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO - SINALIZAÇÃO	2	2	3	60		
NDC DIND0146	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO – TÉCNICAS ARTESANAIS DE IMPRESSÃO	2	2	3	60		
NDC DIND0152	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO - INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	2	2	3	60		
NDC DIND0055	DESIGN E TECNOLOGIA – GRÁFICO - MOTION DESIGN	2	2	3	60		
NDC DIND0039	TECNOLOGIA - CALIGRAFIA	2	2	3	60		
NDC DIND0149	TECNOLOGIA – CALIGRAFIA 2	2	2	3	60		
NDC DIND0084	DESIGN E CIÊNCIA - GRÁFICO - HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	2	2	3	60		
NDC DIND0108	DESIGN E ESTÉTICA - GRÁFICO - DESENHO TIPOGRÁFICO	2	2	3	60		
NDC DIND0159	ESTÉTICA - MEMÓRIA GRÁFICA DO AGRESTE	2	2	3	60		

	Ciclo Específico – Componentes Optativos da Ênfase de Design de Moda	Carga Horária		Créditos	Ch total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
		teórica	prática				
NDC MODA001	DESIGN E SOCIEDADE – MODA - HISTÓRIA DA MODA	2	2	3	60		
NDC MODA0009	DESIGN E SOCIEDADE – MODA – GESTÃO DE NEGÓCIOS DE MODA	2	2	3	60		
NDC MODA0021	DESIGN E SOCIEDADE – MODA – MARKETING DE MODA	2	2	3	60		
NDC MODA005	DESIGN E SOCIEDADE – MODA – MODA E CINEMA	2	2	3	60		
NDC DIND0036	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – DESENHO DA FIGURA HUMANA	2	2	3	60		
NDC MODA0023	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – HISTÓRIA E ESTÉTICA DA PRODUÇÃO DOS ESTILISTAS	2	2	3	60		
NDC MODA0008	DESIGN E ESTÉTICA – MODA – PLANEJAMENTO E PROJETO DE MODA	2	2	3	60		
NDC MODA 0036	ESTÉTICA – DESENHO DE MODA 2	2	2	3	60		
NDC MODA0019	ESTÉTICA – METODOLOGIA VISUAL APLICADA AO DESIGN DE MODA	2	2	3	60		
NDC MODA006	CIÊNCIA - TÉCNICAS DE COSTURA – ESTUDO E APLICAÇÃO	2	2	3	60		
NDC MODA002	CIÊNCIA – VENDA DE PRODUTOS DE MODA POR MEIOS DIGITAIS	2	2	3	60		
NDC MODA0058	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA – DESIGN TEXTIL	2	2	3	60		
NDC MODA007	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA - MATERIAIS TÊXTEIS, MODA E SUSTENTABILIDADE	2	2	3	60		
NDC MODA003	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA – ILUSTRAÇÃO DE MATERIAIS PARA DESIGN DE MODA	2	2	3	60		
NDC MODA0056	TECNOLOGIA – MONTAGEM E PILOTAGEM DO VESTUÁRIO	2	2	3	60		
NDC MODA0055	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA - MODELAGEM PLANA MANUAL	2	2	3	60		
NDC MODA0024	DESIGN E CIÊNCIA – MODA – INTRODUÇÃO À PESQUISA EM MODA	2	2	3	60		
NDC	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA- MONTAGEM E PILOTAGEM DO VESTUÁRIO	2	2	3	60		
NDC	DESIGN E ESTÉTICA – MODA- PROJETO DE COLEÇÃO	2	2	3	60		

NDC MODA0025	DESIGN E CIÊNCIA – MODA - ERGONOMIA APLICADA À MODA	2	2	3	60		
NDC	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA - DESIGN TÊXTIL	2	2	3	60		
NDC MODA0054	TECNOLOGIA – MOULAGE BÁSICA	2	2	3	60		
NDC MODA0011	TECNOLOGIA – MOULAGE AVANÇADA	2	2	3	60		
NDC MODA0016	DESIGN E ESTÉTICA – MODA - DESIGN DE SUPERFÍCIE	2	2	3	60		
NDC MODA0044	SOCIEDADE – MODA E CONSUMO	2	2	3	60		
NDC MODA0035	DESIGN E ESTÉTICA - MODA - DESENHO DE MODA	2	2	3	60		
NDC DIND0020	DESIGN E ESTÉTICA - ACESSÓRIOS DE MODA	2	2	3	60		

	Ciclo Específico – Componentes Optativos da Ênfase de Design de Produtos	Carga Horária		Créditos	Ch total	Pré-Requisitos	Co-Requisitos
		teórica	prática				

NDC DIND0035	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS	2	2	3	60		
NDC DIND0018	TECNOLOGIA – LIGHT DESIGN	2	2	3	60		
NDC DIND0033	DESING E SOCIEDADE – PRODUTO – CONCEITO E PROJETO CO ENFOQUE REGIONAL	2	2	3	60		
NDC DIND0029	DESING E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN CRITICO E DESENVOLVIMENTO CIENTIFICO	2	2	3	60		
NDC DIND0114	DESING E SOCIEDADE – PRODUTO – DESING E SUSTENTABILIDADE	2	2	3	60		
NDC DIND0041	DESING E SOCIEDADE – PRODUTO – DESIGN EM INDUSTRIA DE PRODUTOS DE CONSUMO	2	2	3	60		
NDC DIND0016	DESING E SOCIEDADE – PRODUTO – MARKETING PARA DESIGNERS	2	2	3	60		
NDC DIND0011	DESING E SOCIEDADE – PRODUTO – QUALIDADE EM DESIGN	2	2	3	60		
NDC DIND0028	DESIGN E SOCIEDADE – PRODUTO – VANGUARDAS ESTÉTICA E CRITICA	2	2	3	60		
NDC DIND0116	SOCIEDADE – DESIGN DE MOBILIARIO	2	2	3	60		
NDC DIND0014	DESING E ESTÉTICA – PRODUTO – SKETCH E RENDERING À MÃO LIVRE	2	2	3	60		

NDC DIND0012	DESING E CIÊNCIA – PRODUTO – DESIGN INFORMACIONAL APLICANDO INFORMAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS	2	2	3	60		
NDC DIND0017	DESING E CIÊNCIA – PRODUTO – PRINCIPIOS DA CRIAÇÃO ARTISTICA DO PRODUTO	2	2	3	60		
NDC DIND0138	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - MODELAGEM TRIDIMENSIONAL DO PRODUTO	2	2	3	60		
NDC DIND0066	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO – PROTOTIPANDO O DESING INFORMACIONAL	2	2	3	60		
NDC DIND0023	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO – REPRESENTAÇÃO COM AUTOCAD	2	2	3	60		
NDC DIND0135	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO – REPRESENTAÇÃO TECNICA EM SISTEMA CAD	2	2	3	60		
NDC DIND0148	DESIGN E TECNOLOGIA – PRODUTO - SISTEMAS ESTRUTURAIIS APLICADOS AO DESIGN DE PRODUTO	2	2	3	60		
NDC DIND0139	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO – TECNICAS DE CONSTRUÇÃO DE MODELOS	2	2	3	60		
NDC DIND0137	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO – DO DESIGN AO PRODUTO EM RESINA DE POLIESTER	2	2	3	60		
NDC DIND0062	TECNOLOGIA – MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAS 2	2	2	3	60		
NDC DIND0075	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO - ERGONOMIA DO PRODUTO	2	2	3	60		
NDC DIND0019	DESIGN E ESTÉTICA – PRODUTO - PROJETO DE PRODUTO COM ENFASE EM DESIGN SOCIAL	2	2	3	60		
NDC DIND0015	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO - PROJETO DE PRODUTO COM ÊNFASE EM BIONICA	2	2	3	60		
NDC DIND0024	DESING - CIÊNCIA- ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN DE INTERIORES	2	2	3	60		
NDC DIND0050	TECNOLOGIA – SISTEMAS ESTRUTURAIIS APLICADOS DO DESIGN DE PRODUTO	2	2	3	60		
NDC DIND0136	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO - ANÁLISE DE PRODUTOS INDUSTRIAIS	2	2	3	60		
NDC DIND0027	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO - DESING DE PRODUTOS DE BAIXA COMPLEXIDADE	2	2	3	60		
NDC DIND0043	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO – ENERGIA E DESIGN	2	2	3	60		

NDC DIND0047	DESING E TECNOLOGIA – PRODUTO – ENERGIA POTENCIALIZANDO PEQUENOS NEGÓCIOS	2	2	3	60		
NDC DIND00051	TECNOLOGIA – MODELAGEM TRIDIMENSIONAL DO PRODUTO 2	2	2	3	60		
NDC DIND0034	DESING E CIÊNCIA - PRODUTO - DESIGN UNIVERSAL E ACESSIBILIDADE	2	2	3	60		
NDC DIND0094	DESING E ESTÉTICA - PRODUTO - RENDERING DIGITAL	2	2	3	60		

Observação

A carga horária a ser cumprida neste curso corresponde a 1500 horas de componentes obrigatórios, 720 horas de componentes optativos de ênfase e 180 horas de atividades complementares, totalizado 2400 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	Carga Horária
Ciclo básico	600h
Ciclo Específico	960h
Ciclo Profissional	990
* Atividades Complementares ou componentes Eletivos livres	480h
Carga Horária Total	3030h

* 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.

INTEGRALIZAÇÃO CURRICULAR

Tempo Mínimo*	8 semestres
Tempo Médio	10 semestres
Tempo Máximo*	12 semestres

Tabela da Organização Curricular por Período

1º ANO - Ciclo Básico					
1º SEMESTRE					
Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
DIND0006	História da Arte	3	30	30	60
DIND0002	Design Contemporâneo	3	30	30	60
DIND0003	Sistema de Representação Bidimensional	3	30	30	60
DIND0004	Sistema de Representação Tridimensional	3	30	30	60
DIND0005	Metodologia Científica	3	30	30	60
2º SEMESTRE					
DIND0001	História do Design	3	30	30	60
DIND0007	Teoria da Comunicação	3	30	30	60
DIND0008	Desenho de Observação	3	30	30	60
DIND0009	Estética e Plástica	3	30	30	60
DIND0010	Design, Sociedade e Cultura	3	30	30	60
2º ANO - Ciclo Específico					
1º SEMESTRE					
Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	3	30	30	60
2º SEMESTRE					
Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	3	30	30	60
3º ANO - Ciclo Específico					
1º SEMESTRE					
Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	3	30	30	60
2º SEMESTRE					

Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Sociedade	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Ciência	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Tecnologia	3	30	30	60
	Componentes curriculares na área de conhecimento de Design e Estética	3	30	30	60

4º ANO - Ciclo Profissional

1º SEMESTRE

Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
DIND0057	Estágio Supervisionado 1	8	0	210	210
DIND0059	Projeto de Graduação em Design 1	14	285	0	285

2º SEMESTRE

Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
DIND0058	Estágio Supervisionado 2	8	0	210	210
DIND0060	Projeto de Graduação em Design 1	14	285	0	285

Atividades Complementares

1º ao 8º semestre

Código	Componente	Créditos	CH Teórica	CH Prática	CH Total
	Ver quadro específico	24			480

20. ATIVIDADES CURRICULARES

ATIVIDADES COMPLEMENTARES (480h)

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 seguinte:

ATIVIDADES COMPLEMENTARES (480h) -

Aprovado pelo Colegiado do Curso de Design-CAA, em 17/05/2018.

Atividade	Carga Horária	Documentação comprobatória
Participação em Projeto de Pesquisa	Integral	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Realização de Iniciação Científica	60h por semestre	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Participação em Projeto de Extensão	1/2 da carga horária	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Realização de Estágio Extracurricular na área de Design	1/3 da carga horária	Termo de Compromisso formal de órgãos conveniados com a UFPE e Declaração da Empresa contendo período e carga horária realizada.
Realização de Curso Profissionalizante ou de Atualização em Design e áreas correlatas, presencial ou à distância.	Integral. A partir de 8h até 20h e 1/3 da carga horária acima de 20h.	Declaração da empresa, órgão ou instituição, com período e carga horária explicitada.
Participação como colaborador ou voluntariado (bolsista ou não-bolsista da IES) em Laboratório do Curso	1/3 da carga horária até um máximo de 200 horas	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 de disciplina	60h	Declaração da PROACAD, com semestre, ano e carga horária explicitada.
Participação como ouvinte ou monitor em Seminários, Simpósios, Congressos, Conferências, Colóquios, e outros na área de Design e afins.	15h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período e carga horária explicitada.

Participação em comissão coordenadora ou organizadora de eventos acadêmicos ou científicos, promovidos por IES ou Entidades científicas ou profissionais	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período e carga horária explicitada.
Participação em exposições, feiras, mostras e/ou desfiles como autor de trabalhos.	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período e carga horária explicitada.
Publicação de trabalhos em eventos de caráter científico e/ou periódicos	60h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período.
Participação como apresentador em Seminários, Simpósios, Congressos, Conferências, Colóquios etc.	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período.
Recebimento de premiação e/ou menção honrosa em concursos da área (até os 3 primeiros lugares)	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período da premiação explicitada.
Realização de Palestras como apresentador na área e afins	Integral	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora ou do o professor responsável, com período e carga horária explicitada.
Ministrar aulas ou cursos de Design ou afins vinculados a projetos.	1/3 da carga horária	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária semanal explicitada.
Participação em visita técnica sem vínculo à disciplina	Integral	Declaração da empresa ou professor responsável pela visita e relatório.
Participação em empresa júnior ou empresas participantes de processo de encubação	1/3 da carga horária	Declaração da empresa ou professor responsável
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	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.	De acordo com a carga horária do componente curricular oferecido	Documento da IES que comprove a atividade
Atividades de representação discente junto aos órgãos da UFPE e outros, de interesse público	60h	Comprovação, por meio da cópia das atas de reuniões, de no mínimo 75% de participação efetiva durante o seu período de realização, ou certidão expedida pelo órgão responsável.

Quadro 3 - Relação de equivalência para componentes eletivos livres.

Obs.: As atividades de Pesquisa, Extensão e Monitoria são aquelas institucionais da UFPE, conforme Resolução 12/2013, aprovadas pela CCEPE – Conselho Coordenador de Ensino, Pesquisa e Extensão.

Obs2: Considera-se área afim de Design todos os cursos da área das Ciências Humanas, incluindo aí as Ciências Sociais puras, aplicadas e os cursos das áreas de Letras e Artes.

21. 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 13 mestres e 25 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 ¹	TITULAÇÃO ²	QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL ³	REGIME DE TRABALHO ⁴	VÍNCULO EMPREGATÍCIO ⁵
Amilcar Almeida Bezerra	02489671421	Comunicação	Doutor	Comunicação Social / Jornalismo	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa	05917842469	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Ana Paula Celso de Miranda	64289966420	Design de Moda	Doutor	Administração	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Andréa Barbosa Camargo	69575932404	Design de Moda	Doutor	Comunicação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Andréa Fernanda de S. Costa	85526762491	Design de Moda	Doutor	Economia Doméstica	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Antônio Luis de Oliveira Filho	04596040400	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial/ Projeto do Produto	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Bruno Xavier da Silva Barros	03414623498	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Charles Ricardo Leite da Silva	02715665407	Design de Moda	Doutor	Desenho Industrial	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Daniela Nery Bracchi	81045905534	Semiótica	Doutor	Psicologia	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Daniella	69585270463	Design, sociedade e	Doutor	Psicologia	Dedicação Exclusiva	Estatutário

Rodrigues de Farias		cultura				
Danielle Silva Simões Borgiani	04192602423	Design de Moda	Doutor	Design	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Danilo Émmerson N. Silva	66674263400	Design de Produto	Doutor	Desenho Industrial / Projeto de Produto	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Edgard Thomas Martins	03508234720	Design de Produto	Doutor	Ciências Econômicas	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Fabio Caparica de Luna	88836258468	Design Gráfico	Mestre	Design	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Flávia Zimmerle da N. Costa	33946558453	Design de Moda	Doutor	Administração	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Geni Pereira dos Santos	62452789453	Design de Moda	Mestre	Desenho Industrial	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Germannya D'Garcia de A. Silva	02610405456	Design de Produto	Doutor	Desenho Industrial	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Glenda Gomes Cabral	03532687470	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial / Projeto de Produto	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Iracema Tatiana Ribeiro Leite Justo	02861494433	Design de Moda	Mestre	Desenho Industrial / Projeto de Produto	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Lourival Lopes Costa Filho	44750862487	Design de Produto	Doutor	Arquitetura	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Luciana Lopes Freire	02647810400	Design Gráfico	Mestre	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Manoel Guedes Alcoforado	02165847443	Design de Produto	Doutor	Desenho Industrial / Projeto de Produto	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Marcela F. C. Galvão Bezerra	02419543475	Design Gráfico	Doutor	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Marcos Buccini Pio Ribeiro	02141769400	Design Gráfico	Doutor	Design	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Maria de Fátima Waechter Finizola Santana	02061843441	Tipografia	Doutor	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Maria Teresa Lopes	96323981491	Semiótica	Doutor	Design Grafico	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Mário de Faria Carvalho	27486664372	Estética e Plástica	Doutor	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Nara Oliveira de Lima Rocha	03479090435	Design de Moda	Doutor	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Paula Vivana de R. Valadares	69660603487	Design Gráfico	Mestre	Desenho Industrial	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Renata Garcia Wanderley	02931822485	Design Gráfico	Doutor	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Rosângela Vieira de Souza	77109082415	Design Gráfico	Mestre	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Rosiane Pereira Alves	02579004467	Design de Moda	Doutor	Economia Doméstica	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Silvio Diniz de	86852108449	Design de Produto	Mestre	Desenho Industrial	Dedicação Exclusiva	Estatutário

Lourenço Junior				/ Projeto de Produto		
Sophia de Oliveira C. e Silva	02705056440	Design Gráfico	Mestre	Design Gráfico	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Tércia Valfridia Lima Nunes	82721653334	Design de Produto	Doutor	Engenharia Civil	Dedicação Exclusiva	Estatutário
Verônica Emília Campos Freire	03907851480	Semiótica	Mestre	Desenho Industrial / Programação Visual	Dedicação Exclusiva	Estatutário

21. 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.

22. NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE [NDE]

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. Ana Paula Celso de Miranda (Coordenadora do Curso)

Prof. Dr. Charles Ricardo Leite da Silva (membro desde 15/08/2017)

Profa. Dra. Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa (membro desde 23/11/2015)

Profa. Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola Santana (membro desde 16/12/2015)

Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro (membro desde 11/12/2017)

Prof. Dr. Lourival Lopes Costa Filho (membro desde 11/12/2017)

Profa. Dr. Tércia Valfridia Lima Nunes (membro desde 29/05/2015)

23. APOIO AO DISCENTE

A UFPE conta com iniciativas estruturadoras de assistência e apoio aos estudantes promovidas pela Pró-Reitoria para Assuntos Estudantis (PROAES):

- PROGRAMA DE BEM ESTAR MENTAL (PROBEM)

Assistência à saúde por meio de acompanhamento psicológico e/ou psiquiátrico para a comunidade acadêmica.

- 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.

- 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 m², 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.

- 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.

- UFPE NO MEU QUINTAL

O projeto UFPE NO MEU QUINTAL propõe uma vivência extensionista à dinâmica de formação do graduando da Universidade Federal de Pernambuco, tendo como foco 06 eixos de atuação, a ser executado em municípios parceiros do estado de Pernambuco. A ação tem objetivo de selecionar projetos que apresentem atividades a serem desenvolvidas por estudantes, nos eixos temáticos: meio ambiente; tecnologias sociais e desenvolvimento humano; saúde; educação; cultura; justiça e cidadania, e que possam contribuir para a capacitação e desenvolvimento da comunidade local onde será realizado.

A UFPE também conta com iniciativas estruturadoras de assistência aos estudantes promovidas pela Pró-Reitoria para Assuntos Acadêmicos (PROACAD):

- 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).

- 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.

- 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.

- 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.

Há na IES o Setor de Estudos e Assessoria Pedagógica (SEAP) que conta com duas profissionais da Pedagogia no trabalho de atendimento aos cursos e também aos estudantes.

Outras informações sobre as ações e assistências aos estudantes estão disponíveis nos sites:

- PÁGINA DA UFPE

<http://www.ufpe.br>

- PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ESTUDANTIS (PROAES)

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

- PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS (PROACAD)

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

- PÁGINA DO PORTAL DO ESTUDANTE

<http://estudante.ufpe.br>

- SEAP

Equipe: Alba Marinho e Neide Menezes (Pedagogas)

E-mail: caaseap@gmail.com

- PÁGINA DO CURSO

<https://www.ufpe.br/design-bacharelado-cao> (site atual)

<http://www3.ufpe.br/designcao> (site antigo)

- PÁGINA DO FACEBOOK

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

- EMAIL DA SECRETARIA E COORDENAÇÃO DO CURSO

design.agreste@ufpe.br

ANEXOS

ANEXO A – DISPOSITIVOS LEGAIS E NORMATIVOS

DISPOSITIVO LEGAL E NORMATIVO	FORMA DE ATENDIMENTO
01. Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso: RESOLUÇÃO No 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004.	
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° 01/2004.	
03. Titulação do corpo docente: ✓ Art. 66 da Lei N° 9.394/1996.	
04. Núcleo Docente Estruturante (NDE): ✓ Resolução CONAES N° 01/2010; ✓ Resolução N° 01/2013 CCEPE.	
05. Carga horária mínima, em horas: ✓ Resolução CNE/CES N° 02/2007 (Bacharelado, Presencial); ✓ Resolução CNE/CES N° 04/2009 (Área de Saúde, Bacharelado, Presencial); ✓ Resolução CNE/CP N° 02/2015 (Licenciaturas); ✓ Resolução CNE/CP N° 01/2006 (Pedagogia).	
06. Tempo de integralização: ✓ Resolução CNE/CES N° 02/2007 (Bacharelado, Presencial); ✓ Resolução CNE/CES N° 04/2009 (Área de Saúde, Bacharelado, Presencial); ✓ Resolução CNE/CP N° 02/2015 (Licenciaturas).	

07.	<p>Condições de acesso para pessoas com deficiência e/ou mobilidade reduzida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Decreto N° 5.296/2004; ✓ Lei N° 13.146/2015 	
08.	<p>Disciplina obrigatória/eletiva de Libras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Decreto N° 5.626/2005 	
09.	<p>Informações acadêmicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Portaria Normativa MEC N° 40/2007; ✓ Portaria Normativa MEC N° 23/2010. 	
10.	<p>Políticas de educação ambiental:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lei N° 9.795/1999; ✓ Decreto N° 4.281/2002. 	
11.	<p>Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resolução CNE/CEB N° 04/2010 	
12.	<p>Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Parecer CNE/CP N° 08/2012; ✓ Resolução CNE/CP N° 01/2012. 	
13.	<p>Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lei N° 12.764/2012. 	
14.	<p>Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resolução CNE N° 02/2015. 	

Componentes Curriculares Obrigatórios do Ciclo Básico



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)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0001	HISTÓRIA DO DESIGN	2	2	3	60	1º

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

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.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0002	DESIGN CONTEMPORÂNEO	2	2	3	60	1º

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

EMENTA

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O design enquanto área do conhecimento e a prática profissional do designer.

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 Edgard Blücher Ltda, 2003.

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
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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	ELETIVO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	O	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	O

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0003	SISTEMAS DE REPRESENTAÇÃO BIDIMENSIONAL	2	2	3	60	1º

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

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

1. FORMA E COMPOSIÇÃO – Elementos do desenho; Estrutura.
2. TECNICAS VISUAIS – Técnicas de comunicação visual.
3. CORES - Sintaxe das Cores; A Cor e a Influência Climatológica; O fenômeno do cromatismo; Classificação das Cores; Síntese Aditiva e Subtrativa; Cores Quentes e Cores Frias; Cores e Tons; Harmonia das Cores; Fenômenos de Contraste.
4. TEXTURA - Desenho bidimensional e Textura; Textura Visual; Produção da Textura Visual; Colagem; Textura Tátil; Luz e Cor em Textura Tátil.
5. IMAGEM - A noção de imagem; A imagem com imagem de mídia; Lembranças de imagens; Imagens e origens; Imagem e psiquismo; O conjunto das imagens científicas; As novas imagens; Do visual ao imaginário;

O olho e o olhar; A atenção visual; A busca visual; A percepção das imagens; A dupla realidade da imagem; A parte do espectador; A imagem e seu espectador; Por que se olha uma imagem; A relação da imagem com o real; As funções da imagem; Reconhecimento e memorização; O espectador constrói a imagem...; O reconhecimento; A memorização; O papel do espectador; A imagem age sobre o espectador; Imagem e espectador são parecidos.

6. TIPOGRAFIA - As escritas que permaneceram figurativas; As escritas “alfabéticas”; Uma origem comum?; O ABC do mundo ocidental; Letras Maiúsculas e Minúsculas; A evolução da forma por meio de técnicas de escrita à mão e impressa; A caligrafia; Gravura e Impressão; A ampla variedade de letras.

7. CRIATIVIDADE – Leitura e exercícios de escrita para avaliar a compreensão dos textos; desenvolver o raciocínio crítico; estimular a liberdade de idéias através de debates.

BIBLIOGRAFIA

Básica:

DESENHO tecnico moderno. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

DOYLE, M.E. Desenho a Cores: técnicas 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.

Complementar:

PROVENZA, Francesco. Desenho geométrico. Sao Paulo: Pro-Tec, 1980.

RAYNES, John. Curso Completo de Perspectiva. Editora Blumer, Malaisia, 2008.

ROSA, Velcy Souier da. Expressão e movimento da figura humana. 3.ed. rev. e atual. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

SMITH, Ray. Desenhando figuras. São Paulo: Editora Manole, 1997.

SMITH, Ray. Escola de arte: introdução a Perspectiva. 2a Edicao. Lisboa: Editorial Presença, 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
Atividade complementar
Monografia

Estágio
Prática de ensino
Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0004	SISTEMAS DE REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL	2	2	3	60	1º

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

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

1. Introdução ao Desenho. Habilidades Espaciais. Formatos de Papel.
2. Instrumentos de Desenho: adequação e uso.
3. Caligrafia Técnica.
4. Desenho Geométrico:
5. Projeções.
6. Perspectiva Isométrica
7. Perspectiva Cavaleira.
8. Vistas Ortográficas.
9. Escalas.
10. Cotas.
11. Cortes.
12. Perspectiva Cônica.
13. Planificação de Sólidos.

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.

GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Porto Alegre: Bookman, 2002.

Complementar:

FRENCH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8. ed. São Paulo: Globo, 2005.

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. Escola de arte: introducao a Perspectiva. 2a Edicao. Lisboa: Editorial Presenca, 2004.

VELOSO FILHO, R. N. Perspectiva Conica. Brasilia. Ed. Thesaurus, 1981.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND000 5	METODOLOGIA CIÊNTEFICA	2	2	3	60	1º

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

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. São 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.

Complementar:

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4.ed. São 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. São 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. São 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0006	HISTÓRIA DA ARTE	2	2	3	60	2º

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

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

1. O Belo e a Criação Artística
2. A Idealização do Belo: A Grécia
3. Bifurcações: Roma, Bizâncio e a Idade Média
4. Arte e Ciência: O Renascimento
5. O Espelho da Realidade: Itália, Alemanha e Países Baixos
6. A Crise: Maneirismo e Barroco
7. A Retomada do Simétrico: O Neoclássico: Inglaterra, França e América
8. Novos Rumos: Impressionismo, Neo-impressionismo e Simbolismo
9. A Ruptura com a Noção do Belo: As Vanguardas
10. 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.

Complementar:

ARGAN, Giulio Carlo; BOTTMANN, Denise; CAROTTI, Federico. Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos . 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina
<input type="checkbox"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0007	TEORIA DA COMUNICAÇÃO	2	2	3	60	2º

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

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.

Complementar:

ECOSTEGUY, Ana Carolina; JOHNSON, Richar; SCHULMAN, Norma. O que e, afinal, Estudos culturais? Belo Horizonte: Autentica, 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0008	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	2	2	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:

JULIÁN, 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND000 9	ESTÉTICA E PLÁSTICA	2	2	3	60	2º

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

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.

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. Introdução 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			
DIND0010	DESIGN, SOCIEDADE E CULTURA	2	2	3	60	2º

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

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

- Direitos humanos.
- Relações étnico-raciais
- Conceitos de cultura
- Estudo de termos correlatos a cultura: cultura material, cultura visual.
- Indústria cultural: a cultura na era da reprodutibilidade técnica
- Cultura popular X cultura de massa
- Relação do design com a cultura
- Relação Local X Universal
- Cotidiano e consumo
- Cultura Brasileira e questões de identidade
- Design Vernacular, Design Gambiarra X design formal.
- Paisagem informacional no Agreste
- Design e níveis de Formalidade local
- Design e Cultura contemporânea

BIBLIOGRAFIA

Básica:

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.

Complementar:

TIRAPELI, Percival. Arte indigena: do pre-colonial a contemporaneidade. Sao Paulo: Companhia Editora Nacional, 2006.

FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. Sao Paulo: Cosac Naify, 2007.

MESQUITA, Cristiane. Moda contemporanea: quatro ou cinco conexoes possiveis . Sao 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

Componentes Curriculares Obrigatórios do Ciclo Profissional



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)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0057	ESTÁGIO SUPERVISIONADO 1	10	10	8	210	

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

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.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Estruturação de projetos de design
2. Elaboração de estudos de caso

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.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0058	ESTÁGIO SUPERVISIONADO 2	2	180	8	210	

Pré-requisitos	DIND0057 - ESTÁGIO SUPERVISIONADO 1	Co-Requisitos		Requisitos C.H.	
----------------	-------------------------------------	---------------	--	-----------------	--

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.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Estruturação de projetos de design
2. Elaboração de estudos de caso

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.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND005 9	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 1	2	2	3	60	

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

EMENTA

Construção da lógica científica de um projeto de pesquisa. Métodos e técnicas da ciência. Métodos e técnicas de design. Apoio a construção do Trabalho de Conclusão de Curso (Desenvolvimento do projeto de graduação em design).

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. São 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.

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. São 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. São 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. São Paulo: Atlas, 2008.

OLIVEIRA, Maria Marly de. Como fazer pesquisa qualitativa. 6. ed. Petrópolis, 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0060	PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN 2	60	225	14	285	

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

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. São 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.

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. São 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. São 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. São 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



Componentes Curriculares Eletivos

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"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0022	DESIGN E ESTÉTICA Design de Embalagem	2	2	3	60	

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

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

1. Embalagem (O que é embalagem?; Surgimento e pequeno histórico);
2. Tipos de embalagem e aplicações (Vidro, Celulose, Plástico, Metal, Materiais mistos);
3. Funções da embalagem (Primárias, Conceituais, Mercadológicas, Econômicas);
4. Elementos da embalagem: cores, imagens, tipografia, splash, etc;
5. Embalagem como ferramenta de marketing;
6. Metodologia para criação de embalagem (Briefing; Estudo de campo; Criação; Projeto Final);
7. Ponto de Venda (O que é PDV?; Participantes do processo);
8. Funções do PDV (Informar, lembrar, incentivar e promover);
9. 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.

Complementar:

FARINA, Modesto,. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5.ed. rev. e ampl. São Paulo: Blucher, 2006.

FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. Sao 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND004 0	DESIGN E ESTÉTICA - Linguagem das Cores	2	2	3	60	

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

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

1. Biofísica da cor: o comportamento do aparelho óptico humano.
2. Harmonias cromáticas. Contraste simultâneo e sucessivo.
3. Mensuração e especificação de cores. Luz e pigmento.
4. A cor como informação. A cor no contexto da Teoria da Comunicação.
5. Cores e simbolismo: os significados das cores.
6. 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.

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 Alexandra, 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 A DISCIPLINA

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



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)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0008	DESIGN E ESTETICA Planejamento e Projeto de Moda	2	2	3	60	

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

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.

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, Danielle S. Passo a Passo para criação de coleções. Recife: EDUPE, 2009.

SOLOMON, Michael R. Comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0023	DESIGN E ESTÉTICA História e estética da produção dos estilistas	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0116	DESIGN E SOCIEDADE Design de Mobiliário	2	2	3	60	

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

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

1. Nivelamento, apresentações, expectativas sobre o grupo de estudo e definição do tema principal;
2. Reflexão sobre cultura material e identidade;
3. Imersão no ambiente e contexto de produção;
4. Identificação das referências culturais que demarcam o ambiente de pesquisa;
5. Inferências acerca da identidade local a ser impressa nos produtos concebidos;
6. Compreensão dos materiais e técnicas produtivas direcionadas à temática “mobiliário em madeira”;
7. Aplicação de ferramentas projetuais voltadas ao desenvolvimento de produtos;

8. Desenvolvimento do projeto;
9. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0123	DESIGN E SOCIEDADE Design e Reutilização de Materiais	2	2	3	60	

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

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

1. Aspectos históricos dos problemas ambientais.
2. Desenvolvimento sustentável: níveis conceituais.
3. Visão geral sobre materiais e processos de transformação e acabamento na produção industrial e artesanal.
4. A questão dos resíduos sólidos na produção industrial global e local.
5. Definição e formas de disposição, tratamento e reutilização dos resíduos materiais industriais.
6. Metodologia de design para a sustentabilidade.
7. Estratégias de design no ciclo de vida do sistema-produto.
8. Estudos de caso e experimentação de soluções sustentáveis a partir da reutilização de materiais no design de produtos.

9. Aplicação de tecnologia sustentável para o reuso de resíduos industriais na comunidade.

10. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND012 4	DESIGN E SOCIEDADE Empreendedorismo	2	2	3	60	

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

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

1. Empreendedorismo – história, conceitos e definições
2. Cenário operativo, sociedade e economia
3. A evolução do design (inovação X invenção)
4. Empreendedor e o empreendedorismo – Design e a competitividade
5. O Intra-empreendedor.
6. Perfil do empreendedor e as comunidades com o designer
7. Idéias X oportunidades. A operacionalização e a ferramenta de gestão de projetos- PMI.
8. Análise da oportunidade e o empreendedorismo
9. Perfil dos empreendedores brasileiros .
10. Fatores de mortalidade das empresas brasileiras
11. 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 didatica. Sao Paulo: Martins Fontes, 1997.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

- Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

- Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0011	DESIGN E SOCIEDADE Qualidade em Design	2	2	3	60	

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

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 — desde a identificação da demanda, passando pelo projeto, e indo até a logística de distribuição de objetos industriais.

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina
<input type="checkbox"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0012	DESIGN E CIÊNCIA DESIGN INFORMACIONAL: APLICANDO A INFORMAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS	2	2	3	60	

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

EMENTA

Design informacional em ambientes virtuais; Técnicas de design participativo com usuários.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Design informacional | conceitualização
- Desenvolvendo um sistema | metodologias
- Modelo conceitual auxiliando um projeto
- A ergonomia e o design informacional
- Projetando telas
- Hierarquização dos problemas
- Trabalhando a metodologia para o design informacional | Estratégia
- Escopo
- 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina
<input type="checkbox"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0013	DESIGN E TECNOLOGIA Desenvolvimento de Produtos de Consumo com Baixa Complexidade	2	2	3	60	

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

EMENTA

Apresentar aos alunos conceitos e aplicações de métodos e técnicas de desenvolvimentos de projetos de produtos, por meio da relação entre os conhecimentos do design e da ergonomia do produto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O método projetual utilizado na disciplina será baseado em três etapas principais: a pesquisa, análise e síntese, que buscam atender as necessidades físicas, psicológicas, sociais e culturais dos usuários. O conteúdo da disciplina será trabalhado em formato de módulos como descrito abaixo: *Módulo 1* - Instrumentalização do conteúdo: pesquisa e análise

- Definição do problema
- Definição do público alvo
- Técnicas analíticas e pesquisa de mercado
- Restrições tecnológicas de produção, restrição material
- Princípios de construção do produto – noções básicas de antropometria, fisiologia, biomecânica, usabilidade, legibilidade, segurança e advertência

Módulo 2 – Configuração do objeto: a síntese

- Definição do partido projetual;
- Geração de alternativas projetuais;
- Seleção e Desenvolvimento das alternativas projetuais;
- Testes e Modelos;
- Representação Gráfica do Produto.

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0014	DESIGN E ESTÉTICA Sketch & Rendering à Mão Livre	2	2	3	60	

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

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 e alta complexidade: *rendering* de espaços interiores.
7. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND001 5	DESIGN E CIÊNCIA Projeto de Produto com Ênfase em Biônica	2	2	3	60	

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

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

- apresentação de conceitos inerentes da área projetual;
- apresentação dos conceitos inerentes à biônica;
- conhecimento da metodologia projetual a ser adotada no componente;
- realização de escolha e eleição de temas projetuais a serem desenvolvidos;
- elaboração da proposta de desenvolvimento de produto;
- aplicação de roteiro voltado à proposta de desenvolvimento de produtos;
- 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.

BLÜCHEL, 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.

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0016	DESIGN E ESTÉTICA Design de Superfície	2	2	3	60	

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

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

1. Fundamentos da criatividade.
2. O olhar criativo.
3. Rompendo bloqueios mentais. Pensamento difuso x Pensamento concreto.
4. Elementos básicos da comunicação visual com ênfase na Gestalt da forma.
5. Utilização prática das leis da Gestalt na análise de imagens de moda.
6. A pregnância da forma na arte e no design de moda.
7. As três dimensões da cor: matiz, luminosidade e saturação.
8. 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.
9. Principais tipos de padronagem.
10. Padronagem de entrelaçamento dos fios.
11. Design de superfície. Demonstração de métodos de desenvolvimento de *rapport*.
12. Direcionamento metodológico para criação de produto – estampa –, utilizando o design de superfície. Fases do projeto direcionadas a partir do modelo de Sanches.
13. Criação do painel de referência do público alvo e do briefing da coleção.

14. Cartela de cores.
 15. Coleção: especificação do produto, release da coleção, croquis, detalhamento técnico, fichas técnicas.
 16. Criação de catálogo demonstrativo da coleção.
-

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.

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.

MODA + visão inverno 2009: múltiplos. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2008.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0017	DESIGN E CIÊNCIA Princípios da Criação Artística do Produto	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0018	DESIGN E TECNOLOGIA Lighting Design	2	2	3	60	

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

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 en diseno de producto. Brasilia: CNPq., 1983.

DEBELAK, Don. Lance seu produto no mercado. São Paulo: Makron Books, 1999.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina
<input type="checkbox"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0019	DESIGN E ESTÉTICA Design de Produto com Ênfase em Design Social	2	2	3	60	

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

EMENTA

Materiais e aplicar a metodologia projetual para desenvolvimento de produtos de baixa, média e/ou alta complexidade tecnológica. Problemas sócio-culturais, ambientais e tecnológicos; Solução de problemas projetuais. Papel de agente social e transformador da cultura material de uma sociedade.

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.

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0020	DESIGN E ESTÉTICA Acessórios de Moda	2	2	3	60H	

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

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:

LAVER, 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.

Complementar:

BAUDOT, François. Moda do século. 4. ed., rev. São Paulo: CosacNaify, 2008.

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.

POLLINI, Denise. Breve história da moda. São Paulo: Claridade. 2009.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0021	DESIGN E CIÊNCIA Identidade Visual para Meios Impressos	2	2	3	60	

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

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

1. Fundamentos de comunicação visual: a importância dos elementos formais, cromáticos, imagéticos e tipográficos.
2. Introdução à identidade corporativa: identidade visual e imagem corporativa.
3. A marca gráfica: conceituação, classificação, componentes e análise de *cases*.
4. Metodologia Projetual para o desenvolvimento de identidades visuais para meios impressos.
5. Introdução ao *Branding*; estratégias de aplicação voltadas ao projeto gráfico corporativo.
6. Desenvolvimento do sistema de identidade visual: papelaria, componentes institucionais, informacionais e material promocional.
7. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0024	DESIGN E CIÊNCIA Ergonomia Aplicada ao Design de Interiores	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0025	DESIGN E SOCIEDADE Animação 2d	2	2	3	60	

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

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

1. Conceito de animação;
2. A animação como forma de arte;
3. Visão histórica e estilos artísticos de Animação;
4. As três principais técnicas e seus desdobramentos;
5. Processo de desenvolvimento de animação (pré-produção, produção, pós-produção);
6. Técnicas e conceitos do audiovisual (enquadramentos, planos, movimento de câmera etc);
7. Roteiro cinematográfico;
8. Storyboard;

9. Técnicas de animação: tempo de animação, flipagem, antecipação, caricatura da ação, linhas de ação, efeitos e distorções, squash, stretch etc;
10. 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 JUNIOR, 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.

Complementar:

CAMARA, 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0026	DESIGN E CIÊNCIA Animação Experimental	2	2	3	60	

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

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

1. Conceitos da animação artesanal, animação artística e abstrata;
2. Histórico da animação experimental;
3. Técnicas e materiais;
4. Processos de criação;
5. Processos de realização;
6. Processos de finalização;

BIBLIOGRAFIA

Básico:

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.

MCCLLOUD, Scott, \$d 1960-. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.

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.

CAMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production. Hauppauge, N.Y.: Barron's, 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND002 7	DESIGN E TECNOLOGIA Design de Produtos de Baixa Complexidade	2	2	3	60	

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

EMENTA

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

1. Nivelamento, apresentações, expectativas sobre o grupo de estudo e definição do tema principal.
2. Seleção de produtos encontrados no ambiente proposto para intervenção.
3. Reflexão sobre os parâmetros que poderão definir a complexidade dos produtos.
4. Delimitação dos produtos que serão estudados por cada equipe.
5. Abordagem sobre Análise Paramétrica e Análise de Similares [aplicação prática das técnicas].
6. Ciclo de vida dos produtos sob as óticas da Administração e do Desenvolvimento Sustentável.
7. Aspectos relacionados à Usabilidade e identificação das necessidades do usuário/consumidor.
8. Reflexão sobre Identidade, Cultura e Consumo [montagem do perfil do usuário].
9. Princípios da Gestalt [identificação dos princípios em produtos já desenvolvidos].

10. Funções prática, estética e simbólica dos produtos e sua influência no ciclo de vida dos mesmos.
11. Caixa morfológica, geração de requisitos projetuais e elaboração do partido projetual.
12. Técnicas de criatividade voltadas ao desenvolvimento de produtos.
13. Geração, seleção e desenvolvimento de alternativas.
14. Princípios de Prototipagem [modelos, mockups e protótipos].
15. Materialização dos produtos desenvolvidos e entrega do modelo tridimensional.

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.

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 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
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)

OBRIGATÓRIO xELETIVO OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0028	DESIGN E SOCIEDADE - Produto - Vanguardas: estética e crítica	2	2	3	60	
Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.		

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

Rupturas na arte do século XIX.
Cubismo, Futurismo, Suprematismo e
Neoplasticismo. Dadaísmo e Construtivismo.
Expressionismo Abstrato, Abstração Pós-pictórica, Pop Art e
Minimalismo. Arte Conceitual e Internacional Situacionista.
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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0029	DESIGN E SOCIEDADE Design Crítico e Desenvolvimento Científico	2	2	3	60	

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

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.

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0030	DESIGN E CIÊNCIA Tópicos especiais - Introdução à pesquisa científica	2	2	3	60	

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

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.

Complementar:

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1922.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0031	DESIGN E ESTETICA - Fotolinguagem Na Representação Visual	2	2	3	60	

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

EMENTA

Proporcionar o uso criativo do dispositivo fotográfico baseado nos conhecimentos teóricos voltados para o estudo da representação visual.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução:
 - Programa da disciplina/Avaliação;
 - Conceitos norteadores da origem dos discursos sobre a Fotografia;
 - Breve História da Fotografia.
2. Anatomia da Câmera;
Princípios Básicos da Técnica Fotográfica; Princípios de Revelação.
3. Exercícios sobre Técnica Fotográfica.
4. A Fotografia como Expressão do Conceito (Arlindo Machado); A Arte é (tornou-se) fotográfica? (Philippe Dubois); A Fotografia Artística.
5. Atividade: Criatividade e Fotografia.
6. Exibição 1 - Fotografia Artística.
7. A Fotografia, o Estruturalismo e a Semiótica (Roland Barthes); Fotografia, Design e Publicidade; Análise Semiótica.
8. Atividade: Fotografia, Design e Publicidade.
9. Exibição 2 - Fotografia e Publicidade.
10. Antropologia Visual - Conceitos e Aplicabilidade.
11. Atividade: Fotografia e Antropologia.
12. Exibição 3 - Fotografia Antropológica.

13. Considerações Finais.
14. Reavaliação.
15. Exibição Panorâmica.

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 & história. 2. ed. rev. -. São Paulo: Ateliê, 2001.

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. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma . 7.ed.
São Paulo: Escrituras, 2006. 10 EXEMPLARES
NEIVA JUNIOR, Eduardo. A imagem. 2.ed. São 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0032	História da Arte Ocidental	2	2	3	60	

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

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
- 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:

BAUDRILLARD, Jean. *A Transparência do Mal*. Campinas, SP: Papyrus, 1990.

GOMBRICH, E.H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1995.

GLUSBERG, Jorge. *A Arte da Performance*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0033	DESIGN E SOCIEDADE – Produto: Conceito e Projeto com Enfoque Regional	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND003 4	DESIGN E CIÊNCIA Design Universal E Acessibilidade	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO 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"/> Prática de ensino
<input type="checkbox"/> Monografia	<input type="checkbox"/> Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0035	DESIGN E TECNOLOGIA Materiais e Processos Industriais 1	2	2	3	60	

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

EMENTA

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

- Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

- Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND003 6	DESIGN E ESTÉTICA Desenho da Figura Humana	2	2	3	60	

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

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

1. Anatomia básica da figura humana masculina, feminina, crianças e seus movimentos;
 2. Proporções do corpo humano através dos tempos, estudo das proporções da figura humana, a antropometria e suas aplicações;
 3. Proporções de figura de moda feminina, masculina e infantil;
 4. Utilização dos instrumentos de desenho e croquis de moda;
 5. Representação das partes do corpo humano: braços, pernas, pés e mãos;
 6. Representação de cabeça e cabelos no desenho de moda
 7. O estudo de poses na representação de croquis;
 8. Relação entre a figura moda e a figura humana: desenho de figura 9 cabeças e vareta, desenho de movimento e vareta;
 9. Figura humana adaptada para o desenho de moda: estilização do desenho da figura humana;
 10. Construção da figura humana feminina através da técnica das varetas;
 11. Complementação com massa da figura feminina em varetas;
 12. Construção da figura humana masculina através da técnica das varetas;
 13. Complementação com massa da figura masculinha em varetas;
 14. Construção e complementação com massa da figura humana infantil em varetas;
 15. Fotos frontais de biquíni, fotos $\frac{3}{4}$ de biquíni, fotos com roupa;
 16. Iniciação de caimento de tecido: contornos, pregas, volumes, estampas e espessuras do tecido;
 17. Desenvolvimento de croquis: croqui masculino e feminino - 9 cabeças, croqui infantil;
 18. Como se comporta a pintura no desenho de moda: necessidades, catálogos de tecidos e representações esquemáticas da cor;
19. Cópia de figurino de revista frontal masculino e feminino, cópia de figurino de revista frontal infantil. Estilização da figura feminina/ infantil coloridas;
 20. Criação individual de peças dentro dos padrões de proporção de moda.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Básica:

CATELLANI, Regina Maria. Moda ilustrada de A a Z. Barueri: Mande, 2003.

JONES, Suue Jenkyn. Diseno de moda. Barcelona: Blume, 2002.

PARRAMON, José Maria. Como desenhar o corpo humano. Lisboa: Presença, 2001.

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 heards: a guide to drawing fashion. California : Center College of Design, 2000.

SMITH, Ray. Desenhar a figura humana. Lisboa: Presença, 1997.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND003 7	DESIGN E SOCIEDADE Gestão de Design	2	2	3	60	

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

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

PRIMEIRO MÓDULO — Teórico

1. O universo das organizações: tipos, missão, visão e valores
2. O design no ambiente corporativo: o mundo dos negócios
3. Design VS Clientes: quem são? Onde estão? O que querem? (Mercado/Consumidor/Empresa)
4. Gestão e Gestão de Design/Design Management: conceitos e níveis
5. Estratégia centradas no design: design e inovação

SEGUNDO MÓDULO — Teórico/Prático

6. Design como mediador: Marketing e Engenharia – Diretoria e Acionistas
7. Metodologias de design
8. O Briefing
9. Ferramentas de pesquisa em design

TERCEIRO MÓDULO — Prático

10. Síntese dos resultados: o projeto
11. Avaliação: verificar a relação artefato/consumidor/empresa/mercado

BIBLIOGRAFIA

Básica:

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.

Complementar:

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: & 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.

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



DINUNIVERSIDADE 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)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0039	DESIGN E TECNOLOGIA Caligrafia	15	45	3	60	

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

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-Guption Publications, 2006.

HARIS, David. A arte da caligrafia: um guia prático, histórico e técnico. 1.ed. São Paulo: Ambientes & Costumes, 2009.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND004 1	Design e Sociedade Design em Indústrias de Produtos de Consumo	2	2	3	60	

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

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

1. O que é uma organização?
2. As bases institucionais
3. Os ambientes organizacionais – interno e externo
4. Estruturas organizacionais
5. Ferramentas de gestão | planejamento estratégico

SEGUNDO MÓDULO - a atuação do design na indústria

6. Gestão de Design de Produto - conceitos gerais
7. Design e inovação
8. Marketing
9. Engenharia
10. 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.

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 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
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)

OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0046	DESIGN E CIÊNCIA – Tipografia Básica	2	2	3	60	

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

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-Guption Publications, 2006.

MEGGS, Philip G. Historia do design gráfico. São 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND005 1	Modelagem Tridimensional do Produto 2	15	45	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0055	DESIGN E TECNOLOGIA Motion Design	2	2	3	60	

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

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

1. Conceitos e particularidades do design em movimento;
2. Teoria cinematográfica;
3. Fundamentos do vídeo e cinema;
4. Pré-produção de cinema e TV;
5. Design de produção;
6. Produção de uma peça audiovisual;
7. Edição e montagem;
8. Tipografia em movimento;
9. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0062	DESIGN E TECNOLOGIA Materiais e Processos Industriais 2	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
Atividade complementar
Monografia

Estágio
Prática de ensino
Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0075	DESIGN E CIÊNCIA Ergonomia Do Produto	2	2	3	60	

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

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; MARIÑO PEQUINI, Suzi. Ergodesign: para trabalho com terminais informatizados . Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

Complementar:

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

DUL, Jan.; WEERDMEEESTER, 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0076	DESIGN E CIÊNCIA – ILUSTRAÇÃO DIGITAL	2	2	3	60	

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

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

1. Ferramentas de desenho vetorial.
2. Técnicas visuais de composição.
3. Harmonia cromática.
4. Simbolismo de cores e formas.
5. Metodologia para criação de ilustrações.
6. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0084	DESIGN E CIÊNCIA História da animação	60	0	3	60	

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

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

1. Conceito de animação;
2. A animação como forma de arte;
3. As três principais técnicas e seus desdobramentos;
4. Os primórdios da animação;
5. Surgimento da animação profissional;
6. Walt Disney e a técnica 2D;
7. Animações européias e orientais;
8. Norman McLaren e experimentação em animações;
9. Ray Harryhausen e outros mestres do Stop Motion;
10. Produção independente;
11. Animação Digital e 3D;
12. Animação no Brasil.

BIBLIOGRAFIA

Básica:

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3.ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da indústria. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

MCCLLOUD, Scott, \$d 1960-. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.

MEGGS, Philip G. História do design gráfico. São paulo: cosac & naify, 2009.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND008 5	DESIGN E CIÊNCIA Introdução à Pesquisa em Linguagem Gráfica	2	2	3	60	

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

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:
 - a. Ingredientes de estilo em ilustrações contemporâneas - Ashwin, 1979;
 - b. Um esquema para o estudo da linguagem gráfica - Twyman, 1979;
 - c. Compreensibilidade de ilustrações: um modelo analítico – Goldsmith, 1979;
 - d. Variáveis da apresentação gráfica - Mijksenaar, 1997;
 - e. Apresentação gráfica de folhetos de medicamentos - Van der Waarde, 1998;
 - f. Uma abordagem analítica para seqüência pictórica de procedimentos. - Spinillo, 2000;
 - g. 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:
 - a. Potencial comunicativo de ilustrações pictóricas – Spaulding, 1956;
 - b. Pictorial depth perception in sub-cultural groups in Africa – Hudson, 1960.
 - c. Developmental changes in the understanding of implied motion in two-dimensional pictures - Friedman e Stevenson, 1975;
 - d. 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.

Complementar:

FUSSEL, 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. Canbriidge: 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 Texeira 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0086	DESIGN E SOCIEDADE Semiótica	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND008 7	DESIGN E CIÊNCIA FUNDAMENTOS DO DESIGN	2	2	3	60	

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

EMENTA

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Fundamentos do design
- Ontologia do design
- Fundamentos da cor
- O mundo codificado
- Para que semiótica no design
- Sistema de objetos
- Design é ciência?
- Teorias do design
- Epistemologia do design

BIBLIOGRAFIA

Básica:

AZEVEDO, Wilton. O que é Design. São Paulo: Brasiliense (coleção primeiros passos), 2005.

FERLAUTO, Cláudio. A forma e a forma. São Paulo: Rosari, 2004.

MALDONADO, Tomas. Design industrial. Lisboa: Edições 70, 2009.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0088	DESIGN E CIÊNCIA HISTÓRIA DA TIPOGRAFIA	2	2	3	60	

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

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

1. Conceitos fundamentais da tipografia;
2. Pré-história gráfica e origem da escrita em civilizações antigas;
3. História da tipografia universal, inscrições romanas aos caracteres digitais;
4. A tipografia no Brasil;
5. Reconhecimento de fontes e tipógrafos;
6. Regras de etiqueta tipográfica;
7. Kerning, espaçamento, entrelinha, alinhamento e hierarquia;
8. 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.

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 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
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)

OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND009 4	DESIGN E ESTÉTICA RENDERING DIGITAL	2	2	3	60	

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

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

- Princípios básicos para elaboração de renderings;
- Principais fenômenos físicos dos materiais e da iluminação;
- Princípios básicos da fotografia (câmera, lentes, exposição, efeitos, composição,...);
- Relações entre a fotografia Real e Virtual;
- Exploração de softwares tridimensionais de Modelagem e Rendering;
- Técnicas de iluminação, composição e efeitos;
- Técnicas de criação e aplicação de materiais, mapeamentos e simulação de relevos;
- Técnicas para Modelagem de formas geométricas e orgânicas tridimensionais; (NURBS, Modelagem sólida, Modelagem de Polígonos, Modelagem Paramétrica);

- Exportação de geometrias entre softwares e possibilidades de impressão 3D;
- Tecnologias para elaboração de Renderings digitais (mentalray, vray, radiosity);
- Possibilidades de aplicação de renderings digitais tridimensionais;
- 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 Comunicacao Visual. Sao Paulo: Martins Fontes 2001.

RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. 11. ed., atual. Brasília: LGE Ed., 2010. 3

EXEMPLARES

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0095	Estética- Leitura e Produção Textual	2	2	3	60	

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

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

1. LÍNGUA, LINGUAGEM E INTERAÇÃO

- 1.1. Noções de língua, e de linguagem
- 1.2. Variedades linguísticas
- 1.3. Normas e gramáticas da língua

2. TEXTO, TEXTUALIDADE E LEITURA

- 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

3. GÊNERO TEXTUAL E TIPOLOGIA TEXTUAL

- 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 Dionisio, Anna Rachel Machado, Maria Auxiliadora Bezerra. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

KOCH, I. & TRAVAGLIA, L. C. A Coerência textual. São Paulo: Contexto, 1989.

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0096	Design e Estética - Design e Sistemas de intervenção	2	2	3	60	

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

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.

BONSIEPE, G. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Bluscher, 2011.

MILLER, D. Troços, trechos e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material. São Paulo: Zahar, 2013.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND012 5	DESIGN E ESTÉTICA ANIMAÇÃO 3D	2	2	3	60	

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

EMENTA

Desenvolvimento de um videoclip 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 videoclip 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 videoclip 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

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND010 7	DESIGN E ESTÉTICA Design Editorial	2	2	3	60	

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

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.

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, Plinio. 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0108	DESIGN E ESTÉTICA Desenho Tipográfico	2	2	3	60	

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

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

1. Termos tipográficos;
2. Noções básicas de desenho;
3. Fonte e tipo;
4. Espécies de caracteres;
5. Variações estruturais do tipo;
6. Famílias tipográficas;
7. Como nós lemos;
8. Critério no uso de fontes;
9. Altura e proporção do tipo;
10. Espaçamento e kerning;
11. Princípios óticos;
12. Arquétipo de caracteres;
13. Grades de derivação de forma;
14. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND010 9	DESIGN E ESTÉTICA HQ e Sistemas Simbólicos	2	2	3	60	

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

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

1. Arte pictórica e quadrinhos
2. Interpretação da imagem nos Quadrinhos
3. Sistemas simbólicos nos quadrinhos
 - 4.1. A teoria do imaginário de Gilbert Durand
 - 4.2. A dimensão fantástica
4. O processo criativo
 - 4.1. Seleção de referências
 - 4.2. Argumento e roteiro
 - 4.3. Os personagens
5. Formas de representação (desenho, pintura, colagem, fotografia, etc)
6. Aplicações dos quadrinhos (ensino, publicidade, entretenimento, arte e projeto)
7. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND011 4	DESIGN E SOCIEDADE Design e Sustentabilidade	2	2	3	60	

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

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

1. Aspectos históricos dos temas: “desenvolvimento sustentável”, “design sustentável”, “eco design”...
2. Reflexão de temas como: consumo, bem estar, sociedade industrial, capitalismo, globalização, cultura material, recursos naturais, transporte, mobilidade, energia, caráter social do design...
3. Novas hipóteses para criação de cenários sustentáveis: Cenários Hiper-tecnológicos e Hiper culturais.
4. Estudos das Dimensões econômicas e produtivas / Social e cultural de Ezio Manzini e Carlo Vezzoli
5. 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.
6. 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
7. 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,...
8. Análise de soluções , produtos sustentáveis e redefinição do conceito de “bom design”.
9. Redes de difusão do conhecimento em design sustentável.
10. 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*
11. 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, ...
12. Análise do contexto social e produtivo local: matérias primas (madeira, metal, couro, tecido, palha,...), produção artesanal e industrial, arranjos produtivos, *stakeholders*... através de excussões didáticas, palestras e oficinas.
13. Desenvolvimento de Produtos sustentáveis a partir dos aspectos práticos e teóricos abordados.
14. Materialização dos produtos a partir da construção de protótipos e pilotos.

15. Apresentação dos resultados ao público através de artigos, palestras e exposições.

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND 0115	e-Marketing	2	2	3	60	

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

EMENTA

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
	Gestão da informação e da usabilidade de e-Commerces	2	2	3	60	

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

EMENTA

Avaliar e desenvolver e-Commerces, 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

- Conceitualização do que é e-commerce. Distinção dos diversos tipos de comércio eletrônicos 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
- Orientações e acompanhamento dos projetos

BIBLIOGRAFIA

Básica:

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.

PADOVANI, Stephania. Avaliação ergonômica de sistemas de navegação em hipertextos fechados. In MORAES, Anamaria de. Design e Avaliação de Interface. iUsEr, 2002.

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.

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.

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND012 5	DESIGN E SOCIEDADE Direção de arte	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0126	DESIGN E SOCIEDADE Tipografia Experimental	2	2	3	60	

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

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

1. Síntese gráfica;
2. Dingbats;
3. Introdução a anatomia dos tipos;
4. Estilos tipográficos;
5. Tipos atores, o eu tipográfico;
6. O experimento e a tipografia;
7. Representação de letras no corpo humano;
8. Representação de letras com o corpo humano;
9. Letras no espaço construído (ações analíticas e propositivas);
10. Letras no espaço natural (ações analíticas e propositivas);
11. Design de tipos, tempo e movimento (ações analíticas e propositivas);
12. Objetos como caracteres;
13. Explorando a plasticidade de materiais;

14. Explorando micro e macro dimensões.

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND013 5	DESIGN E TECNOLOGIA Representação Técnica em Sistema CAD	2	2	3	60	

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

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 europeia 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

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND013 6	DESIGN E TECNOLOGIA Análise de Produtos Industriais	2	2	3	60	

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

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

- Análise de Configuração Formal do Produto;
- Análise da Função do Produto;
- Análise Sincrônica e Diacrônica do Produto;
- Análise de Funcionamento e Operacionalidade do Produto;
- Análise Ergonômica do Produto;
- Análise Estrutural e de Componentes do Produto;
- Análise do Sistema do Produto;
- Análise de Montagem e Desmontagem do Produto;
- Análise de Materiais e Processos de Fabricação do Produto;
- Análise de Riscos e Segurança do Produto;
- Análise de Cópia, Plágio, Clone e Grau de Similaridade do Produto;
- Análise de Desempenho e Eficiência do Produto;
- 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 cases do design brasileiro: 1 : os bastidores do processo de criação. São Paulo: Blucher, 2008.

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 Émmerson Nascimento. Projetando produtos sociais. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009.

STEPHAN, Auresnede Pires (Coord.). 10 cases 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND013 8	DESIGN E TECNOLOGIA Modelagem Tridimensional do Produto 1	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0141	DESIGN E TECNOLOGIA Design de Interfaces Digitais	2	2	3	60	

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

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

1. Cognição e erro humano
2. Princípios de usabilidade para interfaces
3. Ciclos de design iterativo
4. Estilos de interação
5. Técnicas de coleta de dados
6. Técnicas de análise e especificação
7. Modelos conceituais
8. Desenvolvimento de protótipos de baixa e alta fidelidade
9. 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.

Complementar:

BARBARA, 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 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
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"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0143	DESIGN E TECNOLOGIA Produção Gráfica	2	2	3	60	

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

EMENTA

Estudar os instrumentos, instalações, processos, materiais, lógica de formação de imagens e reprodução de cores dos principais sistemas de impressão e acabamento disponíveis para a reprodução industrial e semi-industrial de impressos. Capacitar a decidir quais desses processos e técnicas devem ser utilizados em um projeto gráfico, a realizar sua pré-produção e a acompanhar sua produção.

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, apara, 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.

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0144	DESIGN E TECNOLOGIA Sinalização	2	2	3	60	

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

EMENTA

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

1. 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.]
2. Subsistemas de uma sinalização. Sistema de informações, ambiental, gráfico, físico/formal, construtivo, de acessibilidade e segurança, normativo.
3. Orientação do ambiente, briefing, objetivos, hierarquia das informações.
4. Elementos da comunicação visual. Sinais, símbolos e pictogramas. Cores, texturas e formas. Legibilidade e interpretação.
5. Suportes e dimensões: limitações e usos. Especificações técnicas, considerações construtivas e de confecção.

6. Unidade gráfica e formal, modularidade, processos produtivos.
7. Análise de fluxos/circulação, linguagem arquitetônica, relação ambiental.
8. Princípios de acessibilidade e segurança. Normas, leis e adequação do projeto.
9. Manuais, projeto de implantação e manutenção dos sistemas.
10. Mídia exterior, fachadas e letreiros: elementos e conceitos de composição visual.
11. Novas tecnologias em projetos de sinalização: painéis digitais, totens, backlights, frontlights, banners, triedros, empenas, placas de rua, relógios e termômetros digitais.
12. 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.

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 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



DINUNIVERSIDADE 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)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0145	DESIGN E TECNOLOGIA Projeto Gráfico de Baixa Complexidade	2	2	3	60	

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

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

- . Introdução: apresentação, definição e discussão a partir de peças de baixa complexidade como cartaz, panfleto, flyer, etc.
- . Abordagem sobre o tema diagramação: Boa Diagramação ou Diagramação criativa?
- . Princípios básicos de diagramação: Organização, Equilíbrio, Contraste, Inovação.
- . Processo criativo
- . Fundamentos básicos da composição: grid
- . Fundamentos básicos da composição: ponto, linha, e plano
- . Fundamentos básicos da composição: textura
- . Fundamentos básicos da composição: cor
- . Fundamentos básicos da composição: figura/fundo
- . Fundamentos básicos da composição: escala
- . Fundamentos básicos da composição: enquadramento
- . Fundamentos básicos da composição: hierarquia
- . Fundamentos básicos da composição: camadas
- . Fundamentos básicos da composição: transparência
- . Desenvolvimento de peças gráficas de baixa complexidade

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. 3

EXEMPLARES

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0148	DESIGN E TECNOLOGIA Sistemas Estruturais Aplicados ao Design de Produto	2	2	3	60	

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

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.

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, Sílvio 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 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



DINUNIVERSIDADE 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)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0149	DESIGN E TECNOLOGIA Caligrafia 2	2	2	3	60	

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

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.

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 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

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.

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 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

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 Comunicacao Visual. Sao Paulo: Martins Fontes 2001.

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 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
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"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0158	DESIGN E ESTÉTICA Game Design	2	2	3	60	

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

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.

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 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
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)

OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0001	DESIGN E SOCIEDADE História da Moda	2	2	3	60	

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

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

1. 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
2. Antiguidade: aspectos culturais da tradição da indumentária do Egito, Grécia e Roma
3. A transição do final da Idade Média para era Moderna - **Século 14**: o advento do Sistema de Moda.
4. Transformações do homem europeu - O Renascimento.
5. **Séculos 16 -17**: Influências da rainha Elizabeth I no sistema de Moda
6. **Século 17**: A variação estética da realidade material das classes sociais: A simbologia da moda dos nobres e burgueses pelo significado do status.
7. **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.
8. **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.
9. **Metade do século 19 (1850 a 1900)**: Fase industrial da moda - o advento da era da indústria da moda com a técnica da Alta Costura: Frederic Charles Worth. Estilo vitoriano.
10. **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.
11. **Século 20**:
 - A. Transformações sócio-culturais, revoluções científicas, mudanças nas formas vestimentares, transformações comportamentais, revoluções na arte e na cultura.
 - B. Início do século: *La belle époque* - Influência do *Art Nouveau* no design e na moda.
 - C. A importância do poder das comunicações e dos transportes para desenvolvimento do Sistema de Moda.
 - D. As consequências no Sistema de Moda na 1ª Grande Guerra Mundial.
 - E. 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.
 - F. 1920: Gabrielle Chanel, Paul Poiret e outros estilistas transformadores da Moda na época.
 - G. 1930: A influência do *Art Déco*

- H. As conseqüências no Sistema de Moda na 2° Grande Guerra Mundial: Aspectos político-econômicos na indústria da moda.
 - I. Pós-Segunda Guerra: O *look* Cristian Dior
 - J. Anos 50: O império do *prêt - à - porter*: Efeitos na cultura da sociedade do consumo depois da Segunda Grande Guerra – A estética do *glamuor*, a influência do cinema e do consumo.
 - K. Anos 60: *Pop Art* - Consumo e cultura jovem. Movimento social contra- cultura: O *Hippie*
 - L. Anos 70: Movimento social anti - Moda: O *Punk*. Cultura, estética, comportamento e a moda da década.
 - M. Construção de identidade: Conceitos de Manuel Castells
 - N. Projeto da indústria de moda: apropriação dos estilos e estética dos movimentos sociais.
 - O. O *prêt - à - porter*: novo modelo da indústria da Moda
 - P. O emergir de movimentos sociais e as tribos urbanas
 - Q. Moda contemporânea: efeitos e conseqüências na realidade social
-

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Básica:

KOHLER, Carl. História do vestuário. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LAVAR, 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
Atividade complementar
Monografia

Estágio
Prática de ensino
Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0002	DESIGN E CIÊNCIA VENDA DE PRODUTO DE MODA POR MEIOS DIGITAIS	2	2	3	60	

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

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

1. O produto de moda e o consumidor
2. Consumidor de lojas virtuais
3. Etapas de compra do produto de moda: loja física e virtual
4. Testes de metragem de produtos e usuários
5. Relação medidas do usuário x medidas do produto x confiabilidade do cliente.
6. Estudos de Gestalt, conhecimento acumulado do consumidor.
7. Desenvolvimento de necessidades de informações objetivas e subjetivas para a criação de uma loja virtual de moda.

8. 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.

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, Pratices 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 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
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)

OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0003	DESIGN E TECNOLOGIA Ilustração de materiais para Design de Moda	2	2	3	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos			
----------------	--	---------------	--	--	--

Requisitos C.H.

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, Velcy. Técnicas e materiais de desenho. Rio Grande do Sul: Mercado Aberto, 1991.

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.]: TASCHEM 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
Atividade complementar
Monografia

Estágio
Prática de ensino
Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA 0005	Moda e Cinema	2	2	3	60	

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

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.

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.

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
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"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0006	DESIGN E CIÊNCIA Técnicas De Costura: Estudo E Aplicação	2	2	3	60	

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

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

1. Costurabilidade dos têxteis;
2. Equipamentos e acessórios da costura artesanal;
3. Técnicas de costura artesanal em tecidos planos;
4. Técnicas de acabamentos artesanais em tecidos planos;
5. Técnicas de ornamentação em tecidos planos;
6. Equipamentos e acessórios da costura industrial;
7. Técnicas de costura industriais em tecidos planos;
8. 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*. Rio de Janeiro: Senac, 2001.

FISCHER, Anette. *Fundamentos de design de moda: construção de vestuário*. Trad. Camila Bisol Brum Scherer. Porto

Alegre: Bookman, 2010.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA007	DESIGN E TECNOLOGIA MATERIAIS TÊXTEIS E SUSTENTABILIDADE	2	2	3	60	

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

EMENTA

Reconhecer o fluxo de produção da Cadeia Produtiva Têxtil, fazendo uma análise da sustentabilidade do mercado têxtil para a produção de moda. Identificar a origem das fibras têxteis e os métodos de produção superfícies têxteis (convencionais e não convencionais); avaliando as características e propriedades das fibras e filamentos têxteis para a produção do vestuário. Conhecer as novas tecnologias empregadas para produção dos têxteis técnicos que estão sendo aplicados aos muitos setores do mercado.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Fibras Têxteis (Definição, Classificação, Propriedades, Produção dos produtos de moda e suas propriedades).
2. Fiação (Definição e importância, Equipamentos e etapas, Valor do fio, Classificação dos fios - torção, direção, comprimento, número de partes, aparência.)
3. Método de Produção de Tecidos
4. 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.

4. Superfícies utilizadas na produção de produtos de moda (Peles, Couro e Camurças; Couro ecológico e Plástico; Aplicações em vestuário)
5. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0009	DESIGN E SOCIEDADE Gestão de Negócios da Moda	2	2	3	60	

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

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

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;
- Plano de Marketing;
- Tendências de Varejo;
- Branding
- Planejamento estratégico;

MÓDULO IV - Distribuição e Vendas

- Estoque, Sortimento, Logística;
- Gestão de Confeção;
- 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.

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.

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.

Núcleo de Design e Comunicação

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA11	Moulage Avançada					

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

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

Complementar:

OZÓRIO, Ligia. 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.

UDALE, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0019	DESIGN E ESTÉTICA Metodologia Visual Aplicada ao Design de Moda	2	2	3	60	

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

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.

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 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
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"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0024	DESIGN E CIÊNCIA INTRODUÇÃO A PESQUISA CIENTÍFICA EM MODA	2	2	3	60	

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

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

1. A Moda e o vestuário como temas da pesquisa interdisciplinar:
 - a. Moda x Sociologia
 - b. Moda x Antropologia
 - c. Moda x comunicação
 - d. Moda x ruralidades
 - e. Moda x culturas populares
 - f. Moda x Design
2. A interdisciplinaridade no estudo do design de moda.
3. Estudo da moda na contemporaneidade - Estudos de caso.
4. Código de ética para pesquisa.
5. Tipos de pesquisa em moda – quantitativa e qualitativa
6. Procedimentos metodológicos aplicados a pesquisa em design de moda
 - a. Pergunta de partida
 - b. Objetivos
 - c. Exploração
 - d. Problemática
 - e. Construção do modelo de análise – teoria metodológica aplicada ao estudo do design

- de moda.
- f. Hipóteses
 - g. A investigação – fontes secundárias e primárias (população e amostra)
 - h. Análise das informações
7. Estrutura do artigo e regras da ABNT.

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.

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 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
NÚCLEO DE DESIGN

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/>	Disciplina
<input type="checkbox"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0025	DESIGN E CIÊNCIA Ergonomia aplicada à Moda	2	2	03	60	

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

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

1. Aplicações da Ergonomia no desenvolvimento de produtos.
2. Antropometria: espaço/dimensões do corpo para produtos de Moda.
3. Usabilidade e Qualidade em produtos de Moda.
4. Especificação de artefatos de Moda.
5. Panorama sobre as pesquisas científicas sobre Ergonomia na Moda.
6. 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.

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.; WEERDMEESTER, 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0035	DESIGN E ESTÉTICA DESENHO DE MODA	2	2	3	60	

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

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 Ilustrator, 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. Entendimento do processo de digitalização e construção da imagem em meio digital.
6. 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

Básico:

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.

Complementar:

DRUDI, Elisabetta; PACI, Tiziana. Figure Drawing for Fashion Design. Pepin Press, 2010.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 7.ed. São Paulo: Escrituras, 2006.

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 Faraudo Gener. España: Promopress, 2007.
WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

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
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"/>	Atividade complementar
<input type="checkbox"/>	Monografia

<input type="checkbox"/>	Estágio
<input type="checkbox"/>	Prática de ensino
<input type="checkbox"/>	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0036	DESIGN E ESTÉTICA Desenho de Moda 2	2	2	3	60	

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

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 humana
 - 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.

Complementar:

DRUDI, Elisabetta; PACI, Tiziana. Figure Drawing for Fashion Design. Pepin Press, 2010.

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.

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



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)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0044	SOCIEDADE - MODA E CONSUMO	2	2	3	60	

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

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.

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 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 type="checkbox"/>	OPTATIVO
--------------------------	-------------	--------------------------	---------	--------------------------	----------

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0054	DESIGN E TECNOLOGIA Moulage Básica	2	2	3	60H	

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

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 tri-dimensional 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.

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.

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

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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0055	TECNOLOGIA - MODELAGEM PLANA DO VESTUÁRIO	1	3	3	60	

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

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

1. Histórico e conceitos de modelagem plana industrial
2. Traçado de kit mini-bases (escala 1:2)
3. Marcação e transferência de pences (blusa feminina)
4. Variação de modelos utilizando o recurso de transferência de pences
5. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0056	TECNOLOGIA - MONTAGEM E PILOTAGEM DO VESTUÁRIO	2	2	3	60	

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

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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0058	DESIGN E TECNOLOGIA DESIGN TÊXTIL	40	20	3	60	
Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.		

EMENTA

Contextualizar o Design Têxtil através da sua evolução histórica e os processos tecnológicos. Analizando as padronagens dos tecidos planos e malhas bem como, os diferentes tipos de acabamentos superficiais (tingimento, estamparia e lavagens) realizados nos produtos têxteis para agregar valor ao vestuário e aos produtos de moda. Tudo isso para relacionar os fundamentos técnicos de produção com os efeitos funcionais, ergonômicos e estéticos dos tecidos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Definição de Design Têxtil
2. Princípios Básicos do Design Têxtil
 - 2.1. Padronagem e repetição
 - 2.2. Tecidos em produção
 - 2.3. Criando tecidos
3. Diferenciação entre Design Estrutural e Estamparia
 - 3.1. Definição de Padrão e Padronagem
 - 3.2. Criação de padronagens (tecidos planos, malhas, não tecidos)
4. Tipos de acabamento
 - 4.1. Definir os acabamentos primários, secundários, terciários e especiais
 - 4.2. Diferenciar: tingimento, estamparia e processos de lavagem em tecidos.
5. Materias utilizados nos tratamentos se superfícies
 - 5.1. Tingir
 - 5.1.1.1. Tipos de corante
 - 5.1.1.2. Escolha do corante em função da matéria prima têxtil
 - 5.1.1.3. Efeitos de tingimento
 - 5.2. Estampar
 - 5.2.1.1. Processos

5.2.1.2. Materiais de estampa

5.2.1.3. Padronagem

6. Customização (aplicação de Bordado e Ornamentação)
7. Tecidos utilizados no Design de Moda
8. Identificação e aplicação dos softwares à tecelagem (padronagem), estampa 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.

UDALE, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.

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

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0016	DESIGN E SOCIEDADE	2	2	3	60	
DESIGNERS	MARKETING PARA					

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

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.

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 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
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"/> | Atividade complementar |
| <input type="checkbox"/> | Monografia |

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Estágio |
| <input type="checkbox"/> | Prática de ensino |
| <input type="checkbox"/> | Módulo |

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção) OBRIGATÓRIO ELETIVO OPTATIVO**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0159	DESIGN E ESTÉTICA					
	MEMÓRIA GRÁFICA DO AGRESTE	2	2	3	60	

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

EMENTA

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 PERNAMBUCANA
 DESIGN VERNACULAR

BIBLIOGRAFIA

Básica:

CARDOSO, Rafael. O design brasileiro antes do design. Sao 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.

Complementar:

BONSIEPE, G. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Bluscher, 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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Componente curricular
 Atividade complementar
 Monografia

Estágio
 Prática de ensino
 Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
EDUC0058	LIBRAS	2	2	3	60	

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

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

1. Aspectos gerais da LIBRAS
2. A estrutura linguística da LIBRAS
3. Léxico de categorias semânticas
4. Sistema de transcrição para a LIBRAS
5. 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.

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 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
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

- | | |
|-------------------------------------|------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Disciplina |
| <input type="checkbox"/> | Atividade complementar |
| <input type="checkbox"/> | Monografia |

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Prática de Ensino |
| <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 Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0117	DESIGN E SOCIEDADE INOVAÇÃO E EMPREENDIMENTOS	2	2	3	60	

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

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

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

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: Aymará Educação, 2011.

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

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 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

ANEXO C – TRECHOS DE ATA RELATIVO ÀS APROVAÇÕES DESTA
REFORMULAÇÃO PARCIAL DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO (PELO
COLEGIADO DO CURSO E PLENO DO NÚCLEO)

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

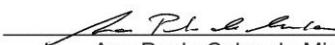


**3ª REUNIÃO ORDINÁRIA DE 2018 DO COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN
DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE, REALIZADA EM 08.08.2018**

“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 Miranda
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 D – TRECHO DE ATA ONDE CONSTA OS PROFESSORES QUE FAZEM
PARTE DO COLEGIADO DO CURSO

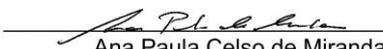
TRECHO DE ATA DA 1ª REUNIÃO ORDINÁRIA DE 2018 DO COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN DO CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE, REALIZADA EM 15.03.2018

“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 E – PORTARIAS DE DESIGNAÇÃO DOS MEMBROS DO NÚCLEO
DOCENTE ESTRUTURANTE (NDE) DO CURSO

COMISSÃO PARA ANÁLISE DE RECURSOS CONTRA A RECUSA DE MATRÍCULA RESOLUÇÃO Nº 11/2015-CCEPE/UFPE (ART. 2º, §§ 4º E 5º)		
Presidente		
Profa. Laura Mesquita Paiva – Diretora, de Gestão Acadêmica – SIAPE: 1247941		
Centro Acadêmico	Titular	Suplente
CAC	Profa. Soraya Maria Bernardino Barreto Januário. 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	
CTG	Prof. ZanonDueire Lins	Prof. Arnaldo Manoel Pereira Carneiro
CFCH	Profa. Viviane Maria Cavalcanti, de Castro Coordenadora do Curso de Arqueologia	Prof. Rui Batista Pordeus Coordenador do Curso de Geografia
CB	Profa. Maria Teresa Jansem, de Almeida Castanho. SIAPE: 1130819 Depto. de Biofísica e Radiobiologia	Prof. Valdir Luna da Silva. SIAPE: 1134520 Depto. de Fisiologia e Farmacologia
CIn	Prof. Henrique Emanuel MostaertRebêlo. SIAPE: 1033301 Prof. Adjunto-A lotado no Depto. de Sistemas de ComputaçãoR amal: 4344 E-mail: hemr@cin.ufpe.br	Prof. Odilon Maroja da Costa Pereira Filho. 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 CABRALSOPHIA DE OLIVEIRA COSTA E SILVA
- AMILCAR ALMEIDA BEZERRA
- EDGARD THOMAS MARTINSLOURIVAL LOPES COSTA FILHO
- **CHARLES RICARDO LEITE DA SILVA**
- DANIELA NERY BRACCHI

(Processo nº. 23076.037043/2017-19)

N.º1.046, de 21.03.2018 - Substituir a servidora Tarciana Martins da Paz, matrícula SIAPE n.º2331495 por Kátia Silvana Lopes de Luna, matrícula SIAPE n.º1864990, indicada pelo Reitor para compor a Subcomissão de Jornada de Trabalho da Reitoria; e o servidor Marcos Wanderley Soares da Silva, matrícula SIAPE n.º1132020 por Deivisson Rattacaso Freire, matrícula SIAPE n.º2104125 eleito pelos pares para compor a Subcomissão de Jornada de Trabalho da Reitoria instituída por meio da Portaria n.º1.017/2015. Mantendo-se os demais membros. (Processo n.º 23076.008650/2018-52)

N.º1.047, de 21.03.2018 - Substituir a servidora Carla Neres de Souza, matrícula SIAPE n.º1864848 por Walter José Gomes e Silva, matrícula SIAPE n.º1133280, indicada pelo Reitor para recompor a Comissão Geral de Jornada de Trabalho instituída por meio da Portaria n.º3.388/2016. Mantendo-se os demais membros. (Processo n.º 23076.008650/2018-52)

N.º1.095, de 26.03.2018 - Substituir os professores Edgar Thomas Martins, matrícula SIAPE n.º1808614, e Sophia de Oliveira Costa e Silva, matrícula SIAPE n.º1526949, pelos professores Marcos Buccini Pio Ribeiro, matrícula SIAPE n.º2377598, e Lourival Lopes Costa Filho, matrícula SIAPE n.º1527991, respectivamente, como membros do Núcleo Docente Estruturante do Bacharelado em Design, do Núcleo de Design e Comunicação, do Centro Acadêmico do Agreste. (Processo n.º 23076.052674/2017-68)

N.º1.096, de 26.03.2018 - Retificar, por motivo de correção no número do contrato, a Portaria n.º287, de 22 de janeiro de 2018, que designou gestor e fiscais de contrato para Implantação de Subestação 300KVA no Departamento de Odontologia e no Núcleo de Educação Física e Desportos do Campus Recife da UFPE/Tomada de Preços n.º01/2017. Nos seguintes termos:

Onde se lê: contrato n.º111/2017

Leia-se: contrato n.º103/2017

Mantendo-se os demais termos.

(Processo n.º 23076.011169/2018-44)

DELEGAÇÃO DE PODERES

O REITOR DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, no uso de suas atribuições legais e estatutárias, resolve:

N.º1.052, de 22.03.2018 - Delegar poderes ao professor Paulo Jorge Parreira dos Santos, matrícula SIAPE n.º1207843, como Representante Legal da UFPE junto ao SisGen – Sistema Nacional de Gestão do Patrimônio Genético e do Conhecimento Tradicional Associado, sistema eletrônico criado para auxiliar o Conselho de Gestão do Patrimônio Genético – CGen/Ministério do Meio Ambiente. (Processo n.º 23076.010809/2018-07)

JORNADA DE TRABALHO

O REITOR DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, no uso de suas atribuições legais e estatutárias, resolve:

N.º1.071, de 23.03.2018 - Autorizar a mudança de jornada de trabalho do(a) servidor(a) Renata Lira do Nascimento Fidelis, Matrícula SIAPE n.º1864440, investido(a) no cargo de Técnica em Enfermagem, lotado(a) na Divisão de Enfermagem do Hospital das Clínicas, passando do regime de trabalho de 30 (trinta) horas semanais para 40 (quarenta) horas semanais, com efeitos **a partir de 01/04/2018**. (Processo n.º 23076.007706/2018-51)



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

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

DESIGNAÇÃO

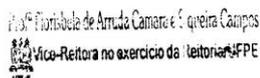
O REITOR DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, no uso das atribuições legais e estatutárias,

RESOLVE:

Designar, a partir de 16 de dezembro de 2015, MARIA DE FATIMA WAECHTER FINIZOLA, SIAPF 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


Vice-Reitoria no exercício da Reitoria
UFPE



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

PORTARIA Nº. 5.121, 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 23 de novembro de 2015, FLÁVIA ZIMMERLE DA NÓBREGA COSTA, SIAPE 1727984, lotada no Núcleo de Design, para integrar o Núcleo Docente Estruturante Bacharelado em Design/CAA.

(Processo nº. 23076.034304/2016-68)


ANÍSIO BRASHNIKOV DE FREITAS DOURADO

Reitor
Prof. Titular de Armas e Ciências Sociais
Vice-Reitoria no exercício da Reitoria/SFPE



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

PORTARIA Nº. 5.119, 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 29 de maio de 2015, FERCIA VALFRIDIA LIMA NUNES, SIAPE 1459085, 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

Prof.ª Thaisabela de Araujo Carneiro e Siguelma Campos
Vice-Reitora no exercício da Reitoria - FPE

ANEXO F – REGULAMENTAÇÃO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

REGULAMENTAÇÃO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Introdução

O presente documento foi elaborado visando regulamentar o Estágio Obrigatório no Curso de Design do Campus Acadêmico do Agreste da UFPE.

Neste, o discente encontrará as seguintes informações:

- ▲ Os requisitos para se matricular nas disciplinas;
- ▲ Os tipos de estágio aceitos pela UFPE;
- ▲ Os documentos necessários para entrega nas disciplinas;
- ▲ Os processos de avaliação das disciplinas;
- ▲ O cronograma das atividades e entregas dos documentos.

Considerações iniciais da disciplina

Para ser considerado apto para pagar as disciplinas de Estágio Obrigatório, no ato da matrícula, o(a) discente deve estar estagiando e ter em sua posse a documentação comprobatória do mesmo.

Com isso, a responsabilidade de conseguir e entregar toda a documentação necessária para a comprovação do estágio, preenchidos em versão digital e impressos, é exclusivamente de responsabilidade do(a) discente.

Em caso de não entrega de toda documentação nos prazos estabelecidos e ou não participação dos encontros estabelecidos, no item calendário da disciplina, o(a) discente poderá ser reprovado por falta e/ou por nota.

O estágio obrigatório em design na UFPE

Segundo a resolução 20/2015 do CCPE da UFPE, o estágio é um instrumento para completar a formação acadêmica do estudante, visando a sua integração com a praxis profissional, o seu aperfeiçoamento técnico-cultural, científico e de relacionamento humano.

Para ser considerado, o estágio deve ter obrigatoriamente correlação com a área de estudos do curso de design, assim como as atividades desenvolvidas pelo(a) estagiário(a).

O estágio obrigatório é requisito para o discente para a conclusão do curso e não precisa ser remunerado.

Personagens envolvidos no estágio:

- ▲ Coordenador de estágio
- ▲ Orientador do estágio
- ▲ Supervisor de estágio: Responsável no local de estágio que supervisionará in loco as atividades do estagiário;

Estagiário: discente(a) devidamente matriculado na disciplina de estágio obrigatório

O estágio obrigatório é reconhecido pela UFPE de 04 formas:

- Estágio em unidade da UFPE com o professor como supervisor;
- Estágio por meio de Centro de Integração, CIEE, IEL, ABRE, PROE etc.;
- Estágio em empresa por meio de convênio com a UFPE;
- Funcionário-Estudante com carteira assinada.

!!! Atenção !!! A UFPE não permite a realização de estágio obrigatório em empresas não conveniadas.

O Termo de Compromisso é prévio, ou seja, o estágio do(a) discente só é validado após a assinatura do termo de compromisso, e não pode ter efeito retroativo.

Tipos de estágio Centro de Integração (CIEE, IEL, ACIC e afins)

Estágio em empresa com contrato por meio de Centro de Integração.

O discente que estiver estagiando em empresa com contrato assinado, por meio de centro de integração [CIEE, IEL, etc.], deve informar ao centro que irá realizar o estágio obrigatório, assim, o contrato deve conter essa informação.

Ao escolher uma empresa para estagiar o discente deverá observar quais as atividades que serão vivenciadas ao longo do estágio e se as mesmas se encontram de acordo com as atividades do profissional da área de Design.

Na empresa deverá ser apontado um supervisor que deverá ser da área de design ou de áreas afins que tenham conhecimento técnico e prático sobre as atividades que serão desenvolvidas pelo discente ao longo do semestre.

Ao longo do semestre serão realizadas visitas sem prévia marcação de dia e horário, visando identificar se o referido discente está realizando as atividades de acordo com o que consta no contrato e plano de atividades. Devendo o supervisor estar disponível para atender ao coordenador de estágio e/ou orientador da UFPE, que

conversaram com o mesmo visando mapear o a capacidade de supervisão do mesmo sobre nas atividades informadas.

Documentos de Estágio por meio de Centro de Integração.

- Contrato do Centro de Integração: Entregue em 4 vias de igual teor e assinatura das partes;
- Plano de Atividades: Entregue em 1 via. Lembrar que no contrato deve constar que o estágio é obrigatório e o representante do Núcleo de Design e Comunicação da UFPE é o Coordenador de Estágio.

!!! Atenção !!! No contrato deve constar:

- A data de início e fim do estágio deve englobar o período da disciplina;
- O coordenador de estágio do curso é quem assina pelo estágio obrigatório;
- Deve constar no contrato que o mesmo se trata de estágio obrigatório;
- O supervisor do estágio na empresa deverá ser alguém da área de design ou de áreas afins

desde que comprove conhecimento técnico e prático de todas as atividades que o estagiário

irá realizar na empresa;

- As atividades descritas no contrato deverão ser estruturadas e planejadas em ordem crescente de conhecimento e dificuldade, não podendo o discente passar o semestre realizando apenas uma única atividade. Estas mesmas atividades devem ser iguais as que serão apresentadas no plano de atividades e relatórios.

No caso exclusivo do IEL não existe a obrigatoriedade de constar o nome do coordenador de estágio por conta de um acordo institucional entre as entidades, nos demais centros faz-se necessário tal informação.

Caso uma ou mais destas solicitações não estejam no contrato ou as atividades não sejam entendidas como atividades profissionais de um designer o contrato não será assinado pela instituição de ensino.

Estágio na UFPE

O discente deve estagiar em horário a combinar com o seu supervisor prestando a carga horária de 20 a 30 horas semanais.

O quadro de vagas nos laboratórios do curso de Design/CAA comumente será divulgado no período das férias pelo site do curso. Os discentes devem entrar em contato direto com os professores na primeira semana de aula, com todos os documentos e requisitos solicitados no quadro.

A UFPE e o curso de Design não são obrigados a oferecer vagas para todos os discentes em suas unidades, cabe ao discente a procura de vagas em empresas.

Ao escolher um local para estagiar o discente deverá observar quais as atividades que serão vivenciadas ao longo do estágio e se as mesmas se encontram de acordo com as atividades do profissional da área de Design.

No local de estágio deverá ser apontado um supervisor que deverá ser da área de design ou de áreas afins que tenham conhecimento técnico e prático sobre as atividades que serão desenvolvidas pelo discente ao longo do semestre.

Ao longo do semestre serão realizadas visitas sem prévia marcação de dia e horário, visando identificar se o referido discente está realizando as atividades de acordo com o que consta no contrato e plano de atividades. Devendo o supervisor estar disponível para atender ao coordenador de estágio e/ou orientador da UFPE, que conversaram com o mesmo visando mapear o a capacidade de supervisão do mesmo sobre nas atividades informadas.

Documentos do estágio na UFPE

- ▲ Termo de compromisso de estágio curricular obrigatório (Estágio realizado em unidades da UFPE): Entregue em 3 vias, com impressão frente e verso.
- ▲ Plano de atividade: Entregue em 1 via, devendo ser preenchido de acordo com o seu supervisor. A assinatura do supervisor deve ser o original. Não são aceitos documentos com assinatura digital.

!!! Atenção !!!

O supervisor do estágio na empresa deverá ser alguém da área de design ou de áreas afins desde que comprove conhecimento técnico e prático de todas as atividades que o estagiário irá realizar na empresa;

As atividades descritas no contrato deverão ser estruturadas e planejadas em ordem crescente de conhecimento e dificuldade, não podendo o discente passar o semestre realizando apenas uma única atividade. Estas mesmas atividades devem ser iguais as que serão apresentadas no plano de atividades e relatórios.

A assinatura do coordenador do curso e coordenador do núcleo fica a cargo dos coordenadores de estágio.

Empresa conveniada com a UFPE

No estágio em empresa por meio de Convênio com a UFPE, o discente que estiver estagiando em empresa e não tiver contrato assinado por meio de centro de integração, deve dar entrada com o pedido de convênio entre a empresa e a UFPE para poder validar o estágio como estágio supervisionado.

Caso a empresa ainda não tenha convênio com a UFPE, a mesma deverá realizar o processo de celebração de convênio antes da disponibilização da vaga de estágio, em sendo este o caso, a empresa deverá encaminhar os documentos a seguir para o setor de convênios.

Ao escolher um local para estagiar o discente deverá observar quais as atividades que serão vivenciadas ao longo do estágio e se as mesmas se encontram de acordo com as atividades do profissional da área de Design.

No local de estágio deverá ser apontado um supervisor que deverá ser da área de design ou de áreas afins que tenham conhecimento técnico e prático sobre as atividades que serão desenvolvidas pelo discente ao longo do semestre.

Ao longo do semestre serão realizadas visitas sem prévia marcação de dia e horário, visando identificar se o referido discente está realizando as atividades de acordo com o que consta no contrato e plano de atividades. Devendo o supervisor estar disponível para atender ao coordenador de estágio e/ou orientador da UFPE, que conversaram com o mesmo visando mapear o a capacidade de supervisão do mesmo sobre nas atividades informadas.

Documentos para celebrar o convênio Empresa-UFPE

- ♣ Termo de Convênio (em 2 vias, preenchido no editor de texto, frente e verso, sem datar);
- ♣ Cópia autenticada do Contrato Social da Empresa e alterações, se houver;
- ♣ Cópia do CNPJ (Emitido no site da Receita Federal);
- ♣ RG e CPF autenticados do representante legal da empresa;
- ♣ Carta da empresa solicitando a celebração do convênio, em papel timbrado, devidamente assinada;

- ⤴ Cadastro da Concedente;
- ⤴ Ofício do Coordenador (Será emitido por servidor da UFPE após a conferência do documentos

acima).

- ⤴ Quanto à supervisão do estágio, basta que o supervisor tenha formação ou experiência na área.

!!! Atenção !!!

O(a) discente deve dar entrada no processo para celebração do convênio na escolaridade e acompanhar o andamento pelo site da UFPE.

Quando o convênio estiver celebrado, ele é arquivado na UFPE e uma cópia é enviada diretamente para a empresa. O convênio da UFPE com empresa tem vigência de 5 anos.

Documentos para Estágio em Empresa por meio de Convênio com a UFPE.

- ⤴ Termo de Compromisso de Estágio Curricular Obrigatório (estágio realizado em empresa conveniada com UFPE): Entregue em 3 vias, com impressão frente e verso;
- ⤴ Plano de Atividades: Entregue em 1 via e preenchido de acordo com o seu supervisor. A assinatura do supervisor deve ser original, não são aceitos documentos com assinatura digital.
- ⤴ Xerox do Termo de Convênio: Entregue em 1 via, para confirmar a data que o convênio foi aprovado.

!!! Atenção !!! No Termo de compromisso deve constar:

- ⤴ A data de início e fim do estágio deve englobar o período da disciplina;
- ⤴ A data de vigência do Estágio, presente no Termo de Compromisso, deve ser ter início

posterior, de no mínimo 1 dia, à data de celebração do Convênio da Empresa com a UFPE. Da data inicial deve-se 3 meses para a data final do estágio;

- ⤴ O supervisor do estágio na empresa deverá ser alguém da área de design ou de áreas afins desde que comprove conhecimento técnico e prático de todas as atividades que o estagiário irá realizar na empresa;
- ⤴ As atividades descritas no plano estágio deverão ser estruturadas e planejadas em ordem crescente de conhecimento e dificuldade, não podendo o discente

passar o semestre realizando apenas uma única atividade. Estas mesmas atividades devem ser iguais as que serão apresentadas no plano de atividades e relatórios.

Funcionário Estudante

O caso dos discentes que são funcionários e realizam o estágio a partir de sua própria experiência de trabalho, nestes casos não há uma remuneração além do salário que já percebem.

Ao decidir estagiar no local de trabalho o discente deverá observar quais as atividades que serão vivenciadas ao longo do estágio e se as mesmas se encontram de acordo com as atividades do profissional da área de Design.

No local de estágio deverá ser apontado um supervisor que deverá ser da área de design ou de áreas afins que tenham conhecimento técnico e prático sobre as atividades que serão desenvolvidas pelo discente ao longo do semestre.

Ao longo do semestre serão realizadas visitas sem prévia marcação de dia e horário, visando identificar se o referido discente está realizando as atividades de acordo com o que consta no contrato e plano de atividades. Devendo o supervisor estar disponível para atender ao coordenador de estágio e/ou orientador da UFPE, que conversaram com o mesmo visando mapear o a capacidade de supervisão do mesmo sobre nas atividades informadas.

Documentos de Estágio em empresa com convênio com a UFPE para Funcionário Estudante

- ⤴ Termo de Compromisso de Estágio [Funcionário Estudante]: Entregue em 3 vias, com impressão frente e verso e será encaminhado pelo professor supervisor para assinatura do pró-reitor acadêmico
- ⤴ Plano de Atividades: Entregue em 1 via, preenchido de acordo com o seu supervisor. A assinatura do supervisor deve ser original, não são aceitos documentos com assinatura digital.
- ⤴ Cópia autenticada da Carteira de Trabalho do funcionário estudante: Entregue em 1 via com a folha de identificação e o contrato de trabalho.

!!! Atenção !!! A data de início e fim do estágio deve englobar o período da disciplina.

O supervisor do estágio na empresa deverá ser alguém da área de design ou de áreas afins desde que comprove conhecimento técnico e prático de todas as atividades que o estagiário irá realizar na empresa.

As atividades descritas no plano de atividades deverão ser estruturadas e planejadas em ordem crescente de conhecimento e dificuldade, não podendo o discente passar o semestre realizando apenas uma única atividade.

Planos de atividades

O plano de atividades consiste no documento ao qual o supervisor do estágio, responsável pelo estagiário(a) na empresa, devendo seguir o modelo adotado pelo curso e disponibilizado na disciplina.

O período do estágio

Funcionário-estudante

Colocar o período da disciplina, lembrar que a carga horária deve ser de no máximo 6h por dia e 30 horas semanais. Não pode coincidir com outras disciplinas. 20 a 30 horas semanais.

Centro de Integração (CIEE, IEL, ACIC e afins)

Colocar o período e carga horária que constam no termo de compromisso de estágio e as atividades devem ser as mesmas que constam no contrato.

Laboratórios da UFPE

Colocar o período da disciplina.

Empresas conveniadas

Colocar o período da disciplina .

As atividades

As atividades descritas no plano de atividades deverão ser estruturadas e planejadas em ordem crescente de conhecimento e dificuldade, não podendo o discente passar o semestre realizando apenas uma única atividade.

!!! Atenção !!!

Planos com atividades que se caracterizam como desvio de função da profissão não serão aceitos pela instituição e por conseqüente não terão assinatura dos responsáveis pelo estágio obrigatório.

Documento deve ser impresso frente e verso sem espaços em branco entre o texto e as assinaturas.

Não datar o documento e não preencher o campo.

Caso nas visitas realizadas nos locais de estágio seja identificado o desvio de função da profissão no estágio ou não constatada a capacidade técnica ou prática do supervisor nas atividades constantes no plano de estágio, o mesmo será cancelado pela instituição.

Checklist

<i>Local</i>	<i>Plano de atividades</i>	<i>Termo de compromisso</i>	<i>Outros documentos</i>
<i>Estágio UFPE</i>	1 via + Assinatura do Supervisor.	3 vias, impressas frente e verso.	
<i>Centro de Integração</i>	1 via + Assinatura do Supervisor.		4 vias do Contrato do Centro de Estágio Obrigatório.
<i>Empresa Conveniada</i>	1 via + Assinatura do Supervisor.	3 vias, impressas frente e verso	1 via do Termo de Convênio [Lista no site da UFPE]
<i>?Funcionário Estudante</i>	2 vias + Assinatura do Supervisor.	3 vias, impressas frente e verso	1 via da Carteira de Trabalho [Xérox autenticada da página do contrato e dos dados].

Relatórios

Ao longo do semestre o aluno deverá realizar dois relatórios: parcial e final. Ambos tem o intuito de apresentar documentalmente tudo que foi desenvolvido no estágio. Apesar de ambos terem estruturas parecidas, o parcial vai ser realizado para apresentar o que foi feito até aproximadamente a metade do estágio e no relatório final o aluno deverá apresentar tudo que foi desenvolvido ao longo do período de estágio.

Estes relatórios visam demonstrar quais as atividades desenvolvidas no período em que o discente estagiou e como suas atividades se relacionam com a prática profissional de Design.

Os relatórios devem ser criado exclusivamente pelo discente, para demonstrar sua experiência pessoal. Trabalhos com cópia parcial, ou total, serão anulados.

Como todo relatório, é esperado um texto acadêmico, explanatório e detalhado, para cada item estabelecido. Evitem a linguagem coloquial e primem pela organização

na apresentação do trabalho escrito. Não serão aceitos trabalhos escritos à mão ou sem as informações solicitadas.

O relatório será avaliado de acordo com a coerência das respostas para cada item estipulado, bem como, o uso correto da língua portuguesa e a eloquência sobre a descrição das informações necessárias. (Semelhante a um trabalho científico).

O discente deve seguir a estrutura do relatório detalhando cada item, como neste roteiro.

Relatório Parcial

O relatório deve conter no mínimo *5 páginas (ou aproximadamente 2.500 palavras)*. A formatação do relatório deve ser em Folha *A4, texto em fonte Trebuchet tamanho 11, espaçamento simples, margens: 3,5cm[sup.], 2,5cm[inf.], 3,5cm[esq.], 2,5cm[dir.]*.

Capa: Cabeçalho apresentando o trabalho com os dados do discente, do supervisor e do local que realizou o estágio.

Apresentação: Apresente a empresa e cada profissional com quem atuou, relatando o dia a dia na empresa de maneira a explorar ao máximo como foi sua atuação dentro da equipe.

Cronograma: Descrever o cronograma inicial e explicar como o mesmo foi seguido e se houve alterações no planejamento.

Atividades Desenvolvidas e/ou em Desenvolvimento: Descrever as atividades desenvolvidas ou em desenvolvimento até o momento da entrega do relatório e de acordo com o plano de estágio estabelecido.

ATIVIDADE 1 (NOMINAR A ATIVIDADE)

- ⤴ Descrição desta atividade;
- ⤴ Objetivos desta atividade;
- ⤴ Descrever os métodos utilizados para desenvolver esta atividade... (software utilizado; outros equipamentos; acompanhamento de obra);
- ⤴ Qual foi sua aprendizagem com o desenvolvimento desta atividade;
- ⤴ desenvolver esta atividade de Design;

- ▲ Listar disciplinas e teorias que o auxiliaram no entendimento desta atividade e como foi aplicado, na prática, o conhecimento adquirido. ATIVIDADE 2 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - ATIVIDADE 3 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - ATIVIDADE 4 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - ATIVIDADE 5 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - (...)

Anexo: Inserção de fotografias (com legendas) para demonstrar os projetos que o discente realizou ao longo do estágio. [No máximo 01 página].

Relatório Final

O relatório deve conter entre *10 e 12 páginas (ou aproximadamente 4.000 a 6.000 palavras)*. A formatação do relatório deve ser em Folha A4, texto em fonte *Trebuchet tamanho 11, espaçamento simples, margens: 3,5cm[sup.], 2,5cm[inf.], 3,5cm[esq.], 2,5cm[dir.]*.

Capa: Cabeçalho apresentando o trabalho com os dados do discente, do supervisor e do local que realizou o estágio.

Apresentação: Apresente a empresa e cada profissional com quem atuou, relatando o dia a dia na empresa de maneira a explorar ao máximo como foi sua atuação dentro da equipe.

Cronograma: Descrever o cronograma inicial e explicar como o mesmo foi seguido e se houve alterações no planejamento.

Atividades Desenvolvidas: Descrever as atividades desenvolvidas ao longo do estágio e de acordo com o plano de estágio estabelecido.

ATIVIDADE 1 (NOMINAR A ATIVIDADE)

- ▲ Descrição desta atividade;
- ▲ Objetivos desta atividade;
- ▲ Descrever os métodos utilizados para desenvolver esta atividade... (software utilizado; outros equipamentos; acompanhamento de obra);

- ⤴ Qual foi sua aprendizagem com o desenvolvimento desta atividade;
- ⤴ Dificuldades encontradas ao desenvolver esta atividade de Design;
- ⤴ Listar disciplinas e teorias que o auxiliaram no entendimento desta atividade e como foi aplicado, na prática, o conhecimento adquirido. ATIVIDADE 2 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - ATIVIDADE 3 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - ATIVIDADE 4 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - ATIVIDADE 5 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - (...)

Outras Atividades Desenvolvidas: Descrever neste ponto as outras a atividades desenvolvidas e que não constam no plano de estágio estabelecido.

ATIVIDADE 1 (NOMINAR A ATIVIDADE)

- ⤴ Descrição desta atividade;
- ⤴ Objetivos desta atividade;
- ⤴ Descrever os métodos utilizados para desenvolver esta atividade... (software utilizado; outros equipamentos; acompanhamento de obra);
- ⤴ Qual(is) o(s) motivo(s) de realizar essa atividade e porque não constou no plano de atividades;
- ⤴ Qual foi sua aprendizagem com o desenvolvimento desta atividade;
- ⤴ Dificuldades encontradas ao desenvolver esta atividade de Design;
- ⤴ Listar disciplinas e teorias que o auxiliaram no entendimento desta atividade e como foi aplicado, na prática, o conhecimento adquirido. ATIVIDADE 2 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade 1 - (...)

Atividades Planejadas e não Desenvolvidas: Descrever neste ponto as atividades planejadas no plano de estágio e que não foram realizadas.

ATIVIDADE 1 (NOMINAR A ATIVIDADE)

- ⤴ Descrição desta atividade;
- ⤴ Objetivos desta atividade;
- ⤴ Qual(is) o(s) motivo(s) de não realização dessa atividade do plano de atividades.

ATIVIDADE 2 (NOMINAR A ATIVIDADE) – Seguir o mesmo “roteiro” da atividade

1 -
(...)

Dificuldades identificadas: Descreva as dificuldades que ocorreram ao longo do estágio, em caso de resolução, descreva também as soluções aplicadas para resolvê-las.

Habilidades Futuras: Descreva as habilidades que você ainda não conseguiu desenvolver e como pretende tentar aplicá-las dentro da equipe.

Anexo: Inserção de fotografias (com legendas) para demonstrar os projetos que o discente realizou ao longo do estágio. [No máximo 01 página].

Relatório do supervisor

O presente documento visa à avaliação do estagiário conforme legislação em vigência na Universidade Federal de Pernambuco.

O mesmo irá fazer parte da nota que será determinada pelos professores da disciplina.

!!! Atenção !!!

Este documento deverá ser preenchido **por escrito, exclusivamente pelo supervisor**, o mesmo deverá estar assinado, carimbado.

Este documento deverá ser entregue **ao estagiário(a) em envelope lacrado**, não sendo aceito o recebimento deste documento aberto ou com sinais de violação do envelope.

Orientação pelos professores da disciplina

A orientação para o cadastramento de documentos, materiais e até assinaturas dos mesmos serão:

- ▲ ● Realizadas de forma presencial exclusivamente nas datas e horários estabelecidos no item calendário deste calendário;
- ▲ ● Através de e-mail de acordo com a disponibilidade dos professores, em dias úteis e dentro do horário de trabalho de cada professor.

!!! Atenção !!! Não será realizada orientação fora dos meios e horários supracitados. Não será realizada orientação através de redes sociais, telefone, etc.

Avaliação

Serão quatro atividades para serem avaliadas, cada uma valendo de 0 a 10 pontos, a qual a nota final semestre será composta na seguinte equação:

Primeira nota + Segunda nota + Terceira nota + Quarta nota

Juntas ao longo do semestre o(a) discente poderá chegar à nota máxima 10, de acordo com as seguintes regras.

Primeira Nota

Entrega da documentação (Contrato, Termo de Compromisso, Plano de Atividades e demais documentos cabíveis)

- ♣ Contrato ou Termo de Compromisso - 0 a 4 pontos;
- ♣ Plano de Atividades - 0 a 4 pontos;
- ♣ Demais documentos cabíveis - 0 a 2 pontos.
- ♣ Pontuação por documentação:
 - ♣ Sem correção, 100% da nota;
 - ♣ Com ajustes após o prazo de entrega, 50% da nota;
 - ♣ Entrega após os prazos estabelecidos 10% da nota.

Nos casos do estágio na UFPE e Centro de integração, os pontos que não necessitam de entrega serão distribuídos igualmente com os demais itens que devem ser entregues.

Segunda Nota

Entrega de relatório parcial do discente.

- Entrega de relatório parcial do discente - 0 a 10 pontos:
 - ♣ Empresa (apresentação, área de atuação, localização, etc);
 - ♣ Atividades desenvolvidas;
 - ♣ Metodologia de trabalho;
 - ♣ Aprendizagem no estágio;
 - ♣ Disciplinas interligadas no estágio;
 - ♣ Pontos positivos e dificuldades;
 - ♣ Pontuação:
 - ♣ Cumprir todos os tópicos: 10 pontos;
 - ♣ Alguns tópicos faltando/inconclusos 7 pontos;

- ⤴ Entrega após os prazos estabelecidos 0 ponto.

Terceira nota

Entrega de relatório final do discente.

- Entrega de relatório final do discente - 0 a 10 pontos.
 - ⤴ Empresa (apresentação, área de atuação, localização, etc);
 - ⤴ Atividades concluídas de acordo com o plano de atividades;
 - ⤴ Aprendizagem no estágio;
 - ⤴ Pontos positivos e dificuldades;
 - ⤴ O que poderia ser melhorado no estágio.
- Pontuação:
 - ⤴ Cumprir todos os tópicos com qualidade, 10 pontos;
 - ⤴ Alguns tópicos faltando/inconclusos ou sem aprofundamento, 6 pontos;
 - ⤴ Entrega após os prazos estabelecidos 1 ponto.

Quarta nota

Entrega do relatório do supervisor.

- Relatório do supervisor:
 - Pontuação:
 - 0 a 10 pontos, de acordo com a nota aplicada pelo supervisor.

Todos os documentos da disciplina de Estágio Supervisionado devem ser preenchidos no editor de texto, exceto o relatório do supervisor.

Os deveres das partes envolvidas na disciplina

Deveres do discente do Curso de Design

Cabe ao discente do curso de Design:

- ⤴ Matricular-se na disciplina com o estágio em curso;
- ⤴ Elaborar o plano de atividade conforme o modelo do Manual, em duas vias, e entregá-lo ao coordenador e vice-coordenador de estágio em até 30 dias após o início da disciplina com a assinatura do professor-supervisor;

- ♣ Colocar no plano de atividade as informações sobre a instituição na qual desempenha a atividade do estágio;
- ♣ Organizar uma apresentação sobre a sua experiência no local do estágio em um seminário que será ofertado pela disciplina de Estágio Supervisionado;
- ♣ No dia do seminário, entregar o relatório parcial da sua atividade no estágio, relatando as tarefas que está desempenhando com fotos ilustrativas, de acordo com o plano de atividade apresentado no início da disciplina;
- ♣ No último dia de aula, entregar o relatório final da disciplina, avaliando as tarefas que executou no estágio com fotos ilustrativas, de acordo com o plano de atividade apresentado no início da disciplina.

Deveres do Professor-Supervisor

Cabe ao professor-supervisor:

- ♣ Receber e analisar o plano de atividade do acadêmico de design para subsidiar, posteriormente, o preenchimento do questionário de visita ao local do estágio. Este plano deve ser entregue totalmente preenchido ao coordenador e vice-coordenador de estágio até 30 dias após o início da disciplina;
- ♣ Agendar as visitas aos locais de estágio e solicitar ao coordenador ou vice-coordenador de estágio a reserva do carro oficial;
- ♣ Entregar o questionário de avaliação ao coordenador e ao vice-coordenador de estágio em um prazo de até 60 dias após o início da disciplina;
- ♣ Avaliar com o coordenador e o vice-coordenador de estágio se o vínculo do discente com a instituição que ofertou o estágio será reconhecido ou não como atividade obrigatória para a disciplina de Estágio Supervisionado.

Deveres do Coordenador e do Vice Coordenador

Cabe ao coordenador e vice-coordenador:

- ♣ Apresentar a disciplina e a sua dinâmica aos discentes matriculados nas quatro turmas abertas (duas diurnas e duas noturnas) a cada semestre;

- ♣ Dividir os discentes por ênfase e local/município de estágio entre os professores que estão em pleno exercício do Núcleo de Design de modo a gerar uma distribuição que preze pelo equilíbrio na organização do mapa de visitas aos locais de estágio;
- ♣ Tornar público o mapa de visitas, relacionando os professores aos discentes supervisionados;
- ♣ Requisitar o carro oficial que vai conduzir os professores-supervisores aos locais do estágio;
- ♣ Agendar a data limite de entrega dos questionários de avaliação do estágio, que deve ser fixada, sempre que possível, para até dois meses após o início das aulas das disciplinas de Estágio Supervisionado ;
- ♣ Avaliar com o professor-supervisor se o vínculo do discente com a instituição será reconhecido ou não como atividade obrigatória para as disciplinas de Estágio Supervisionado;
- ♣ Receber o plano de atividade do discente já assinado pelo professor-supervisor em um prazo de até 30 dias após o início da disciplina;
- ♣ Organizar os seminários de apresentação nos quais os discentes devem trocar as suas experiências nos estágios;
- ♣ Receber os relatórios parciais (entregues no dia do seminário) e finais (protocolados no último dia da disciplina) dos acadêmicos matriculados na disciplina;
- ♣ Distribuir com os professores-supervisores declarações da realização do trabalho de avaliação do exercício do estágio;
- ♣ Lançar as notas para os discentes, de acordo com os critérios definidos por este Manual.

**RELATÓRIO DE ACOMPANHAMENTO DO ESTAGIÁRIO EM UNIDADE
CONCEDENTE DE ESTÁGIO - SUPERVISOR DE ESTÁGIO**

Estágio Obrigatório: [] SIM (1 ou 2) [] NÃO

Concedente: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ Cidade/UF: _____

Telefone: _____

Supervisor de Estágio: _____ CPF: _____

Estagiário: _____

Curso: _____ Horário do Estágio: _____

DO SUPERVISOR

1) Formação: _____

2) Qual sua experiência na área correlacionada ao estágio do aluno?

3) Cite trabalhos de sua autoria (mínimo de 3) que ratifiquem sua experiência?

4) Quais processos metodológicos são utilizados no desenvolvimento das atividades?

DO ESTÁGIO

1) Quais as atividades exercidas pelo estagiário?

2) As atividades exercidas pelo estagiário em questão contribuem para torná-lo apto a:

[] Projetar sistemas e produtos de moda, acessórios e vestuário;

[] Elaborar sistemas de informações visuais;

[] Desenvolver objetos e sistemas de uso através do enfoque interdisciplinar;

[] Produzir soluções projetuais que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas.

3) O estágio auxilia o acadêmico de design a revelar as seguintes competências e habilidades:

- Capacidade criativa 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;
- Capacidade de trânsito interdisciplinar para interagir com especialistas de outras áreas;
- 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, ergonômicos, psicológicos e sociológicos do produto;
- Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto;
- Conhecimento do setor produtivo de sua especialização (ênfase).

DO ESTAGIÁRIO

1) O estagiário tem correspondido às suas atribuições? SIM NÃO

2) O estagiário cumpre com pontualidade sua carga horária? SIM NÃO

3) Descreva o relacionamento interpessoal do estagiário?

4) Descreva evolução do estagiário em termos profissionais?

5) Existe alguma deficiência percebida na formação do aluno? SIM NÃO

Data da visita: ____/____/____ Horário:_____

Supervisor de estágio

Orientador de estágio

**RELATÓRIO DE ACOMPANHAMENTO DO ESTAGIÁRIO EM UNIDADE
CONCEDENTE DE ESTÁGIO - ORIENTADOR DE ESTÁGIO**

Concedente de Estágio: _____

Supervisor de Estágio: _____

Estagiário: _____

Curso: _____

Estágio Obrigatório: [] SIM (1 ou 2) [] NÃO

Data da visita: ____/____/____ Horário: _____

Professor

Orientador: _____

Professores presentes na

visita: _____

Das atividades realizadas pelo estagiário

a) São compatíveis com o curso.

[] SIM [] NÃO [] PARCIALMENTE

Justificativa:

b) Estão previstas no Plano de Estágio.

[] SIM [] NÃO [] PARCIALMENTE

Justificativa:

c) Permitem que aplique os conhecimentos teóricos e práticos obtidos no curso.

[] SIM [] NÃO

Justificativa:

d) Permitem a aquisição de novos conhecimentos.

[] SIM [] NÃO

Justificativa:

Do ambiente do estágio

a) O ambiente fornece os recursos e os materiais para o desenvolvimento das atividades?

[] SIM [] NÃO

Justificativa:

b) O ambiente fornece condições apropriadas de salubridade para a realização do estágio?

SIM NÃO

Justificativa:

Recomendação do Estágio

De acordo com os critérios de avaliação apresentados por este questionário, o estágio realizado pelo referido discente corresponde à seguinte alternativa:

Preenche as atribuições desejadas para a formação do acadêmico;

Não preenche as atribuições desejadas para a formação do acadêmico.

Orientador de estágio

Professor(es)

ANEXO G – ATIVIDADES COMPLEMENTARES

ATIVIDADES COMPLEMENTARES (480h) -

Aprovado pelo Colegiado do Curso de Design-CAA, em 17/05/2018.

Atividade	Carga Horária	Documentação comprobatória
Participação em Projeto de Pesquisa	Integral	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Realização de Iniciação Científica	60h por semestre	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Participação em Projeto de Extensão	1/2 da carga horária	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária explicitada.
Realização de Estágio Extracurricular na área de Design	1/3 da carga horária	Termo de Compromisso formal de órgãos conveniados com a UFPE e Declaração da Empresa contendo período e carga horária realizada.
Realização de Curso Profissionalizante ou de Atualização em Design e áreas correlatas, presencial ou à distância.	Integral. A partir de 8h até 20h e 1/3 da carga horária acima de 20h.	Declaração da empresa, órgão ou instituição, com período e carga horária explicitada.
Participação como colaborador ou voluntariado (bolsista ou não-bolsista da IES) em Laboratório do Curso	1/3 da carga horária até um máximo de 200 horas	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 de disciplina	60h	Declaração da PROACAD, com semestre, ano e carga horária explicitada.
Participação como ouvinte ou monitor em Seminários, Simpósios, Congressos, Conferências, Colóquios, e outros na área de Design e afins.	15h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período e carga horária explicitada.
Participação em comissão coordenadora ou organizadora de eventos acadêmicos ou científicos, promovidos por IES ou Entidades científicas ou profissionais	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período e carga horária explicitada.
Participação em exposições, feiras, mostras e/ou desfiles como autor de trabalhos.	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período e carga horária explicitada.
Publicação de trabalhos em eventos de caráter científico e/ou periódicos	60h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período.
Participação como apresentador em Seminários, Simpósios, Congressos, Conferências, Colóquios etc.	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período.
Recebimento de premiação e/ou menção honrosa em concursos da área (até os 3 primeiros lugares)	30h	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora, com período da premiação explicitada.
Realização de Palestras como apresentador na área e afins	Integral	Certificado ou declaração da Comissão Organizadora ou do o professor responsável, com período e carga horária explicitada.
Ministrar aulas ou cursos de Design ou afins vinculados a projetos.	1/3 da carga horária	Declaração do docente coordenador do projeto, com período e carga horária semanal explicitada.
Participação em visita técnica sem vínculo à disciplina	Integral	Declaração da empresa ou professor responsável pela visita e relatório.
Participação em empresa júnior ou empresas participantes de processo de encubação	1/3 da carga horária	Declaração da empresa ou professor responsável

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	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.	De acordo com a carga horária do componente curricular oferecido	Documento da IES que comprove a atividade
Atividades de representação discente junto aos órgãos da UFPE e outros, de interesse público	60h	Comprovação, por meio da cópia das atas de reuniões, de no mínimo 75% de participação efetiva durante o seu período de realização, ou certidão expedida pelo órgão responsável.

ANEXO H – REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

A Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, e dá outras providências, diz que o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), é um componente curricular opcional da Instituição de Ensino Superior e, quando incluída no Curso de Graduação em Design deve ser regulamentada.

Neste sentido, esta normativa foi aprovada para regulamentar a execução das atividades do Trabalho de Conclusão de Curso, correspondente aos componentes curriculares 'Projeto de Graduação em Design 1 – PGD1' e 'Projeto de Graduação em Design 2 – PGD2', para estudantes do Curso de Bacharelado em Design, do Centro Acadêmico do Agreste da UFPE.

1. DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

O Projeto de Graduação em Design (PGD) é um dos pontos altos do curso de Bacharelado em Design, representa o TCC, sendo requisito obrigatório para obtenção do grau de Bacharel em Design.

O TCC enquadra-se no que se entende 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, desejáveis ou adequados ao 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.

Os temas escolhidos são de interesse e autoria do aluno, sob orientação de um (a) professor (a) designado (a) pelo Colegiado, de acordo com a natureza de seus projetos, respeitando as linhas de pesquisa do Curso e as expertises dos professores do Núcleo de Design e Comunicação (NDC). O TCC Viabiliza ao aluno desenvolver um trabalho de caráter profissional, avaliado por uma banca composta por professores da área, o que estreita o diálogo entre a academia e a comunidade. As etapas de desenvolvimento do trabalho serão planejadas e executadas de acordo com entendimentos estabelecidos entre o aluno e o orientador do TCC.

2. DO FORMATO DE REGISTRO DO TCC

Considerando as orientações descritas no Parecer CNE/CES nº 146/2002, aprovado em 3 de abril de 2002 (que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Administração, Ciências Contábeis, Ciências Econômicas, Dança, Design, Direito, Hotelaria, Música, Secretariado Executivo, Teatro e Turismo) e a Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004 (que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, e dá outras providências) ambas asseguram a flexibilidade e a qualidade da formação oferecida aos estudantes.

Neste sentido, o TCC poderá ser apresentado pelos estudantes concluintes no formato de monografia, respeitando as liberdades individuais e a dignidade humana, como descrito a seguir:

- **MONOGRAFIA:** documento que apresenta o resultado de estudo, devendo expressar conhecimento do assunto escolhido, obedecendo as diretrizes do objeto de investigação, desenvolvido no âmbito do curso, sob orientação de um professor do NDC. A formatação da monografia deverá ser regida pela ABNT. A estrutura da monografia, independentemente da normatização escolhida, deverá conter capa e parte interna, e a parte interna deverá ser dividida em elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais. Toda monografia deve ter entre 50 (cinquenta) páginas e 80 (oitenta) páginas, incluindo os elementos pré e pós-textuais. A monografia pode ser analítica ou projetual. Esta última compreende trabalhos de natureza prática. Os trabalhos de natureza prática, como projetos, devem apresentar uma fundamentação que embase as soluções desenvolvidas, além dos protótipos finais. O projeto poderá gerar alternativas de design (conceitos de design, alternativas de solução, esboços de ideias) e poderá ser apresentado utilizando-se de todos os recursos necessários para a compreensão da proposta preliminar, tais como: Gráficos, quadros e fotos; Filmes e Storyboards; Fluxogramas e/ou organogramas; Estudos de cores; Análise de tarefas e/ou estudo de similares; Memorial descritivo; Perspectivas; Desenhos em escala (plantas, vistas e cortes); Maquetes de estudo; Estudos de interatividade, entre outros.

3. AO ESTUDANTE

Todos estudantes de Projeto de Graduação em Design, PGD 1 e PGD2, devem considerar a quando de sua matrícula, as considerações desta normativa, a fim de evitar prejuízos a sua formação.

Desta forma, compete aos mesmos:

- Executar o seu TCC sob a orientação de um professor (a) encaminhado pelo Colegiado, caso o aluno não tenha já o aceite de um orientador (a), de acordo com a natureza de seus projetos, respeitando as linhas de pesquisa do Curso e as expertises dos professores do NDC;
- Apresentar-se regularmente à orientação, conforme acordado com seu/sua respectivo(a) orientador(a), de forma que a falta do estudante aos encontros de orientação, gerará informação de ausência e conseqüente reprovação no componente curricular de PG1.
- 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.
- Zelar pela honestidade intelectual do trabalho.
- Cumprir às normas estabelecidas nesta normativa.
- Cumprir os prazos estabelecidos pelo calendário acadêmico, pelos professores dos componentes PGD1 e PGD2, e pela Coordenação do Curso de Bacharelado quanto da entrega de seu TCC.
- O estudante pode, em casos excepcionais, apresentar justificativa por escrito e solicitar troca de seu orientador(a), encaminhando seu pedido ao professor de PGD1 ou PGD2, para que o mesmo encaminhe-o para o Colegiado do Curso deliberar sobre a questão.

4. DO COMPONENTE CURRICULAR PGD1

O componente curricular PGD1 será ministrado por qualquer professor do Curso de Bacharelado em Design.

Trata-se de um componente curricular com 120 (cento e vinte) horas, compreendendo a necessidade dos estudantes terem encontros de orientação com seus respectivos orientadores e desenvolverem as suas pesquisas.

São atribuições do docente de PGD1:

- Apresentar esta normativa aos alunos matriculados e deles demandar seu fiel cumprimento.
- Atender e orientar os estudantes matriculados em relação às eventuais dificuldades e impasses surgidos na dinâmica de realização dos seus TCC's, inclusive problemas específicos da relação orientador (a)/orientando (a).
- Acompanhar o desenvolvimento do TCC no que diz respeito à elaboração do objeto da pesquisa e da questão de pesquisa, delineamento dos limites da pesquisa e dos seus objetivos geral e específicos, bem como contribuir no levantamento bibliográfico, sem intervir na orientação dos trabalhos.
- Ministras aulas sobre as 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).
- Auxiliar o discente, caso necessário, no processo de formatação de sua monografia, regidas pelas normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).
- Assessorar o colegiado para o encaminhamento de um (a) orientador(a) para cada estudante matriculado em PGD1, em conformidade com a natureza de seu projeto.
- Controlar, por meio do Sistema de Informações e Gestão Acadêmica (SIG@), a frequência dos estudantes matriculados em PGD1 nas atividades em sala de aula e no desenvolvimento da pesquisa dos mesmos com seus respectivos orientadores, através de supervisão.

5. DO COMPONENTE CURRICULAR PGD2

O componente curricular PGD2 será ministrado por um docente do NDC, preferencialmente, o/a Coordenador(a) do Curso de Bacharelado em Design.

Trata-se de um componente curricular com 120 (cento e vinte) horas: devendo os estudantes terem encontros de orientação com seus respectivos orientadores e desenvolverem o TCC durante o período da disciplina.

São atribuições do docente da PGD2:

- Auxiliar os discentes, quando requerido, no processo de formatação do TCC, regido pelas normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).
- Elaborar um calendário de defesas das monografias, respeitando o limite final do semestre letivo e prazo para lançamento de notas.

- Controlar, por meio do Sistema de Informações e Gestão Acadêmica (SIG@), a frequência dos estudantes matriculados em PGD2 nas atividades em sala de aula e no desenvolvimento da pesquisa dos mesmos com seus respectivos orientadores, através de supervisão.
- Reunir-se com os concluintes, definir comissão de formatura, coletar informações necessárias de serem repassadas à diretoria do centro e equipe de cerimonial, referente a colação de grau dos estudantes.

6. DA ORIENTAÇÃO

Todos os docentes do Núcleo de Design e Comunicação - NDC, de acordo com sua expertise, estão aptos a orientar os estudantes no desenvolvimento do seu TCC.

É vetada a orientação e co-orientação de estudantes por professores substitutos ou temporários, que somente será autorizada em casos excepcionais pelo colegiado do curso.

Aos professores orientadores cabe:

- Garantir a adequação do objeto de investigação à área de Design, assegurando que os limites propostos para a pesquisa possam ser concretizados dentro dos prazos máximos dos semestres letivos.
- Definir o formato de registro do TCC (monografia analítica ou projetual).
- 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 TCC.
- Aferir e atestar a frequência do aluno aos encontros de orientação, informando estes dados aos professores de PGD1 ou PGD2, sempre que apropriadamente solicitado;
- Definir se o TCC tem condições de ser defendido publicamente frente a uma banca examinadora.
- Definir a banca, em concordância com o orientando, que comporá a defesa pública.
- Informar a Secretaria do Bacharelado em Design, com antecedência mínima de duas semanas: dia, horário e local em que ocorrerá a banca examinadora dos seus orientandos, matriculados em PGD2 para que seja possível a divulgação à comunidade acadêmica.

- Registrar a presença da banca examinadora na defesa pública do TCC, responsabilizando-se pela entrega das declarações de comparecimento dos membros da banca, emitidas pela Coordenação/Secretaria do Bacharelado em Design.
- Informar ao Colegiado do Curso, qualquer situação de impedimento ou continuidade das atribuições de orientação, para que o mesmo possa organizar a devida substituição.

7. DAS BANCAS EXAMINADORAS

Independente do formato de registro, todos 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.

As indicações dos nomes dos membros-convidados das bancas examinadoras de PGD2 serão feitas pelos professores orientadores de cada aluno concluinte. Os orientadores deverão estar previamente assegurados de que a banca examinadora esteja disponível e em condições de participar das sessões de apresentação nas respectivas datas programadas. Os convites oficiais aos membros convidados externos, podem ser efetivados, quando necessário, pela Secretaria do Bacharelado em Design, cabendo aos professores solicitar as mesmas com a antecedência mínima para sua expedição.

Cada membro da banca receberá, do estudante concluinte, uma cópia do TCC para leitura e avaliação prévia, com antecedência mínima de duas semanas da data marcada para sua defesa pública.

A apresentação do estudante terá duração de 15 a 20 minutos e cada membro da banca examinadora terá até 15 minutos para arguição. Após as arguições, a banca se reunirá em separado e definirá se o TCC está aprovado ou reprovado.

A reprovação na defesa pública também implica na reprovação do componente curricular de PGD2, o qual deverá ser cursado novamente e o discente fica obrigado a nova defesa durante o semestre letivo.

Como critério de avaliação do TCC, deve-se considerar os seguintes pesos:

- Avaliação do trabalho escrito, peso 8 (oito);

- Apresentação oral do trabalho, peso 2 (dois).

O resultado final será obtido através da soma dos pesos supracitados, sendo uma média das notas atribuídas pelos componentes da banca.

No trabalho escrito, cada membro deve avaliar: a organização sequencial das ideias, a capacidade argumentativa, a profundidade do tema, os resultados atingidos, o apuro gramatical e o grau de correlação do conteúdo com o Design.

Já na apresentação oral, cada membro deve avaliar domínio do conteúdo, organização da apresentação, capacidade de comunicar bem as ideias e capacidade de argumentação.

A avaliação será documentada por meio da folha de avaliação de monografia (Anexo A).

8. AO COLEGIADO DO CURSO

Ao colegiado do Curso de Bacharelado em Design do CAA, da UFPE, compete:

- Encaminhar, até o final do período de modificação de matrícula, os alunos que não possuem orientador definido em PG1, considerando as propostas de pesquisa dos estudantes, as áreas de atuação dos docentes e o equilíbrio do número de orientandos entre os professores do NDC.
- Avaliar, caso ocorra, os pedidos de troca de orientação, quando por solicitação do(a) orientador(a) e/ou do(a) estudante, avaliando as justificativas apresentadas, no prazo máximo de 7 dias úteis.
- Atualizar esta normativa sempre que necessário e quando do interesse da comunidade acadêmica.
- Julgar os casos omissos nesta normativa.

Esta normativa entra em vigor na data de sua aprovação pelo Colegiado do Curso de Bacharelado em Design.

Caruaru, 15 de março de 2018.

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DE MONOGRAFIA

Data da defesa ____/____/____

Aluno (a):

Título da monografia: _____

Orientador(a) ou Coorientador(a): _____

1º Avaliador:

2º Avaliador:

Notas atribuídas pelos examinadores:

	Texto (0-8)	Apresentação (0-2)	Somatório (Σ)
1º Avaliador			
2º Avaliador			

Cálculo da nota final:

1º Avaliador	(Σ^1) ____ x 0,35		
2º Avaliador	(Σ^2) ____ x 0,35		
Orientador(a)*	____ x 0,3		
	NOTA FINAL		

* 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 idéias 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 I – DETALHAMENTO DA INFRAESTRUTURA

O Curso de Bacharelado em Design funciona nas instalações do Centro Acadêmico do Agreste (CAA). As instalações deste Centro foram organizadas de modo a favorecer a integração entre os alunos, os docentes e os funcionários técnico-administrativos. Desta forma o Curso de Design dispõe de espaços comuns e de espaços próprios e adequados ao seu funcionamento, a saber:

ESPAÇOS COMUNS A TODOS OS CURSOS DO CAA

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 retroprojetor.
- c) Laboratórios de informática: trata-se de um espaço climatizado, contendo 15 (quinze) computadores, 1 (uma) impressora e 1 (um) scanner.
- h) Espaço para funcionamento administrativo: o espaço para funcionamento administrativo foi projetado para atender aos alunos, docentes e funcionários técnico-administrativos, contendo as seguintes salas:
 - 01 (um) sala de direção;
 - 04 (quatro) salas para coordenação dos Núcleos;
 - 01 (um) sala de reuniões;
 - 01 (um) setor de contabilidade;
 - 01 (um) sala de recursos humanos.
 - 01 (um) escolaridade única;
 - 01 (um) setor de apoio ao docente (acervo de projetores, computadores e outros equipamentos de apoio às atividades de ensino)

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 m², 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 m², 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 m², 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 m², 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 m², 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:

Equipamentos

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 m², 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 Maquinário

Tendo suas atividades iniciadas em abril de 2011, este laboratório conta com uma área de 33 m², 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 03 PC's e 02 Macs;

01 Impressora jato de tinta multiprofissional.

Mobiliário

05 Cadeiras;

02 Cadeiras de bancada;

02 Pranchetas;

02 Mesas de reunião.

• **Laboratório MAC**

Tendo suas atividades iniciadas em abril de 2011, este laboratório conta com uma área de 47,5 m², 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 m², 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 m², 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.