



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3364.0	Computação Gráfica III	3º	1º/ 2011
Carga Horária: 4		Créditos: 68	Prática Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau: Projeto			
3º Grau: Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
Ementa Atual: Representação visual de objetos através de processamento e síntese de imagem uni, bi e tridimensional por programas computacionais gráficos para projeto de comunicação e de produto.			
Objetivo(s): A disciplina visa a aperfeiçoamento da utilização dos softwares que constituem o fundamento do desenho gráfico, estabelecendo como prioridade a preparação de originais para impressão, vinculando o processo digital as características de suporte, tipos de impressão e acabamentos gráficos. Estabelecer relações interdisciplinares na realização do Projeto Integrado, com Metodologia de Projeto, Tipografia, Desenho III e Materiais e Processos Gráficos I; visando o aprimoramento da representação do conteúdo conceitual e visual, na elaboração de projeto gráfico.			
Metodologia: Aulas expositivas com apoio de material ilustrativo. Desenvolvimento de exercícios com complexidade crescente e a repetição de algumas sistemáticas farão com que o aluno assimile todas as etapas que constituem o ambiente projetual da editoração eletrônica - da pré-impressão a impressão de projeto editorial.			
Conteúdo Programático: Conceitos básicos de editoração eletrônica e diagramação de textos. Estruturação de uma publicação em meios digitais. Aplicação de elementos gráficos. Manipulação de textos. Manipulação dos itens da página. Diagrama de páginas, conceito e utilização de grid. Estruturação de publicações.			



Estética do texto e composição.

Impacto da informática nas artes gráficas.

Analisar fluxo de trabalho do design editorial.

Controle e acompanhamento de produção.

Critérios de Avaliação:

Média Final: $(2P1+2P2+2P3+4PI)/10$

P1 = Exercícios desenvolvidos em sala de aula.

P2 = Seminário do livro *Grid, construção e desconstrução*.

P3 = Criação e diagramação de folder tipográfico.

PI = Projeto Interdisciplinar.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. SAMARA, Timothy; BOTTMANN, Denise. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
2. FERLAUTO, Claudio & JAHN, Heloísa. *A gráfica do livro, o livro da gráfica*. São Paulo: Rosari, 2001.
3. HURLBURT, Allen. *Layout: O design da página impressa*. São Paulo: Nobel, 1986.
4. HORIE, Ricardo Minoru. *Acrobat 8 Professional: para uso gráfico*. São Paulo: Bytes & Types, 2007.

Bibliografia Complementar:

1. MÜLLER-BROCKMANN, Josef. *Sistemas de Grelha: Um manual para desenhistas gráficos*. 1. ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1981.
2. BLACKWELL, Lewis. *The end of print: the grafick design of David Carson*. 2^o Edition. London: Laurence King Publishing, 2000.
3. WOZENCROFT, Jon. *The graphic language of Neville Brody* 2. London:



Thames and Hudson, 1997.

4. WOZENCROFT, Jon. **The Graphic Language of Neville Brody: Brody 2**. 2. ed. Italy: Thames and Hudson, 1994.

Revistas e periódicos

COMPUTER ARTS. São Paulo: Editora Europa, 2008-. Mensal.

PRINT. New Haven: W. E. Rudge Inc., 1940-. Bimestral.

PROFESSIONAL PUBLISH. São Paulo: Dabra Editora, 1991-. Bimestral.

REVISTA ABIGRAF. São Paulo: ABIGRAF, 1990-. Bimestral.

REVISTA ADG. São Paulo: Associação dos Designers Gráficos, 19u-. Quadrimestral.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do curso e identificação dos alunos procurando averiguar seus conhecimentos na área de informática em geral e especificamente em computação gráfica.	Softwares mais utilizados em estações gráficas de Desktop Publishing e suas utilizações.
2º	Projeto gráfico <ul style="list-style-type: none">• Composição• Mancha gráfica, grid, margem, coluna• Tipografia• Rough, layout e arte-final	Exercício utilizando os conceitos apreendidos
3º	Recursos básicos <ul style="list-style-type: none">• Movimentação• Agrupar / Desagrupar• Guias e réguas• Ordenar objetos• Fios, polígonos e círculos• Utilização de cor	Exercício utilizando os conceitos apreendidos



4 ^o	Textos <ul style="list-style-type: none">• Importando texto• Ferramenta de texto• Caixa de texto• Quadros• Configurações de texto• Paleta de controle (texto)	Exercício utilizando os conceitos apreendidos
5 ^o	Elementos <ul style="list-style-type: none">• Importando elementos• Criando elementos• Paleta de controles (objeto)• Alinhando elementos• Recursos adicionais	Exercício utilizando os conceitos apreendidos
6 ^o	Avaliação P2: Apresentação de seminário sobre o livro: <i>Grid, construção e desconstrução.</i>	Entrega e apresentação de seminário
7 ^o	Cores <ul style="list-style-type: none">• Criando e gerenciando cores, padrões: RGB, CMYK e Pantone Diagramação <ul style="list-style-type: none">• Criação de colunas e campos	Exercício utilizando os conceitos apreendidos
8 ^o	Avaliação P3: Tipografia Edição de Texto <ul style="list-style-type: none">• Editor de texto• Uso de dicionário português• Find and change• Fluxo automático• Glyphs - open type• Tabulação	Atendimento: Folder tipografia Exercício utilizando os conceitos apreendidos
9 ^o	Avaliação P3: Tipografia Páginas Mestras <ul style="list-style-type: none">• Numeração automática• Padronização de páginas• Caracteres especiais	Atendimento: Folder tipografia Exercício utilizando os conceitos apreendidos



10º	Estilos <ul style="list-style-type: none">• Conceito de estilos• Paleta de Estilos• Criação e aplicação de estilos	Atendimento: Folder tipografia Exercício utilizando os conceitos apreendidos
11º	Avaliação P3: Entrega do 1º trabalho do semestre Folder Tipografia Sumário <ul style="list-style-type: none">• Criando sumários• Criando PDFs para impressão e visualização	Exercício utilizando os conceitos apreendidos
12º	Avaliação PI: Desenvolvimento do Projeto Integrado	Atendimento de PI
13º	Avaliação PI: Desenvolvimento do Projeto Final	Atendimento de PI
14º	Avaliação PI: Desenvolvimento do Projeto Final	Atendimento de PI
15º	Avaliação PI: Desenvolvimento do Projeto Final	Atendimento de PI
16º	Avaliação PI: Entrega do Projeto Final	Atendimento sobre a apresentação de PI
17º	Avaliação PI Vista de Notas	Avaliação PI: Banca



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3365.9	Desenho III	3º	1º/ 2011
Carga Horária: 04 Horas		Créditos: 68	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau Projeto			
3º Grau Teoria e Crítica			
Ementa Atual: O desenho como linguagem do pensamento visual para o desenvolvimento de repertórios na realização de projetos de comunicação visual e de produto.			
Objetivo(s): Proporcionar ao aluno a compreensão da necessidade da organização da mensagem visual através do estudo da composição e do tratamento gráfico da imagem. Estudo dos elementos da sintaxe visual gráfica. O desenho como ferramenta para organização do raciocínio e da criatividade visual para solução de problemas formais envolvidos em projetos de programação visual.			
Metodologia: Exercícios práticos apoiados em abordagens visuais. Aulas teóricas como suporte para elaboração dos trabalhos práticos. Desenvolvimento de projetos de criação individual Desenvolvimento de projetos de integração interdisciplinar - PI. Acompanhamento e apoio ao processo de criação do aluno.			
Conteúdo Programático: .Sintaxe Visual: Estudo da Composição e dos elementos básicos da comunicação visual. Gestalt e suas aplicações Cor e suas aplicações Técnicas visuais e estratégias de comunicação. . Interpretação de conceitos e mensagens visuais através da elaboração de estudos da composição visual . Expressão e linguagem visual Pesquisa e aplicação de tratamentos gráficos aplicados a superfície.			



Critérios de Avaliação:

- .Trabalhos individuais elaborados a partir de estudos das técnicas visuais- P=3
- .Projetos individuais elaborados a partir da interpretação de conceitos e mensagens visuais.P=3
- . Projetos de integração interdisciplinar elaborados em grupo.P=4

A nota final será obtida pela somatória das avaliações (respeitando os seus respectivos pesos) e dividindo o total por 10.

A falta ou não entrega de alguma avaliação, implica na perda do seu referido percentual.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo, Martins Fontes, 2007.
2. LUPTON, E. & PHILLIPS, C. J. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: CosacNaify, 2008.
3. MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Bibliografia Complementar:

1. WILDE, J. & WILDE R. **Visual Literacy: A conception approach to graphic problem solving**. New York: Watson-Guption Publications, 2000.
2. MARSHALL, L. & MEACHEM, L. **Como Usar Imagens**. São Paulo: Edições Rosari, 2010.
3. HYLAND, A.(ED). **The Picture Book**. London: Laurence King, 2006.
4. HELLER, S. & TALARICO, L. **Graphic. Inside the Sketchbooks of the World's Great Graphic Designers**. London: Thames & Hudson, 2010.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina Apresentação do programa, bibliografia e sistema de avaliação. Especificação de materiais de desenho.	
2º	Aula teórica: Sintaxe Visual: Elementos gráficos	Exercícios de composição com aplicação dos elementos visuais básicos: pontos, linhas, hachuras, forma/contra-forma e contraste.
3º		Finalização dos exercícios em sala de aula.
4º		Avaliação individual e discussão coletiva em sala de aula.
5º	Aula teórica: Sintaxe Visual: Técnicas visuais e estratégias de comunicação.	Execução de 8 pares de técnicas visuais básicas para elaboração do projeto.
6º	Atendimento e apoio em sala de aula.	Leitura de textos indicados na bibliografia (Dondis e Lupton) Estudos de técnicas visuais para execução dos trabalhos. Início dos rafes.
7º	Exemplos comentados de tratamentos gráficos e suas aplicações.	Execução dos trabalhos e experimentação de materiais e tratamentos gráficos específicos.
8º	Atendimento e apoio em sala de aula.	Finalização dos trabalhos.
9º		Avaliação individual e discussão coletiva em sala de aula.
10º	Interpretação de conceitos e mensagens visuais através da elaboração de estudos da composição visual. Apresentação da proposta.	Elaboração de projeto em 4 etapas, a partir de um desenho livre sobre a proposta do PI.



11º	Atendimento e apoio em sala de aula.	Estudos (rafes).
12º	Atendimento e apoio em sala de aula, com exemplos comentados. Atendimento e suporte ao PI.	Finalização do desenho. Início da primeira etapa. A partir de conceitos e palavras chaves do PI, elaborar 6 estudos de composições em PB a partir do desenho livre.
13º	Atendimento e apoio em sala de aula, com exemplos comentados. Atendimento e suporte ao PI.	Finalização da 1ªetapa com elaboração de tratamentos gráficos condizentes com seus conceitos. Início da 2ªetapa.
14º	Atendimento e apoio em sala de aula, com exemplos comentados. Atendimento e suporte ao PI.	Finalização da 2ªetapa com a inserção na composição das palavras-chaves, elaboradas e trabalhadas de acordo com seus significados. Início da 3ªetapa.
15º	Atendimento e apoio em sala de aula, com exemplos comentados. Atendimento e suporte ao PI.	Finalização da 3ªetapa com estudos de cores aplicadas à composição de acordo com seus significados.
16º	Apresentação do Projeto Integrado.	Avaliação e discussão em sala de aula.
17º		Vista de notas.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.33616	Desenho Técnico III	3ª	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Teoria e Crítica			
3º Grau - Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
Representação técnica do plano e espaço aplicada à elaboração de projetos de comunicação e de produto.			
Objetivo(s):			
Propiciar condições para o desenvolvimento de técnicas de desenho básico em vistas e cortes para aplicar em projetos, bem como fornecer conhecimentos técnicos ao aluno pela interpretação de projetos gráficos, através da percepção da multidisciplinaridade.			
Metodologia:			
Aulas expositivas, exercícios práticos, individuais, apoiados em abordagens teóricas, acompanhadas de exercícios aplicativos na área de Programação Visual.			
Conteúdo Programático:			
Esboços de vistas ortográficas e projeções;			
Uso do instrumental de desenho técnico com aplicação correta da hierarquia de linhas;			
Apresentação das normas de representação segundo a ABNT;			
Representação de elementos de design em planta, vistas e cortes;			
Representação de elementos de design em perspectiva isométrica e cavaleira;			
Uso correto de cotas e legendas;			
Uso de escalas de ampliação e redução;			



Desenho de execução na área de Programação Visual.

Critérios de Avaliação:

- Avaliação contínua das pranchas de desenho realizadas em sala de aula (0,0 a 10,0), cujos critérios são: qualidade dos desenhos, desempenho na execução e utilização de material adequado; dividida em duas etapas, uma no meio do semestre e a outra no final do semestre.
- Trabalhos aplicativos relacionados à área específica de PV (0,0 a 10,0).

Nota A (0 a 10) peso 1 - média parcial dos desenhos realizados em sala de aula

Nota B (0 a 10) peso 1 - média final dos desenhos realizados em sala de aula

PF (0 a 10) peso 1 - Trabalhos aplicativos específicos

$$MF = \frac{(A*1 + B*1 + PF*1)}{3}$$

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. ELAM, Kimberly. **Geometria do design: estudos sobre proporção e composição**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
2. GIESECKE, Frederic E. *et all*. **Comunicação gráfica moderna**. Porto Alegre: Bookman, 2002.
3. PEREIRA, Ademar. **Geometria Descritiva**. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.
4. RICH, Barnett. **Teoria e problemas de geometria**. Tradução Irineu Bicudo. 3.



Ed. Porto Alegre: Bookman, 2003.

5. SILVA, Arlindo. *Desenho Técnico Moderno*. Lisboa: Lidel, 2005.

Bibliografia Complementar:

1. AZEVEDO, Eduardo. *Computação Gráfica: teoria e prática*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
2. HERRIOTT, Luke. *The Packaging and Design: Templates sourcebook*. Switzerland: Roto Vision Book, 2007.
3. LEITE, Adriana. *Desenho Técnico de Roupas Femininas*. São Paulo: SENAC, 2007.
4. MANDARINO, Denis. *Desenho Técnico*. São Paulo: Plêiade, 2003.
5. STEFANELLI, *Desenho geométrico*. Disponível em:
<<http://www.stefanelli.eng.br>>. Acesso em: 18 nov. 2010.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina: objetivos, conteúdo, bibliografia, critérios de avaliação e lista de materiais.	
2º	Esboços de vistas ortográficas e projeções Os primeiros desenhos técnicos e desenho de esboço técnico	Exercício: esboços de vistas ortográficas de objetos no 1º Diedro.
3º	Uso do instrumental de desenho técnico.	Exercício com uso de instrumental técnico aplicado em hierarquia de linhas



4°	Representar elementos de design em planta e vistas Cotas em perspectiva	Exercício de vistas de projetos de PV: Marca
5°	Representar elementos de design em planta e vistas Escala técnica	Exercício de vistas de projetos de PV: Utilização de escala de ampliação e redução
6°	Representar elementos de design em planta e vistas	Exercício de vistas De projetos de PV: Faca de embalagem
7°	Representar elementos de design em planta e vistas Cotas em vistas	Exercício de vistas De projetos de Design
8°	Representar elementos de design em perspectiva isométrica Cotas em perspectiva	Exercício de vistas De projetos de Design
9°	Representar elementos de design em Perspectiva cavaleira Cotas em perspectiva	Exercício de vistas de projetos de Design
10°	Desenvolvimento do desenho técnico a partir de projetos específicos da área de PV	Exercício aplicativo: construção de um <i>display</i> para um produto/embalagem - desenho isométrico.
11°		Exercício aplicativo: construção de um <i>display</i> para um produto/embalagem - planificação.



12º	Representar elementos de design em planta, vistas e cortes Cortes em vistas	Exercício de vistas dos objetos de design: Corte pleno
13º	Representar elementos de design em planta, vistas e cortes Cortes em vistas	Exercício de vistas dos objetos de design: Meio corte
14º	Representar elementos de design em planta, vistas e cortes Sinalização	Exercício de planta baixa de um ambiente público
15º		Exercício de planta baixa de um ambiente público
16º	Apresentação dos trabalhos práticos para a avaliação	
17º		Vistas de nota TGI



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3363.1	Design e Teoria III	3ª	2º/ 2010
Carga Horária: 02		Créditos: 34	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Teoria e Crítica			
2º Grau - Projeto			
3º Grau - Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
Teorias que fundamentam a compreensão da disciplina do ponto de vista do fazer projetual e da elaboração estética. O Design como portador de mensagens. Análise da construção e eficiência da mensagem segundo a sintaxe, semântica e semiótica aplicada ao design. Fundamentos de semiótica e teoria da informação.			
Objetivo(s):			
Propiciar capacidade de pesquisa, análise e reflexão na área do design de comunicação. Oferecer base teórica para compreensão e crítica da prática do design, enfatizando as tendências e perspectivas que participam do debate contemporâneo, para fundamentação dos conceitos envolvidos na concepção de projetos e posicionamento consciente na atuação profissional. Participar da interdisciplinaridade do Projeto Integrado junto às disciplinas de: Metodologia de Projeto, Computação Gráfica III, Materiais e Processos Gráficos I e Tipografia; para ajudar à fundamentação do conceito de projeto adequado a proposta do semestre.			
Metodologia:			
As aulas teóricas comportam a apresentação dos assuntos com projeções de imagens. Desenvolve-se análise de comunicações visuais contemporâneas para refletir sobre o conceito projetual em função do seu objetivo. As discussões de textos geram o entendimento e reflexão sobre os conceitos expostos por teóricos da área do design e correlatas. A disciplina fará parte da interdisciplinaridade do Projeto, auxiliando à fundamentação do conceito de design que será adotado no projeto, com utilização de textos adequados ao tema do semestre e breve atendimento de dúvidas que surgirem.			
Conteúdo Programático:			
. Projeto e Destino; . Do Desenho ao Design; . Vanguardas e Funcionalismo;			



- . As 3 Eras do Capitalismo de Consumo;
- . Mimese na Cultura;
- . A era do efêmero, saturação de imagens;
- . Sistemas;

Critérios de Avaliação:

Avaliação 1: Discussão de textos e produção de dissertação em sala de aula em duplas, com 30% da nota final;

Avaliação 2: Análise de comunicações visuais em sala de aula em duplas, com 30% da nota final;

Avaliação 3: Apresentação de Projeto Integrado, com 40% da nota final ;

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

- 1ª e 2ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto: “Do desenho ao Design: um percurso semiótico?” de Lucrécia D´Alessio Ferrara.
- 3ª e 4ª semanas: Leitura e resumo comentado do livro “Leitura sem palavras” de Lucrécia D´Alessio Ferrara.
- 5ª e 6ª semanas: Leitura e resumo comentado da primeira metade do livro “Informação, Linguagem e Comunicação” de Décio Pignatari.
- 7ª e 8ª semanas: Leitura e resumo comentado da segunda metade do livro “Informação, Linguagem e Comunicação” de Décio Pignatari.
- 9ª e 10ª semanas: Leitura e resumo comentado da primeira metade do livro “Introdução à Análise da Imagem” de Martine Joly.
- 11ª e 12ª semanas: Leitura e resumo comentado da segunda metade do livro “Introdução à Análise da Imagem” de Martine Joly.

Bibliografia Básica:

1. BÜRDEK, Bernard E. História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
2. FERRARA, Lucrécia D´Alessio. “Do desenho ao Design: um percurso semiótico?”. In: Galáxia (n7, abril). São Paulo: EDUC, 2004.
3. GEBAUER, Günter. Mimese na Cultura. São Paulo: Ed. Anablume, 2007.
4. NIEMYER, Lucy. Elementos de Semiótica aplicados ao Design. Rio de Janeiro: ZAB Editora, 2003.
5. SANTAELLA, Lucia. A Teoria Geral dos Signos - Como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
6. PIGNATARI, Décio. Informação, Linguagem e Comunicação. Cotia, SP. Ateliê Editorial, 2008.



Bibliografia Complementar:

1. FERRARA, Lucrecia D'Alessio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 2007.
2. _____. *Estratégia dos signos*. São Paulo: Perspectiva: 1986.
3. HAUG, Wolfgang Fritz. *Crítica da Estética da Mercadoria*. Wolfgang Fritz Haug; tradução de Erlon Paschoal; colaboração Jael Glauce da Fonseca. - São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, 210 p.
4. JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Campinas: Papius, 2003.
5. LÖBACH, Bernd. *Design Industrial - Bases para a configuração dos produtos industriais*; tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher LTDA, 2001.
6. NORMAN, Donald A. *Emotional Design - Why we love (or hate) everyday things*. Nova Yorque: Basic Books, 2005, 257 p.
7. NORMAN, Donald A. *O Design do dia-a-dia*. R. de J.: Rocco, 2006, 271 p.
8. PEREZ, Clotilde. *Signos da Marca - expressividade e sensorialidade*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
9. PIERCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
10. PIGNATARI, Décio. *Semiótica da Arte e da Arquitetura*. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do Programa, Bibliografia, Avaliação e Cronograma	Aula Expositiva apresentando o programa;
2º	Projeto e Destino: o desenvolvimento da Atividade Projetual ao longo da história no período Moderno.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power Point)
3º	Do Desenho ao Design: do projeto ao produto final em si. Quais os desafios do designer e importância da metodologia ao se projetar;	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power Point)
4º	Vanguardas e Funcionalismo: desenvolvimento da Atividade Projetual na primeira metade do século XX;	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power Point)



5º	Avaliação 1	Discussão em duplas sobre textos apresentados nas aulas expositivas e produção de dissertação;
6º	As 3 Eras do Capitalismo de Consumo: mudanças históricas no perfil do consumidor e suas necessidades.	Aula Expositiva, com apresentação de Textos e Imagens (Power Point)
7º	Mimese na Cultura: o Design como produto de Relações Miméticas. Conceito de Mídia e sua classificação como Segunda Realidade. Conceito de 3 Realidades;	Aula Expositiva, com apresentação de Textos e Imagens (Power Point)
8º	A era do Efêmero, saturação de imagens e esvaziamento do seu sentido projetual, funcional e social;	Aula Expositiva, com apresentação de Textos e Imagens (Power Point)
9º	Avaliação 2	Análise de comunicações visuais em sala de aula, dem dupla.
10º	Sistemas: como se constitui um sistema em um projeto complexo com diferentes desdobramentos;	Aula Expositiva, com apresentação de Textos e Imagens (Power Point)
11º	Apresentação de Proposta do Projeto Integrado.	Aula Expositiva
12º	Atendimento ao Projeto Integrado	Aula Expositiva - Atendimento
13º	Atendimento ao Projeto Integrado	Aula Expositiva - Atendimento.
14º	Atendimento ao Projeto Integrado	Aula Expositiva Atendimento.
15º	Atendimento ao Projeto Integrado	Aula Expositiva sobre os andamento dos projetos.
16º	Apresentação do Projeto Integrado	Serão utilizado dois dias da semana para apresentação dos grupos.
17º	Fechamento das Notas.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3360.8	Fotografia II	3º	1º/ 2011
Carga Horária: 2 Horas		Créditos: 34	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau - Projeto			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
<p>Estudo da linguagem, dos equipamentos, dos materiais e dos processos fotográficos básicos, valorizando o aluno como agente criador. A fotografia como instrumento de estimulação, sensibilização, e desenvolvimento do potencial de observação- percepção visual. Produção, análise e conceituação da imagem fotográfica.</p>			
Objetivo(s):			
<p>Aprofundar os conhecimentos da fotografia contemporânea como ferramenta para criação de peças gráficas. A disciplina tem o objetivo de reutilizar e recriar fotografias produzidas no estúdio para composição de projetos gráficos de revistas e de livros. A parte técnica visa capacitar o aluno a explorar novas formas de iluminação com flash sincronizado, além do uso de diferentes tipos de lentes com máquinas digitais.</p>			
Metodologia:			
<p>Aulas teórico-visuais apresentando o uso da fotografia em cartazes, revistas e livros. O método será inicialmente analisar e produzir peças gráficas a partir de imagens existentes (reproduzidas por fotografia ou por scanner). O curso visa aprofundar as técnicas de fotografia digital de retratos e objetos com o uso de flash em estúdio sincronizado para criação de peças gráficas.</p>			
Conteúdo Programático:			
<p>-Apresentar a história da fotografia, os tipos de câmeras e suportes para obter diferentes resultados criativos.</p> <p>-Discutir como a história da fotografia e o design da Bauhaus e Russos (Moholy-Nagy, Rodchenko) desenvolveram uma linguagem através da forma, da luz e da composição.</p> <p>-Apresentação de filmes sobre estilos fotográficos e técnicas de luz e composição.</p> <p>-Produção de material do laboratório fotográfico com papel e testes de luz (fotograma).</p>			



- Apresentar a história da fotografia brasileira e seus movimentos.
- Utilização da câmera analógica e os controles de velocidade e diafragma.
- Introduzir a utilização de diferentes tipos de objetivas.
- Fotografar em estúdio objetos de pequeno e médio porte com luz contínua e flash.
- Instrumentalizar a técnica fotográfica digital, balanço de cor, técnicas de sensibilidade e de controles de velocidade e abertura.
- Apresentar técnicas de iluminação em estúdio com câmera digital para fotografia de retrato.

Critérios de Avaliação:

Avaliação 1 - trabalho de composição de fotogramas produzidos no laboratório (Peso 1).

Avaliação 2 - teórica escrita sobre textos a serem escolhidos da bibliografia básica (Peso 1).

A média da disciplina será obtida pela somatória das notas dividida por 2.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. COSTA, Helouise. **A fotografia moderna no Brasil**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
2. HEDGECOE, John; CARVALHO, Alexandre Roberto; KFOURI, Assef Nagib. **O novo manual de fotografia: guia completo para todos os formatos**, 3ed. São Paulo: SENAC, 2007.
3. LANGFORD, Michael John, FURMANKIEWICZ, Edson. **Fotografia básica de Langford: guia completo para fotógrafos**. 8ed. São Paulo: Bookman, 2009.
4. KUBRUSLY, Cláudio Araújo. **O que é fotografia**. São Paulo: Brasiliense, 2008.
5. SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

Bibliografia Complementar:

1. BARROS, Geraldo de. **Fotoformas: fotografias: photographs**. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.
2. BOOT, Chris. **Magnum stories**. New York: Phaidon Press, 2004.



3. CARTIER-BRESSON, Henri. **Scrapbook: photographs 1932-1946**. London: Thames & Hudson, 2006.
4. FERNANDES JUNIOR, Rubens. **Labirinto e identidades: panorama da fotografia no Brasil (1946-98)**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
5. FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
6. JOHNSON, William S. **A history of photography: from 1839 to the present**. Hong Kong: Taschen, 2005.
7. KOUDELKA, Josef. **Chaos**. London: Phaidon, 2005.
8. OMAR, Arthur. **Zen e a arte gloriosa da fotografia, a: zen and the glorious art of photography**. São Paulo: Cosac & Naify, 1997.
9. RAY, Man. **Man Ray**. Paris: Assouline, 2002.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do curso - Perspectivas da fotografia - Analógica e digital	
2º	Câmara obscura - apresentação do filme O conhecimento secreto - mudança do desenho tradicional para desenho com aspecto fotográfico - História da fotografia	Projeção de filme sobre o tema
3º	Laboratório - Produção de fotogramas figurativos	LAB
4º	História da fotografia - fotograma - Moholy Nagy	Projeção sobre o tema em powerpoint
5º	Laboratório - Produção de fotogramas abstratos privilegiando o círculo e a linha.	LAB



6º	História da fotografia - surrealismo na fotografia, Man Ray - Entrega dos trabalhos para 1ª. Avaliação e análise com a sala dos fotogramas.	Projeção sobre o tema em PowerPoint
7º	Funcionamento da câmera analógica .	Projeção sobre o tema e utilização da câmera no estúdio sem filme.
8º	Fotografia de objetos em estúdio com luz contínua - técnica de profundidade de campo com tripé.	Estúdio com iluminação
9º	Fotografia no campus e no estúdio - exercício de velocidade com tripé e sem tripé.	Estúdio com iluminação e luz artificial no campus
10º	História da fotografia - Estilos e formatos. Leitura: SONTAG, Susan. Sobre fotografia. São Paulo: Cia das Letras, 2008.	Projeção sobre o tema em powerpoint
11º	Avaliação 2	Avaliação
12º	Revelação de contato no laboratório - Ampliação das fotografias preto e branco no laboratório.	LAB
13º	Funcionamento da câmera digital	Estúdio
14º	Fotografia de retrato	Estúdio com flash
15º	Projeção, análise e edição das fotografias de objeto e retrato.	Projeção sobre o tema em powerpoint
16º	Entrega das fotografias de objetos e retratos em papel fotográfico	Estúdio
17º	Fechamento das médias. Vista de Notas.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3359.4	GRAVURA II	3ºsem.	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau - Projeto			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
<p>Processos da xilogravura artística em preto, branco e colorida para sensibilizar o aluno aos processos da gravação artística em alto relevo, dando ênfase à pesquisa, as novas tecnologias, ao conceito e procedimentos. Introdução aos processos da calcografia e da litografia enfatizando a criatividade e a sua aplicação nas artes gráficas.</p>			
Objetivo(s):			
<p>Proporcionar aos alunos elementos para o melhor domínio da linguagem gráfica através do contato com os processos da gravura em metal, conduzindo-o ao desenvolvimento da sensibilidade e da criatividade aplicada às artes e à indústria gráfica, através de enfoque multidisciplinar. Adquirir conhecimentos básicos sobre os processos e o histórico da gravação calcográfica (Raízes para a indústria gráfica e das novas tecnologias) e das características da criação da imagem impressa. Estimular a criatividade através de pesquisas de materiais e exercícios de livre criação.</p>			
Metodologia:			
<p>Aulas práticas complementadas por abordagens teóricas (História dos Processos Gráficos e História da Arte Gráfica). Conhecimento de gravuras originais de artistas plásticos, gravadores, livros, visitas a museus e galerias de arte. Os alunos terão acesso livre ao programa em Power Point intitulado "Manual do Aguafortista - Princípios Técnicos da Calcogravura". Os trabalhos serão desenvolvidos individualmente e cada aluno criar o seu projeto. Apoio a pesquisas em Bibliotecas e pela Internet. Apresentação de livros, catálogos de exposições de artes plásticas, industriais, artigos e textos em periódicos e revistas.</p>			
Conteúdo Programático:			



Informações históricas sobre os processos da gravura em metal e da litografia.

- Demonstrações do instrumental.
- Execução de testes dos instrumentos.
- Preparo das pranchas para a gravação.
- Transferência de imagens.
- Transporte do desenho para as pranchas.
- Processos de incisão direta (Ponta-seca, buril, berceau, roulette, maneira negra).
- Água-forte.
- Água-Tinta.
- Registro.
- Impressão.
- Normas de numeração e assinatura da edição.
- Composição partindo da matriz gravada para a edição.

OBS: Este conteúdo programático não é estanque, mas sim flexível, estimulando a possibilidade de buscas diferentes por parte dos alunos.

Critérios de Avaliação:

A avaliação será contínua e deverá levar em conta os seguintes fatores:

- Interesse na pesquisa.
- Processo Criativo.
- Qualidade da execução e conclusão dos trabalhos.
- Enriquecimento com elementos externos à Faculdade como: artigos, visitas a museus, galerias de arte, ateliês de profissionais da área.

Pontualidade na entrega dos trabalhos para a avaliação semestral.

Duas avaliações com peso 1, a média é a somatória das duas divididas por 2.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. BUTI, Marco e LETYCIA, Anna. *Gravura em metal*. São Paulo: EDUSP, 2002.
2. CATAFAL, Jordi e OLIVA, Clara. *A gravura*. (Coleção Artes e Ofícios). Lisboa: Editorial Estampa, 2003.
3. MARTINS, Itajahy F. *Gravura: Arte e Técnica*. São Paulo: Fundação Nestlé de



Cultura, 1987.

Bibliografia Complementar:

1. CASTLEMAN, Riva. *Prints of the twentieth century - a history*. (The World of Art Library). London: Thames and Hudson, 1976.
2. FEBRE, Lucien & HENRY-MARTIN, Jean. *O aparecimento do Livro*. São Paulo: Editora UNESP-HUCITEC, 1991.
3. FERREIRA, Orlando da Costa. *Imagem e Letra - Introdução à Bibliologia - A Imagem Gravada*. São Paulo: Melhoramentos/EDUSP/Secretaria da Cultura, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo, s/d.
4. IVINS JR., W. M. *Imagen impresa y conocimiento - Analisis de la imagen prefotografica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.
5. LAYNAIRE, Hean & MELOT Michel. *Les Gravures des Impressionistes: Monet, Pissaro, Renoir, Cézanne, Sisley*. Local Artes e Metiers Gráffiques, 1971.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Introdução à História dos processos gráficos. Apresentação do programa do semestre. Lista dos materiais.	Apresentação em vídeo: "Gravura e gravadores brasileiros".
2º	Introdução à calcogravura.	Estudos em preto e branco para criação de gravura em metal. Técnica: grafite sobre papel.



3º	Introdução à calcogravura.	Preparação da matriz de cobre.
4º	Introdução à técnica de gravação direta: ponta-seca.	Execução dos testes de gravação direta e experimentações.
5º	Ponta-seca.	Gravação em ponta-seca
6º	Ponta-seca.	Impressão de provas de estado da matriz gravada com a técnica da ponta-seca.
7º	O papel para gravura e suas qualidades.	Impressão de tiragem. Normas de numeração e assinatura da Edição.
8º	Primeira avaliação: Edição de gravuras em ponta-seca.	
9º	Introdução à técnica de gravação indireta: água-forte. "Apresentação da obra gráfica de Rembrandt".	Preparação da matriz para a gravação em água-forte.
10º	Água-forte.	Processo de gravação indireta. Impressão de provas de estado da matriz gravada com a técnica de água-forte.



11º	Água-forte.	Processo de gravação indireta. Impressão de provas de estado.
12º	Água-forte.	Impressão de tiragem. Numeração e assinatura da edição.
13º	Introdução à técnica de gravação indireta: água-tinta. "Apresentação da obra gráfica de Goya".	Preparação da matriz para a gravação em água-tinta.
14º	Água-tinta.	Processo de gravação indireta. Impressão de provas de estado da matriz gravada com a técnica de água-tinta.
15º	Água-tinta.	Processo de gravação indireta. Impressão de provas de estado.
16º	Água-tinta.	Impressão de tiragem. Numeração e assinatura da edição.
17º	Segunda avaliação: Edições de gravuras em água-forte e água-tinta.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3362.3	História do Design I	3ª	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Teoria e Crítica			
2º Grau - Projeto; Sustentabilidade			
3º Grau			
Ementa Atual:			
A evolução do design desde o seu surgimento com a Revolução Industrial, sua evolução na Modernidade, Pós- modernidade e contemporaneidade. Escolas, grupos, movimentos e estilos na história do design. História do design brasileiro e sua evolução. Percurso do design e as questões social, econômica, cultural e tecnológica.			
Objetivo(s):			
Promover as capacidades de pesquisa, análise e reflexão sobre a história do design. Discutir as concepções de design que orientam diferentes " histórias do design".Refletir sobre o binômio projeto/execução e sobre a idéia de reprodutibilidade em diferentes momentos históricos, analisando o contexto, as condições de produção e as concepções filosóficas e estéticas de diferentes tendências, movimentos e estilos, como o design vitoriano, o movimento Arts and Crafts e o estilo Art Nouveau.			
Metodologia:			
A metodologia contempla, por parte da docência: aulas teóricas, discussões em sala de aula, atendimentos aos grupos, avaliações. Por parte dos discentes, participação e debate no decorrer da aula, realização de pesquisas, leitura dos textos indicados, reflexão com acompanhamento de textos específicos nas avaliações correntes, visitas à exposições de arte e design.			
Conteúdo Programático:			
<ol style="list-style-type: none">1. Concepções de Design: a idéia de autonomia da arte, a divisão entre artes maiores e menores.2. O binômio projeto/execução: o livro xilográfico, o surgimento da tipografia e o livro tipográfico/xilográfico3. Projeto e execução: design e reprodutibilidade em Josiah Wedgwood.4. Design e mecanização: o design vitoriano e a disseminação das exposições universais5. O design gráfico e a revolução industrial6. Design e Reformismo Social: a revolução industrial vista por meio das idéias de John			



Ruskin, William Morris e o movimento Arts and Crafts.

7. Brasil e Europa, América Latina: aproximações e distanciamentos na história do design.
8. A ideia de estilo internacionalizada no século XIX: o Art Nouveau.

Critérios de Avaliação:

A avaliação é compreendida como uma extensão do trabalho desenvolvido em sala de aula, com foco na análise e reflexão sobre o período e os conceitos estudados. Uma avaliação escrita e um seminário serão os instrumentos de avaliação. As duas avaliações tem peso 1 e a média é resultado da somatória das duas notas, divididas por 2.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

1. 1ª e 2ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto: " A impressão chega à Europa" do livro " História do Design" de Philip B. Meggs
2. 3ª e 4ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto " O livro ilustrado alemão" do livro " História do Design" de Philip B. Meggs
3. 5ª e 6ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto " Imagens de Progresso" do livro " Objetos de desejo" de Adrian Forty
4. 7ª e 8ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto "Design e Mecanização" do livro " Objetos de desejo" de Adrian Forty
5. 9ª e 10ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto "Expansão da Organização Industrial " do livro " Uma Introdução à história do design" de Rafael Cardoso
6. 11ª e 12ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto . "Design e Reformismo Social" do livro " Uma Introdução à história do design" de Rafael Cardoso.
7. 13ª e 14ª semanas: Leitura e resumo comentado do texto "O Império dos estilos" do livro " Uma Introdução à história do design" de Rafael Cardoso.

Bibliografia Básica:

1. CARDOSO, Rafael. O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. SP: Cosac e Naify, 2005.
2. _____. Uma introdução à história do design. SP: Edgard Blücher, 2000.
3. FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. SP: Cosac e Naify, 2008.
4. HESKETT, John. Desenho industrial. RJ: José Olympio, 1997.
5. MEGGS, Philip B. História do Design Gráfico. SP: Cosac e Naif, 2009.

Bibliografia Complementar:

1. BURDEK. Bernhard. História, Teoria e Prática do Design de Produtos. SP: Edgard Blucher, 2006.
2. CARDOSO, Rafael, LUSTOSA, Isabel, ANDRADE, Joaquim M. F., GARCIA, Lúcia. Impresso no Brasil: destaques da história gráfica no acervo da Biblioteca Nacional. RJ: Verso Brasil, 2009
3. HOLLIS, Richard. Design Gráfico: uma história concisa. SP: Martins Fontes, 2000.



4. PEVSNER, Nikolaus. Os Pioneiros do Desenho Moderno: De William Morris a Walter Gropius. SP: Martins Fontes, 1995.
5. SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. Notas para uma história do design. RJ: 2 AB, 1998.

Seleção de sites:

Design Museum, Londres - www.designmuseum.org
Victoria and Albert Museum, Londres - www.vam.ac.uk
La Triennale di Milano, Milão - www.triennale.it
Museum of Arts and Design, NY - www.madmuseum.org
Museum of Design Atlanta, Georgia - www.museumofdesign.org
Musée de Mode et du Textile, Paris - www.lesartsdecoratifs.fr
Vitra Design Museum, Weil am Rhein - www.design-museum.de
Museum for Applied Arts, Praga - www.upm.cz
Museum für Gestaltung, Zurique - www.museum-gestaltung.ch
Museum of Modern Art, NY - www.moma.org
Metropolitam Museum, NY - www.metmuseum.org

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Aula inicial, apresentação do programa da disciplina.	Apresentação em powerpoint
2º	Concepções de Design: a idéia de autonomia da arte. Arte e design: aproximações e distanciamentos.	Exposição de conceitos e discussão em sala Texto: Introdução do livro " História do design" Philip Meggs
3º	O binômio projeto/execução. Discussão das idéias de Adrian Forty e Philip Meggs.	Leitura e Discussão em sala: Texto: Introdução do livro " Objetos de desejo"
4º	O livro iluminado medieval, a tipografia e o livro xilográfico.	Análise de Imagens / Powerpoint Texto: " A impressão chega à Europa" de P. Meggs
5º	A idéia de projeto no livro ilustrado alemão.	Análise de Imagens / PowerPoint Texto: " O livro ilustrado alemão" de P. Meggs



6º	Aproximações e distanciamentos da história gráfica Brasil e Europa.	Análise de Imagens / PowerPoint Apresentação
7º	Josiah Wedgwood: a idéia de projeto e a divisão do trabalho.	Análise de Imagens / PowerPoint Texto: "Imagens do Progresso", de A. Forty
8º	Design e Mecanização: o design Vitoriano.	Leitura texto Adrian Forty/ Discussão em sala. Texto: "Design e mecanização", A. Forty.
9º	O design gráfico e a revolução industrial.	Análise de Imagens / PowerPoint Texto: "O design gráfico e a revolução industrial" de P. Meggs
10º	Paralelos história gráfica Brasil/Europa.	Discussão em sala/Análise de Imagens / PowerPoint. Texto: "A expansão da organização industrial" R. Cardoso
11º	As Exposições Universais: o papel do design.	Análise de Imagens / PowerPoint Texto: "Design e reformismo social" R. Cardoso
12º	Design e Reformismo Social: Ruskin, Morris e o Arts and Crafts.	Análise de Imagens / PowerPoint Texto: "Design e reformismo social" R. Cardoso
13º	A idéia de internacionalização do estilo, o Art Nouveau na Europa e no Brasil.	Análise de Imagens / PowerPoint Texto: "O império dos estilos" de R. Cardoso
14º	Brasil, Europa, América Latina: aproximações e distanciamentos.	Análise de Imagens / Powerpoint
15º	Avaliação Escrita	
16º	Vista de Provas	
17º	Prova Substitutiva	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3363.2	Linguagem Audiovisual I	3º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Teoria e Critica			
3º Grau - Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos. Metodologias e instrumentação para criação audiovisual e suas múltiplas manifestações expressivas de desenvolvimento de roteiros, <i>story board</i> , captação, tratamento e edição de imagens e sons.			
Objetivo(s):			
Introduzir o aluno para produção audiovisual, explorando a linguagem cinematográfica e sonora, sua sintaxe e articulações, bem como a instrumentação tecnológica no processo de criação e produção de imagens e som.			
Metodologia:			
Aula de instrumentação de equipamentos. (luz, <i>set</i> de filmagem, câmera e ilha de edição de imagem e som). Implementação de repertório da linguagem audiovisual, através da exibição de filmes significativos na história da linguagem cinematográfica. Exercícios sobre a elaboração de argumento e seus desdobramentos na linguagem do audiovisual. Exercícios práticos com aplicação das teorias e procedimentos desenvolvidos ao longo da disciplina Nova produção de sonorização de uma peça audiovisual já realizada. Exibição e seleção de trechos de filmes para serem reproduzidos oferecendo um exercício de gravação e edição, assim como o seu planejamento na forma de um <i>story board</i> constituindo uma teoria da linguagem cinematográfica aplicada à prática.			
Conteúdo Programático:			
<ul style="list-style-type: none">- Sintaxe da linguagem do áudio visual- O argumento- Métodos e elaboração do roteiro com ênfase no story board padronizado.- Métodos e elaboração de Story board - exploração da composição estética e noção			



espacial do set combinada a luz e direção de personagens.

- Formatos para tv e cinema.
- A dimensão sonora.

Etapas de elaboração de um filme, do argumento à pós produção

Critérios de Avaliação:

A avaliação incidirá sobre o story board, sonorização de peças audiovisuais, gravação e edição dos trabalhos práticos propostos.

Cada atividade acima refere-se a uma avaliação com peso 1, a média final é a somatória das quatro divididas por 4.

Considera-se a participação e envolvimento do aluno, bem como a qualidade do trabalho final no que concerne à criação, às soluções formais e aos procedimentos técnicos.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. COMPARATO, Doc. *Da criação ao Roteiro*. Ed Rocco. Rio de Janeiro. 1995
2. FIELD, Syd. *4 Roteiros*. Ed. Objetiva. Rio de Janeiro. 1999.
3. _____ . *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro . Objetiva .1975.
4. DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
5. AUMONT, Jacques. *Dicionário Teórico e Critico de Cinema*. São Paulo: Papyrus, 2006.

Bibliografia Complementar:

1. AUMONT, Jacques. *As Teorias dos Cineastas*. São Paulo: Papyrus, 2004.
2. _____ . *A Estética do Filme*. Campinas: Papyrus, 1995.
3. CABRERA, Julio. *O Cinema Pensa: Uma Introdução à Filosofia Através dos Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.



4. LUMET, Sidney. *Fazendo Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
5. SCORSESE, Martin; WILSON, Michel Henry. *Uma Viagem Pessoal pelo Cinema Americano*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa	
2º	Análise de argumento e suas relações com a linguagem visual.	Pesquisa de animações
3º	Instrumentação em estúdio de gravação (luz, set de gravação, equipamentos e equipe técnica).	Desenvolvimento de projeto de sonorização
4º	Instrumentação em estúdio de edição de som.	Desenvolvimento de projeto de sonorização
5º	Técnicas de Sonorização de animações, planejamento do áudio.	Desenvolvimento de projeto de sonorização
6º	<i>Storyboard</i> do áudio: pesquisa e análise de sons específicos (ruidagem e planos de som).	Desenvolvimento de projeto de sonorização
7º	Técnicas de sonorização e ruidagem	Gravação em estúdio Grupo: 1



8º	Técnicas de sonorização e ruidagem	Gravação em estúdio Grupo:2
9º	Técnicas de sonorização e ruidagem	Gravação em estúdio Grupos: 1, 2 e 3 Avaliação das sonorizações
10º	Análise de filmes a serem reproduzidos, planejamento do <i>story board</i>	Seleção dos filmes
11º	Técnicas de iluminação, enquadramento e movimento de câmera	Gravação em estúdio Grupos: 1; 2; 3
12º	Técnicas de iluminação, enquadramento e movimento de câmera. Técnicas de montagem	Gravação em estúdio Grupos: 4;5;6 Edição grupos 1,2 e 3
13º	Técnicas de montagem	Edição Grupos : todos os grupos
14º	Técnicas de montagem	Edição Grupos : todos os grupos Entrega dos trabalhos e avaliação
15º	Análise dos trabalhos junto com os alunos : exposição dos trabalhos do semestre.	
16º	Vista de Notas	
17º	Bancas de TGI	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3334.1	Metodologia do Projeto	3º	1º/ 2011
Carga Horária: 04 Horas		Créditos: 68	Prática Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Teoria e Crítica			
3º Grau - Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
Métodos de Desenvolvimento Operacional do Projeto; Técnicas de determinação de necessidades, Técnica de levantamentos de dados, Identificação dos meios materiais e instrumentais do projeto, Técnica de Gerencia do Projeto.			
Objetivo(s):			
Demonstrar a importância do binômio, criatividade/método e como desenvolver um projeto de programação visual a partir de uma relação equilibrada dos dois conceitos. Desenvolver o raciocínio criativo do aluno utilizando os meios representativos adequados, considerando a integração entre idéia e expressão da mesma, com o subsídio de todas as disciplinas do semestre; além de promover a interdisciplinaridade no semestre. O objetivo específico é levar o aluno a observar a problemática social e/ou cultural, refletir possibilidades coerentes e projetar a solução adequada às necessidades do usuário.			
Metodologia:			
Aulas expositivas com apresentação de conceitos teóricos e discussão de textos. Trabalhos práticos orientados, visando a aplicação dos conceitos teóricos apresentados e o acompanhamento sistemático do desenvolvimento dos alunos na elaboração dos mesmos. Desenvolvimento do Projeto Integrado junto às disciplinas de Tipografia, Computação Gráfica III, Design e Teoria III, Desenho III e MPG I.			
Conteúdo Programático:			
<ul style="list-style-type: none">. Conceitos básicos sobre Metodologia de Projeto e Design;. Pesquisas necessárias a Ação de Projeto: bibliográfica, mercado e campo;. Condicionantes do Projeto: culturais, produtivas, mercadológicas, normativas;. Painéis Semânticos e a construção do conceito de projeto;. Processos Criativos, possibilidades para o encontro do partido projetual;			



- . Análise de projetos gráficos, auxílio no desenvolvimento projetual;
- . **Exercício projetual** - análise de um projeto gráfico cultural, observar os aspectos positivo e negativo, propor uma solução com outro direcionamento (tema e usuário).
- . **Projeto Integrado** - desenvolvimento de um projeto de comunicação visual cultural, considerando os procedimentos metodológicos estudados de modo a ratificar os conceitos teóricos apresentados, e contemplar a interdisciplinaridade necessária. Avaliação global do projeto segundo: o procedimento metodológico adotado, a inter-relação com as demais disciplinas envolvidas e o resultado final apresentado.

Critérios de Avaliação:

Exercício individual - projeto gráfico de baixa complexidade, peso 3;

Participação efetiva aos atendimentos em classe - atendendo a todas as etapas solicitadas, peso 3;

Projeto Interdisciplinar - desenvolvimento de um sistema de comunicação visual de média complexidade que atenda ao tema proposto, em grupo com peso 4;

A nota final será obtida pela somatória das avaliações com os seus respectivos pesos, e dividindo o total por 10.

A falta ou não entrega de alguma avaliação, implica na perda do seu referido percentual.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. BURDEK, Bernhard. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.
2. FUENTES, R. **A prática do design gráfico; uma metodologia criativa**. São Paulo: Rosari, 2006.
3. LOBACH, Bernd. **Desenho Industrial: bases para a configuração de produtos industriais**. Trad. Freddy Van Camp. S. P.: Edgard Blucher, 2001
4. MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Ed. Martins Fontes, 1998.
5. PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.



Bibliografia Complementar:

1. ADG (org.). **O Valor do Design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico**. São Paulo: Editora Senac, 2003
2. BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**. São Paulo: Edgard Blucher, 1998.
3. MANZINI, Ezio; VEZZOLLI, Carlo. **O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis**. São Paulo: Edusp, 2002.
4. PAPANEK, Victor J. **Arquitetura e Design**. Lisboa: Edições 70, 1995.
5. BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Editora SENAC/São Paulo, 2007.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa, cronograma, bibliografia e sistema de avaliação. Panorama do Design: conceito e significado do design e áreas de atuação do designer.	Indicação de leitura - FUENTES, Rudolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
2º	Conceitos básicos sobre Metodologia de Projeto. Leitura e reflexão do texto indicado - páginas 11 a 27	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point). Discussão do texto e encontro dos conceitos importantes
3º	Proposta do exercício projetual individual - análise de um projeto gráfico cultural, observar os aspectos positivos e negativos e propor modificações que considere um outro direcionamento (tema e usuário).	Entendimento da problemática de projeto - Etapa 1: planejamento: levantamento de informações/ detalhamento das pesquisas (bibliográfica, mercado e campo).
4º	Desenvolvimento da Etapa 1 - análise das pesquisas necessárias ao projeto. Leitura e reflexão do texto indicado - páginas 28 a 46	Entendimento e construção dos condicionantes de projeto. Discussão do texto e encontro dos conceitos importantes exposto pelo autor.



5º	Atendimento ao desenvolvimento dos condicionantes do projeto. Detalhamento dos Painéis Semânticos, síntese imagética das pesquisas.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
6º	Etapa 2 - construção do conceito do projeto e desenvolvimento dos estudos. Processos criativos no design. Leitura e reflexão do texto indicado - páginas 49 a 58.	Entendimento e construção dos painéis semânticos. Discussão do texto e encontro dos conceitos importantes exposto pelo autor.
7º	Apresentação do projeto individual.	Apresentação oral com participação de todos os alunos.
8º	Devolução do projeto individual. Detalhamento do projeto interdisciplinar a ser desenvolvido em grupo: sistema de comunicação visual cultural.	Discussão sobre os pontos positivos e problemáticos encontrados tanto no desenvolvimento do projeto quanto na solução apresentada.
9º	Etapa 1: planejamento: levantamento de informações/ detalhamento das pesquisas. Construção dos condicionantes do projeto e painéis semânticos. Leitura e reflexão do texto indicado - páginas 59 a 98.	Atendimento ao desenvolvimento dos condicionantes do projeto. Discussão do texto e encontro dos conceitos importantes exposto pelo autor.
10º	Entrega do relatório de pesquisa com a definição dos condicionantes do projeto.	Desenvolvimento do conceito do projeto, preparação dos painéis semânticos.
11º	Etapa 2 - Estudos morfológicos com aplicação de processos criativos.	Atendimento aos estudos, mínimo de 3 propostas formais para o projeto.
12º	Atendimento ao desenvolvimento dos estudos do projeto.	Escolha da proposta ideal.
13º	Etapa 3 - Refinamento da proposta, editoração eletrônica, impressão das peças gráficas e montagem dos layouts. Leitura e reflexão do texto indicado - páginas 99 a 124.	Atendimento ao fechamento do projeto. Discussão do texto e encontro dos conceitos importantes exposto pelo autor.



14º	Detalhamento dos itens necessários a apresentação do projeto: painéis visuais, memorial do projeto, layouts das peças gráficas e apresentação digital.	Atendimento ao fechamento do projeto.
15º	Finalização do projeto. Entrega dos painéis visuais e layouts.	Atendimento ao fechamento do projeto.
16º	Apresentação do Projeto Interdisciplinar	Avaliação do Projeto Interdisciplinar aos professores das disciplinas envolvidas e convidados.
17º	Encerramento da Disciplina. Vistas de notas.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3366.7	Materiais e Processos Gráficos I	3ª	1º/ 2011
Carga Horária: 02 Horas		Créditos: 34	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Sustentabilidade			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Visão geral de produção gráfica, dos seus conceitos, processos de impressão, acabamentos, principais materiais e fluxo de trabalho.			
Objetivo(s):			
Proporcionar conhecimentos técnicos básicos, práticos e teóricos, que possibilitem ao aluno compreender a linguagem e a extensão da produção gráfica. Reconhecer a produção gráfica dentro de um sistema, refletir sob os aspectos técnicos de produção para que a partir desses conhecimentos possam elaborar projetos gráficos. Estabelecer relações interdisciplinares na realização do Projeto Integrado, com Metodologia de Projeto, Tipografia, Desenho III e Computação Gráfica III; visando o aprimoramento da representação do conteúdo conceitual e visual, na elaboração de projeto gráfico.			
Metodologia:			
Aulas expositivas utilizando textos de apoio e material ilustrativo. Exercícios visando à aplicação dos conceitos apresentados e a prática profissional. Visitas às gráficas para melhor compreensão a totalidade do processo, resultando num seminário com o objetivo de compartilhar essa experiência.			
Conteúdo Programático:			
1. Concepção e produção em artes gráficas: do briefing ao acabamento; 2. Processo da fabricação de papel, tipos, características e formatos; 3. Fluxo do trabalho de impressão; 4. Reticulas e seleção de cores (CMYK/Pantone) no processo de impressão; 5. Processo de impressão: visão geral. Tipos de impressões, históricos, características dos processos e aplicações.			



Impressões: Offset, Flexografia, Rotogravura, Serigrafia, Tampografia e Digital.

6. Acabamentos gráficos: verniz, laminação, refile, dobra, corte e vinco (faca especial), *hotstamping* e encadernações.

Critérios de Avaliação:

Nota A = (0 - 10) peso 3 - Prova.

Nota B = (0 - 10) peso 1 - Exercícios e participação em sala.

Nota C = (0 - 10) peso 2 - Projeto.

Nota NF = (0 - 10) peso 4 - Avaliação/Projeto Integrado.

Média Final = $\frac{\text{Nota A} \times 3 + \text{Nota B} \times 1 + \text{Nota C} \times 2 + \text{Nota NF} \times 4}{10}$

10

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. BAER, Lorenzo. *Produção gráfica*. São Paulo: Senac, 2001.
2. COLLARO, Antônio Celso. *Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa*. São Paulo: Pearson, Prentice Hall, 2007.
3. FERLAUTO, Claudio; JAHN, Heloísa. *A gráfica do livro: o livro da gráfica*. São Paulo: Rosari, 2001.
4. PEREIRA, José Luis. *Planejamento de embalagens de papel*. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2003.
5. SILVA, Claudio. *Produção gráfica: novas tecnologias*. São Paulo: Pancrom, 2008.

Bibliografia Complementar

1. CARDOSO, Rafael (Org.). *Design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
2. _____. *Impresso no Brasil, 1808 - 1930: destaques da mostra gráfica no acervo da Biblioteca Nacional*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
3. CARRAMILLO NETO, Mario. *Produção gráfica ii: papel, tinta, impressão e acabamento*. São Paulo: Global, 1997.
4. MELO, Chico Homem de (Org.). *O design gráfico brasileiro: anos 60*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa da disciplina, bibliografia, critérios de avaliação e procedimentos gerais.	
2º	Concepção e produção em artes gráficas: do briefing ao acabamento. Processo da fabricação de papel, tipos, características e formatos.	
3º	Fluxo do trabalho de impressão. Retículas e seleção de cores (CMYK/Pantone) no processo de impressão.	Exercício1: análise dos impressos para entender na prática a retícula e diferenciação de cores.
4º	Processo de impressão: visão geral. Tipos de impressões, históricos, características dos processos e aplicações. Impressões: Offset, Flexografia e Serigrafia	Exercício2: análise dos impressos para diferenciá-los pelos diferentes tipos de impressões (Offset, Flexografia e Serigrafia).
5º	Tipos de impressões, históricos, características dos processos e aplicações. Impressões: Rotogravura, Tampografia e Digital.	Exercício3: análise dos impressos para diferenciá-los pelos diferentes tipos de impressões (Rotogravura, Tampografia e Digital).
6º	Acabamentos gráficos: verniz, laminação, refile, dobra, corte e vinco (faca especial), hotstamping e encadernações.	Exercício4: análise dos impressos para diferenciar os diversos tipos de acabamentos.
7º		Exercício5: simulação da faca especial de uma embalagem no papel cartão e de um caderno trirefilado.
8º	Avaliação.	



9º		Proposta do projeto: escolher um estabelecimento comercial e aplicar a marca nos diversos itens da papelaria. Apresentação dos mockups e orçamento de cada peça.
10º		Atendimento do projeto.
11º		Entrega do projeto.
12º		Seminário: visita à gráfica.
13º		Projeto Integrado.
14º		Projeto Integrado.
15º		Projeto Integrado.
16º	Bancas de PI.	
17º	Vistas de notas. Bancas de TGI.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3362.4	Tipografia	3ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 68	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Teoria e Crítica			
3º Grau			
Ementa Atual:			
Definições e terminologia. Origens e transformações da tipografia no contexto histórico. Letra, texto e estrutura: aspectos formais, técnicos, sintáticos e semânticos, de usabilidade e expressão. Experimentações em atividades de laboratório.			
Objetivo(s):			
Estimular a reflexão sobre questões históricas e contemporâneas, convenções e possibilidades de usos da tipografia. Contribuir para o alargamento de repertório e terminologia específica da área. Possibilitar experiência instrumental para análise, crítica e proposição do design tipográfico. Propiciar, com exercícios práticos, a compreensão da articulação entre conceitos, configurações e processos técnicos envolvidos no projeto. Integrar abordagem interdisciplinar na grade horizontal no processo de projeto.			
Metodologia:			
Aulas teóricas para discussões de conceitos e técnicas específicas, com apoio de textos e imagens. Exercícios teórico/práticos individuais e em grupos, orientados ao longo do processo de elaboração, propondo pesquisa, reflexão e criação de material gráfico a partir de conceitos e técnicas estudadas, com produção final de textos, layout ou boneco. Integrações interdisciplinares em processo de projeto que são detalhadas a cada semestre, a partir de definição do tema de design a ser problematizado e de acordo com planejamento da abordagem entre as disciplinas envolvidas.			
Conteúdo Programático:			
Definição de tipografia e esclarecimento de terminologia. Origens formais e transformações dos caracteres tipográficos ocidentais no contexto histórico. Recortes de questões principais da história do design tipográfico paralelamente a manifestações da arte, tecnologia e aspectos sociais e culturais.			



Caracteres tipográficos

- Partes do tipo
- Sistema de medidas
- Variações estruturais
- Sistemas de classificação e descrição dos tipos
- Famílias tipográficas: sistema e identidade
- Fontes digitais

O texto no espaço gráfico

- Usabilidade tipográfica
- Espacejamento entre letras e palavras, entrelinha, alinhamentos, convenções de parágrafo
- Organização no espaço e hierarquia
- Forma e significado
- Articulações entre elementos textuais e não textuais

Tipografia como componente de identidade visual de série: sistema.

Critérios de Avaliação:

Exercício 1A: pesquisa e análise

Exercício 1B: projeto de peça gráfica, integrado com a disciplina de Computação Gráfica III
Projeto interdisciplinar

As atividades são avaliadas durante as etapas de execução e na apresentação do trabalho final, com a atribuição de uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez).

A nota final será obtida a partir da média das avaliações, considerando os seguintes pesos: exercício 1A (x1) + exercício 1B (x1) + projeto interdisciplinar (x2) / 4.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. BAINES, Phil; HASLAM, Andrew . **Tipografia: función, forma y diseño**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
2. BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: CosacNaify, 2006.
3. FRUTIGER, Adrian. **En torno de la tipografia**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
4. HEITLINGER, Paulo. **Tipografia: origens, formas e uso das letras**. Lisboa: Dinalivro, 2006.
5. LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: CosacNaify, 2007.
6. TSCHICHOLD, Jan. **Tipografia elementar**. São Paulo: Altamira, 2007.



Bibliografia Complementar:

1. BLACKWELL, Lewis. **20th Century type** (remix). Londres: Laurence King, 1998.
2. FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.
3. FRUTIGER, Adrian; OSTERER, Heidrun; STAMM, Philipp. **Adrian Frutiger typefaces: the complete works**. Basel: Birkhäuser, 2009.
4. GAUDÊNCIO JUNIOR, Norberto. **A herança escultórica da tipografia**. São Paulo: Rosari, 2004.
5. MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. São Paulo: CosacNaify, 2009.
6. NIEMEYER, Lucy. **Tipografia: uma apresentação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
7. WEINGART, Wolfgang. **Typography**. Baden: Lars Muller, New York: Princeton Architectural Press, 2000.
8. WEINGART, Wolfgang. **Como se pode fazer tipografia suíça?** São Paulo: Rosari, 2004.

Periódicos: Graphis, Novum, Idea, Gráfica, Linea Grafica, Eye, Emigre, Typografische Monatsblätter, Tupigrafia, Baseline.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1 ^o	Apresentação dos objetivos do curso, conteúdo programático, critérios de avaliação, bibliografia. Definição de tipografia.	
2 ^o	Contexto histórico e relações com questões contemporâneas.	Exibição digital e discussão do filme Helvética.



3 ^o	Origens formais e transformações dos caracteres tipográficos ocidentais no contexto histórico.	Discussão do texto 1 Apresentação em formato digital Proposta do exercício 1A Concepção das formas tipográficas no contexto histórico. Anatomia do tipo. Identidade visual de família
4 ^o	Anatomia do tipo, sistema de medidas, variações estruturais, famílias tipográficas.	Discussão do texto 2 Apresentação em formato digital Exercício 1A Atendimento: pesquisa
5 ^o	Sistemas de classificação e descrição dos tipos.	Exercício 1A Atendimento: pesquisa e análise de atributos formais
6 ^o		Exercício 1A Atendimento: composições gráficas, identidade visual de família tipográfica.
7 ^o	Articulação entre elementos textuais e não textuais segundo concepção de projeto gráfico.	Exercício 1A: Avaliação 1 Apresentação e discussão dos resultados. Proposta do exercício 1B Integrado com Computação Gráfica
8 ^o	O texto no espaço gráfico, usabilidade tipográfica, organização no espaço e hierarquia, forma e significado	Discussão do texto 3 Apresentação em formato digital
9 ^o		Exercício 1B Atendimento: conceituação e estudos
10 ^o		Exercício 1B Atendimento: desenvolvimento do projeto



11º	Projeto interdisciplinar: Questões da tipografia	Exercício 1B: Avaliação 2 Apresentação e discussão dos resultados Projeto interdisciplinar Apresentação em formato digital
12º	Tipografia como componente de identidade visual de série: sistema	Projeto interdisciplinar Apresentação em formato digital Atendimento: pesquisa e concepção do projeto
13º		Projeto interdisciplinar Atendimento: concepção do projeto e estudos
14º		Projeto interdisciplinar Atendimento: decisões e anteprojeto
15º		Projeto interdisciplinar Atendimento: projeto final e execução dos modelos
16º		Projeto interdisciplinar: Avaliação 3 Avaliação e discussão Apresentações para a banca
17º		Vistas de notas. Bancas de TGI.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3470.1	Computação Gráfica IV	4ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 68	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau - Projeto			
3º Grau - Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
Representação visual de objetos através de processamento e síntese de imagem uni, bi e tridimensional por programas computacionais gráficos para projeto de comunicação e de produto.			
Objetivo(s):			
A disciplina visa a aperfeiçoamento da utilização dos softwares que constituem o fundamento do desenho gráfico, estabelecendo como prioridade o desenvolvimento e o do desenho de marcas, seus conceitos e de todos os elementos que compõem sua identidade. Estabelecer relações interdisciplinares na realização do Projeto Integrado, com Projeto I, Design e Teoria IV, Materiais e Processos Gráficos II e Ergodesign I; visando o aprimoramento da representação do conteúdo conceitual e visual, na elaboração de projeto gráfico.			
Metodologia:			
Aulas expositivas com apoio de material ilustrativo. Desenvolvimento de exercícios com complexidade crescente e a repetição de algumas sistemáticas farão com que o aluno assimile todas as etapas que constituem o ambiente projetual da editoração eletrônica - da pré-impressão a impressão de projetos de marca e identidade visual.			
Conteúdo Programático:			
Impacto da informática na construção de marcas. Analisar fluxo de trabalho do desenvolvimento de marcas. Conceitos básicos de construção de marcas. Modulação de marcas e prancha de apresentação. Aplicações de marca: preto e branco, positivo, negativo e reduções. Escolha de cores: pantone, cmyk, rgb, pb.			



Desenvolvimento de marca pessoal.
Desenvolvimento de marca corporativa.
Desenvolvimento de manual estrutural de marca e sua aplicações.
Desenvolvimento do projeto interdisciplinar (PI).
Controle e acompanhamento de produção.

Critérios de Avaliação:

Média Final: $(3P1+3P2+4PI)/10$

P1 - Trabalho: Identidade pessoal.

P2 - Trabalho: Identidade corporativa e manual estrutural.

P3 - Projeto Interdisciplinar (PI).

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
2. WOLLNER, Alexandre. **Design Visual - 50 anos**. São Paulo: CosacNaify, 2004.
3. FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
4. STRUNCK, Gilberto. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2001.

Bibliografia Complementar:

1. GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.
2. PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial LTDA., 1999.
3. PÉON, Maria Luisa. **Sistemas de identidade visual**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.



4. WHEELER, Alina. Design de identidade da marca. São Paulo: Bookman, 2008.

Revistas e periódicos

COMPUTER ARTS. São Paulo: Editora Europa, 2008-. Mensal.

PRINT. New Haven: W. E. Rudge Inc., 1940-. Bimestral.

PROFESSIONAL PUBLISH. São Paulo: Dabra Editora, 1991-. Bimestral.

REVISTA ABIGRAF. São Paulo: ABIGRAF, 1990-. Bimestral.

REVISTA ADG. São Paulo: Associação dos Designers Gráficos, 19u-. Quadrimestral.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do curso e identificação dos alunos procurando averiguar seus conhecimentos na área de informática.	Softwares mais utilizados em construção de marcas.
2º	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação do conceito de construção de marcas.• Conceitos de modulação e proporção em marcas.	Exercício utilizando os conceitos apreendidos.
3º	<ul style="list-style-type: none">• Montagem de prancha para apresentação de marca: preto e branco, positivo, negativo, reduções e cor.	Exercício utilizando os conceitos apreendidos.
4º	Avaliação P1: Marca pessoal. <ul style="list-style-type: none">• Continuação do exercício proposto: montagem de prancha para apresentação de marca.	Atendimento 1º trabalho Marca pessoal. Exercício utilizando os conceitos apreendidos.
5º	Avaliação P1: Marca pessoal. <ul style="list-style-type: none">• Modulação e montagem de prancha da marca pessoal.	Atendimento 1º trabalho Marca pessoal. Exercício utilizando os conceitos apreendidos.
6º	Avaliação P1: Marca pessoal. <ul style="list-style-type: none">• Apresentação digital sobre os conceitos e desenvolvimento de marca corporativa	Entrega do 1º trabalho Marca pessoal. Exercício utilizando os conceitos apreendidos sobre marca corporativa.



7º	<ul style="list-style-type: none">Atendimento e desenvolvimento de marca corporativa	Exercício utilizando os conceitos apreendidos.
8º	<ul style="list-style-type: none">Apresentação dos conceitos e desenvolvimento de manual estrutural de marca corporativa	Exercício utilizando os conceitos apreendidos.
9º	Avaliação P2: Marca e manual <ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de manual estrutural e marca corporativa	Atendimento 2º trabalho. Marca corporativa e manual estrutural.
10º	Avaliação P2: Marca e manual. <ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de manual estrutural e marca corporativa	Atendimento 2º trabalho. Marca corporativa e manual estrutural.
11º	Avaliação P2: Marca e manual. <ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de manual estrutural e marca corporativa	Atendimento 2º trabalho. Marca corporativa e manual estrutural.
12º	Avaliação P2: Marca e manual. <ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de manual estrutural e marca corporativaApresentação do trabalho interdisciplinar	Entrega do 2º trabalho. Marca corporativa e manual estrutural. Atendimento de PI
13º	Avaliação P3: Desenvolvimento do Projeto Integrado	Atendimento de PI
14º	Avaliação P3: Desenvolvimento do Projeto Integrado	Atendimento de PI
15º	Avaliação P3: Desenvolvimento do Projeto Integrado	Atendimento de PI
16º	Apresentação do Projeto Integrado	Avaliação PI: Banca
17º	Vista de Notas	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3469.8	Desenho IV	4º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau - Projeto			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
O desenho como linguagem do pensamento visual para o desenvolvimento de repertórios na realização de projetos de comunicação visual e de produto.			
Objetivo(s):			
Consolidar conhecimentos adquiridos em Desenho I, II e III. Proporcionar ao aluno práticas que estimulem a organização do pensamento visual. Ritmos, seqüências e coerências de conjunto, criando subsídios para elaboração de composições visuais para editoriais e sistemas de comunicação visual. Estimular a experimentação e conhecimento de materiais gráficos tradicionais e alternativos e formatos, suportes e técnicas que conduzam a expressão e ao significado da mensagem visual. Pesquisa da imagem através de intercâmbios entre o desenho livre e manipulações com ferramentas de computação gráfica.			
Metodologia:			
Exercícios práticos apoiados em abordagens visuais. Aulas teóricas como suporte para elaboração dos trabalhos práticos. Desenvolvimento de projetos de criação individual Acompanhamento e apoio ao processo de criação do aluno.			
Conteúdo Programático:			
Processos de criação e elaboração da mensagem visual . composições com adição, subtração, sobreposição, justaposição . ritmos e seqüências visuais . princípios de construção e desconstrução da imagem Técnicas e expressão . pesquisa e experimentação de suportes diferenciados e manipulação de materiais em conjunto com ferramentas de computação gráfica.			



Critérios de Avaliação:

.Trabalhos individuais elaborados a partir de estudos de composições gráficas- P=1
.Projetos individuais elaborados com estudos desenvolvidos e manipulados a partir dos trabalhos desenvolvidos no semestre, resultando no livro experimental.P=2
A nota final será obtida pela somatória das avaliações (respeitando os seus respectivos pesos) e dividindo o total por 3.
A falta ou não entrega de alguma avaliação, implica na perda do seu referido percentual.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. DONDIS, A. Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo, Martins Fontes, 2007.
2. LUPTON, E. & PHILLIPS, C. J. *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: CosacNaify, 2008.
3. WONG, WUCIUS. *Princípios da Forma e Desenho*. São Paulo, Martins Fontes, 2001.

Bibliografia Complementar:

1. WILDE, J. & WILDE R. *Visual Literacy: A conception aproach to graphic problem solving*. New York: Watson-Guptill Publications, 2000.
2. MARSHALL, L. & MEACHEM, L. *Como Usar Imagens*. São Paulo: Edições Rosari, 2010.
3. HYLAND, A. (ED). *The Picture Book*. London: Laurence King, 2006.
4. HELLER, S. & TALARICO, L. *Graphic. Inside the Sketchbooks of the World´s Great Graphic Designers*. London: Thames & Hudson, 2010.
5. ZEEGEN, L. *Complete Digital Illustration*. Switzerland: Rotovision, 2010.
6. TANG-FAWCETT, R. (Ed). *Experimental Formats. Books, Brochures, Catalogues*. Switzerland: Rotovision Book, 2001.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina Apresentação do programa, bibliografia e sistema de avaliação. Especificação de materiais de desenho.	
2º	Princípios de construção e desconstrução de imagem Exposição e comentários de trabalhos similares.	Exercícios de composição com colagem e aplicação de técnicas de adição, subtração, justaposição e sobreposição, a partir de atributos pré-estabelecidos.
3º	Atendimento e apoio em sala de aula.	Execução dos trabalhos. Experimentação de materiais e tratamentos gráficos específicos.
4º	Atendimento e apoio em sala de aula.	Execução dos trabalhos.
5º	Atendimento e apoio em sala de aula.	Finalização dos trabalhos.
6º		Avaliação individual e discussão coletiva em sala de aula.
7º	Estudo de ritmos e seqüências visuais .princípios de construção e desconstrução de imagem	Execícios de composição a partir de conceitos de seqüência e ritmo.
8º	Atendimento e apoio em sala de aula. Exposição e comentários de trabalhos similares.	Pesquisa e experimentação de suportes diferenciados e manipulação de materiais em conjunto com ferramentas de computação gráfica



9º	Atendimento e apoio em sala de aula.	Finalização dos trabalhos.
10º		Avaliação individual e discussão coletiva em sala de aula.
11º	Livro experimental, livro-objeto, livro de artista: suportes, formatos e técnicas diferenciadas.	Projetos individuais elaborados com estudos desenvolvidos e manipulados a partir dos trabalhos desenvolvidos no semestre, resultando num livro experimental.
12º	Atendimento e apoio em sala de aula, com exemplos comentados.	1ª etapa: definição de conceitos para elaboração da proposta.
13º	Atendimento e apoio em sala de aula, com exemplos comentados.	2ª etapa: escolha de trabalhos produzidos durante o semestre para serem reformulados e reelaborados de acordo com a proposta.
14º	Atendimento e apoio em sala de aula.	3ª etapa: estudo de formatos específicos, interferências gráficas e técnica utilizada. Execução e apresentação de estudos de composição da páginas.
15º	Atendimento e apoio em sala de aula.	4ª etapa: finalização e pré-apresentação.
16º		Apresentação e entrega final. Avaliação individual e discussão coletiva.
17º		Vista de notas.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3476.1	Design e Teoria IV	4º	1º/ 2011
Carga Horária: 02 Horas		Créditos: 34	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
2º Grau Projeto			
3º Grau			
Ementa Atual:			
Teorias que fundamentam a compreensão da disciplina do ponto de vista do fazer projetual e da elaboração estética. O Design como portador de mensagens. Análise da construção e eficiência da mensagem segundo a sintaxe, semântica e semiótica aplicada ao design. Fundamentos de semiótica e teoria da informação.			
Objetivo(s):			
Propiciar capacidade de pesquisa, análise e reflexão na área do design de comunicação. Oferecer base teórica para compreensão e crítica da prática do design, enfatizando as tendências e perspectivas que participam do debate contemporâneo, para fundamentação dos conceitos envolvidos na concepção de projetos e posicionamento consciente na atuação profissional. Participar da interdisciplinaridade na realização do Projeto Integrado junto às disciplinas de: Projeto I, Computação Gráfica IV, Materiais e Processos Gráficos e Ergodesign II; para ajudar à fundamentação do conceito de projeto adequado a proposta do semestre.			
Metodologia:			
As aulas teóricas comportam a apresentação dos assuntos com projeções de imagens. Desenvolve-se análise de comunicações visuais contemporâneas para refletir sobre o conceito projetual em função do seu objetivo. As discussões de textos geram o entendimento e reflexão sobre os conceitos expostos por teóricos da área do design e correlatas. A disciplina fará parte da interdisciplinaridade com o Projeto I, auxiliando à fundamentação do conceito de design que será adotado no projeto, com utilização de textos adequados ao tema do semestre e breve atendimento de dúvidas que surgirem.			
Conteúdo Programático:			
<ol style="list-style-type: none">1. Abrangência da área de Comunicação Visual e a subdivisão do design gráfico<ul style="list-style-type: none">. Função comunicativa do design: estético-formal, indicativa e simbólica.. Aspectos de análise: formal/sintático, funcional/pragmático e simbólico/semântico.2. A questão da identidade no design;3. Conceitos de design: canônico, não-canônico e cambiante.			



4. Interfaces do design: social, mercado, corporativo, conceitual, experimental e metadesign.

Critérios de Avaliação:

- . Avaliação 1 (individual) - exercício de análise em classe - peso 3
- . Avaliação 2 (dupla) - trabalho de análise, apresentação oral e relatório - peso 3.
- . Avaliação 3 (grupo) - interdisciplinaridade com o Projeto I - peso 4

A nota final será obtida pela somatória das avaliações (respeitando os seus respectivos pesos) e dividindo o total por 10.

A falta ou não entrega de alguma avaliação, implica na perda do seu referido percentual.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

1. Fevereiro (1ª quinzena) - Pesquisar três definições importantes das áreas do Design e refletir sobre as suas diferenças e semelhanças, mostrando-as num quadro comparativo; entregar em forma de relatório com a identificação das fontes pesquisadas.
2. Fevereiro (2ª quinzena) - Refletir sobre as principais áreas que fazem parte da comunicação visual com exemplo de projetos contemporâneos; entregar em forma de relatório com a identificação das fontes pesquisadas.
3. Março (1ª quinzena) - Síntese reflexiva do livro "Identidade" de Zygmunt Bauman, entregar em forma de relatório.
4. Março (2ª quinzena) - Síntese reflexiva do livro "A identidade cultural na pós-modernidade" de Stuart Hall, entregar em forma de relatório.
5. Abril (1ª quinzena) - Pesquisar um projeto gráfico que apresente características brasileiras, analisá-las e identificá-las; entregar em forma de relatório.
6. Abril (2ª quinzena) - Pesquisar 2 projetos gráficos internacionais do mesmo direcionamento, mas de países diferentes, analisá-los e identificar características culturais específicas do país; entregar em forma de relatório.
7. Maio (1ª quinzena) - Síntese reflexiva dos capítulos 3 e 4 do livro "Utopia e disciplina" de André Villas-Boas; entregar em forma de relatório.
8. Maio (2ª quinzena) - Síntese reflexiva do capítulo sobre design cambiante do livro "Design gráfico cambiante" de Rudinei Kopp; entregar em forma de relatório.

Bibliografia Básica:

1. BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
2. BURDEK, Bernhard. **História, teoria e pratica do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.



3. HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. R. de J.: DP&A, 2005.
4. KOPP, Rudinei. *Design gráfico cambiante*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002.
5. VILLAS-BOAS, André. *Utopia e Disciplina*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

Bibliografia Complementar:

1. GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. *Design Gráfico: do invisível ao ilegível*. São Paulo: Rosari, 2008.
2. LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosacnaify, 2006.
3. SAMARA, Timothy. *Evolução do design: da teoria à prática*. Porto Alegre: Bockman, 2010.
4. *Elementos do design: guia do estilo gráfico*. Porto Alegre: Bockman, 2010.
5. VILLAS-BOAS, André. *O que é e o que nunca foi design gráfico*. R. de J.: 2AB, 1999.
6. CONSOLO, Cecilia (org.). *Anatomia do design - uma análise do design gráfico brasileiro*. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2009.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa, bibliografia, avaliação e cronograma.	Aula Expositiva, com entrega do programa detalhado da disciplina.
2º	Abrangência da área de Comunicação Visual e a subdivisão do design gráfico.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
3º	Discussão do livro do André Villas-Boas, <i>O que é e o que nunca foi design gráfico</i> .	Discussão do texto e contraponto do assunto com o posicionamento de outros
4º	Função Comunicativa do Design: estético-formais, indicativas e simbólicas Aspectos de análise: formal/sintático, funcional/pragmático e simbólico/semântico.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).



5º	Avaliação 1 (individual) - exercício de análise, desenvolvimento em classe.	Reflexão em exemplos de comunicação visual contemporânea, com a utilização dos textos indicados.
6º	Devolução da avaliação 1 e detalhamento da avaliação 2.	Discussão sobre os pontos positivos e problemáticos.
7º	A questão da identidade no design.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e
8º	Discussão do livro do Stuart Hall, A identidade cultural na pós-modernidade.	Discussão do texto e contraponto do assunto com o posicionamento de outros
9º	Filme do Café Filosófico - Desenho Gráfico no Século XX do Francisco Homem de Mello.	Breve reflexão sobre os conceitos abordados no filme.
10º	Conceito de Design Canônico	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
11º	Conceitos de Design Não-Canônico e Cambiante	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
12º	Interfaces do design: social, mercado, corporativo, conceitual, experimental e metadesign.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
13º	Avaliação 2 (dupla) - trabalho de análise, apresentação oral e entrega de relatório.	Apresentação do confronto entre os conceitos de design: canônico, não-canônico e
14º	Avaliação 2 (dupla) - término da apresentação oral.	Apresentação do confronto entre os conceitos de design: canônico, não-cônico e cambiante.
15º	Devolução da avaliação 2 e atendimento ao projeto interdisciplinar.	Discussão sobre os pontos positivos e problemáticos da avaliação 2. Verificação do conceito de design que foi adotado no projeto interdisciplinar diante do tema proposto.
16º	Apresentação do Projeto Interdisciplinar	Serão utilizado dois dias da semana para apresentação dos grupos.
17º	Fechamento da média e Vista de Notas.	Aula teórica



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3473.5	Embalagem	4ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 68	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto e Sustentabilidade			
2º Grau -			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Visão geral sobre embalagem desde o briefing, passando pelos processos de impressão e transformação de matéria prima, linguagem visual até a arte final.			
Objetivo(s):			
Conhecimento técnico, prático e teórico que possibilite a execução de projetos e produção de embalagem. Orientar o aluno nas etapas de projeto a partir da aplicação dos conceitos teóricos apresentados, visando integrara teoria à prática profissional. Proporcionar ao aluno o conhecimento necessário sobre briefing de embalagens, legislação brasileira, suportes existentes e processos de impressão.			
Metodologia:			
Aulas expositivas utilizando textos de apoio e material ilustrativo. Trabalhos práticos visando à aplicação dos conceitos teóricos apresentados e o acompanhamento sistemático no desenvolvimento dos alunos na elaboração dos mesmos.			
Conteúdo Programático:			
1. Importância da embalagem desde seu início até o momento atual; 2. O valor da marca e a embalagem como estratégia de comunicação; 3. Informações técnicas como diferentes suportes e impressões gráficas; 4. Legislação/Normas brasileiras (Associação Brasileira de Embalagem e Agência Nacional de Vigilância Sanitária); 5. Processo de desenvolvimento: - Briefing - Pesquisa (levantamento de dados); - Análise (visão de mercado); - Criação (elementos gráficos e tipografia); - Produção (foto, ilustração, etc); - Mockup (faca especial e aplicação da arte)			



Critérios de Avaliação:

Nota A = (0 - 10) peso 1 - Avaliação do projeto de acordo com o processo de desenvolvimento.

Nota B = (0 - 10) peso 1 - Avaliação do mockup de acordo com a estrutura do material e acabamento.

Nota NF = (0 - 10) peso 1 - Avaliação do projeto atribuída pelos próprios alunos.

Média Final = $\frac{\text{Nota A} \times 1 + \text{Nota B} \times 1 + \text{Nota NF} \times 1}{3}$

3

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. CALVER, Giles. **O que é design de embalagem?** Porto Alegre: Bookman, 2009.
2. KLIMCHUK, Marianne Rosner. **Packaging design: successful product branding from concept to shelf.** New Jersey: John Wiley & Sons, 2006.
3. MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem curso básico.** São Paulo: Makron Books, 2001.
4. _____. **Design de embalagem curso avançado.** São Paulo: Makron Books, 2002.
5. NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. **Design de embalagem do marketing à produção.** São Paulo: Novatec Editora, 2008.

Bibliografia Complementar

1. **EMBALAGEM, arte e técnica de um povo: um estudo de embalagem brasileira.** São Paulo: Toga, 1985.
2. FISHER, Catharine M. **The perfect package: how to add value through graphic design.** Gloucester, Massachusetts: Rockport, 2000.
3. JEDLICKA, Wendy. **Packaging sustainability: tools, systems and strategies for innovative package design.** New Jersey: John Wiley & Sons, 2009.
4. PEREIRA, José Luís. **Planejamento de embalagem de papel.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
5. SAMARA, Timothy. **Elementos do design: guia de estilo gráfico.** Porto Alegre: Bookman, 2010.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa da disciplina, bibliografia, critérios de avaliação e procedimentos gerais.	
2º		Discussão sobre as novas embalagens no mercado.
3º	História da embalagem. Importância da embalagem e sua função ao longo do tempo. Diferenças e semelhanças que determinam segmentos e linguagens.	
4º	Materiais e processos gráficos: impressões e cores específicas para embalagem.	Análise de embalagens quanto ao tipo de impressão e distinção de cores.
5º	Materiais e processos de transformação: papel, metal, vidro e plástico. Processos de acondicionamento dos produtos em suas respectivas embalagens.	Análise de embalagens quanto ao material e processo de transformação.
6º	Detalhamento de cada item do processo de desenvolvimento.	Definição do tema para o desenvolvimento do projeto.
7º		Desenvolvimento do projeto: briefing e levantamento de dados.
8º		Desenvolvimento do projeto: análise do levantamento de dados e parâmetros para criação.
9º		Desenvolvimento do projeto: criação1.



10º		Desenvolvimento do projeto: criação2.
11º		Desenvolvimento do projeto: escolha do desenho final e digitalização.
12º		Desenvolvimento do projeto: produção de foto ou ilustração par composição da arte final.
13º		Desenvolvimento do projeto: planificação da arte para confecção do mockup. Verificação das informações obrigatórias de legislação e normas
14º	Processo de confecção do mockup.	Desenvolvimento do projeto: confecção do mockup.
15º		Desenvolvimento do projeto: confecção do mockup.
16º		Apresentação digital do processo de desenvolvimento via upload no Moodle. Apresentação do mockup em sala de aula para apreciação do professor e alunos.
17º	Vistas de notas. Bancas de TGI.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3477.8	Ergodesign I	4 ^a .	1º/ 2011
Carga Horária:02		Créditos: 34	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau			
3º Grau Teoria e Critica			
Ementa Atual:			
Ergonomia informacional: a comunicação, processamento, convergência e mudança de comportamento. Avaliação de compreensibilidade de projetos ergonômicos. Arquitetura da informação: legibilidade, leiturabilidade, compreensibilidade, organização da mensagem.			
Objetivo(s):			
Definir o campo de ação da ergonomia, explicitando objeto de estudo, objetivos, áreas de atuação, métodos e técnicas. Explicitar conceitos, métodos e técnicas da ergonomia que orientem o levantamento, estruturação e análise de dados, o projeto. Fornecer parâmetros de percepção visual, assim como indicações de pesquisas ergonômicas sobre visibilidade, legibilidade e compreensibilidade para análise e definição de sistemas no campo do design de comunicação. Estabelecer relações com as disciplinas na realização do Projeto Interdisciplinar: Projeto I, Design e Teoria IV, MPG II, Computação Gráfica IV.			
Metodologia:			
O desenvolvimento do curso se apoiará nas seguintes atividades: -aulas expositivas - conceitos, métodos e técnicas de análise; -exercícios e experimentos práticos, em grupo, que consistem na análise ergonômica de sistemas reais; -orientação ao aluno			
Conteúdo Programático:			
1. Ergonomia a. Origens, evolução, definição. Fronteiras, distinções, prática. A ergonomia no Brasil. Ergonomia e design: produtos, sistemas, informação, programas, produção. b. Metodologias e técnicas para pesquisa, análise e avaliação. 2. Projetação ergonômica: recomendações, alternativas, detalhamento, avaliação e validação.			



- a. Parâmetros: interfaciais, instrumentais, informacionais, acionais, comunicacionais, cognitivos, movimentacionais, espaciais/arquiteturais, físico-ambientais, químico-ambientais, securitários, operacionais, organizacionais, instrucionais e urbanos.
3. Ergonomia Informacional - percepção, comunicação, sistemas de informação
 - a. Parâmetros para a estruturação do campo perceptivo; funções visuais; informação, comunicação e significação; avaliação ergonômica de sistemas de informação; fonogramas alfanuméricos; logogramas imagéticos; uso da cor; projeção ergonômica de sistemas de informação; sistemas de sinalização de segurança; manuais de instrução.
 - b. Apresentação de estudos de caso.

Critérios de Avaliação:

Nota A = (0 - 10) peso 1 - análise de embalagens.

Nota B = (0 - 10) peso 2 - Pesquisa de campo 1 e 2.

Nota C = (0 - 10) peso 3 - Projeto.

Nota NF = (0 - 10) peso 4 - Avaliação/Projeto Integrado.

Média Final = $\frac{\text{Nota A} \times 3 + \text{Nota B} \times 1 + \text{Nota C} \times 2 + \text{Nota NF} \times 4}{10}$

10

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. MORAES, Anamaria de ; MONT ´ALVÃO, Cláudia. Ergonomia: conceitos e aplicações. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
2. MORAES, Anamaria de (org.). Design e Avaliação de Interfaces: ergodesign e interação humano-computador. Rio de Janeiro: ILuser, 2002.
3. MORAES, Anamaria de (org.). Avisos, Advertências e Projeto de Sinalização. Série Ergodesign Informacional. Rio de Janeiro: iUsEr, 2002.
4. MONT´ALVÃO, Cláudia. Design de Advertência para embalagens. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
5. FARIAS, Priscila. Tipografia Digital. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
6. GOMES FILHO, João. Ergonomia do Objeto. São Paulo: Escrituras, 2003.

WWW.ergonomia.com.br

WWW.abergo.org.br

WWW.hyperlabs.net/ergonomia



Bibliografia Complementar:

1. IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo: Edgard Blucher, 2002.
2. ITTEN, Johannes. The Art of Color. New York: Van Nostrand Reinhold, 2002.
3. PEDROSA, Israel. Da cor a Cor Inexistente. Rio de Janeiro: Léo Christiano, 2003.
4. PANERO & ZELNIK. Lãs Dimensiones Humanas em los Espacios Interiores. México: Gustavo Gilli, 1990.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos objetivos do curso, conteúdo programático, critérios de avaliação e bibliografia.	
2º	Ergonomia: origens, evolução, definição. Áreas de atuação Fronteiras, distinções, prática. A ergonomia no Brasil. Ergonomia e design.	
3º	Projetação ergonômica. Parâmetros: interfaciais, instrumentais, informacionais, acionais, comunicacionais, cognitivos, movimentacionais, espaciais/arquiteturais, físico-ambientais, químico-ambientais, securitários, operacionais, organizações, instrucionais e urbanos cognitivos, movimentacionais, especiais/ arquiteturais, físico - ambientais, securitários, operacionais, organizacionais, instrucionais e urbanos.	Pesquisa em grupo: ergonomia x design Identificação da utilização de parâmetros ergonômicos em objetos do cotidiano. Apresentação da pesquisa e discussão .
4º	Ergonomia: metodologias e técnicas para pesquisa, análise e avaliação.	Exercício 1. Pesquisa, análise, avaliação de design de advertência para embalagens. Avaliação de compreensibilidade de textos e símbolos gráficos através de métodos da Ergonomia Informacional. Desenvolvimento, testes e validação de projeto. Análise de embalagens.



5°	Parâmetros de ergodesign aplicados ao design de embalagens.	Atendimento: orientação aos trabalhos das equipes. Pesquisa de campo 1: consumidor Embalagem escolhida, percepção inicial
6°	Avaliação	Apresentação da pesquisa de campo 1
7°		Atendimento rough
8°		Atendimento layout digital
9°		Atendimento layout impresso
10°		Pesquisa de Campo 2: consumido Embalagem redesenhada, percepção das propostas de melhoria.
11°		validação > conclusões > preparação para apresentação
12°	Avaliação	Apresentação final
13°		Projeto Interdisciplinar
14°		Projeto Interdisciplinar
15°		Projeto Interdisciplinar
16°		Bancas de PI
17°		Vista de Notas Bancas de TGI



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3362.3	História do Design 2	4ª	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Eixo de Teoria e Crítica			
2º Grau Eixo de Sustentabilidade, Eixo de Projeto			
3º Grau			
Ementa Atual: A evolução do design desde o seu surgimento com a Revolução Industrial, sua evolução na Modernidade, Pós- modernidade e contemporaneidade. Escolas, grupos, movimentos e estilos na história do design. História do design brasileiro e sua evolução. Percurso do design e as questões social, econômica, cultural e tecnológica.			
Objetivo(s): Promover a reflexão crítica nas áreas de conhecimento do design. Desenvolver a capacidade de pesquisa e análise do desenvolvimento no período do design moderno brasileiro e suas interferências dos estilos. Conhecer aspectos históricos, estéticos e simbólicos dos principais movimentos artísticos e do design moderno e seus desdobramentos no design de produto. Proporcionar ao aluno repertório para o desenvolvimento de projetos.			
Metodologia: As aulas são teóricas com discussões de textos indicados. Discussão da análise formal e técnica de imagens escolhidas. São realizadas leituras de textos em grupo atendimentos aos grupos (de 4 a 5 alunos) em sala de aula.			
Conteúdo Programático:			
1. Expansão da organização industrial em fins do século XIX e início do XX: a reorganização e racionalização dos métodos de fabricação			
2. A padronização de peças como elemento organizador da produção: o sistema americano / Taylorismo e Fordismo.			
4. Vanguardas modernistas: Cubismo, Fauvismo, Expressionismo, Abstracionismo, Construtivismo, De Stijl, Dadaísmo, Surrealismo;			
5. Vanguardas: produção e manifestos			
6. Arte Moderna no Brasil e as influências das vanguardas européias;			
7. Cubismo, futurismo a idéia de velocidade e modernidade			
7. Vanguardas construtivas: e a relação com o design: o construtivismo russo e o neoplasticismo.			
8. Escola da Bauhaus - postura funcionalista;			



9. Estilo Art Déco e o Streamline, Styling;
9.O dadaísmo: anti arte e anti design.
10.A assimilação do vanguardismo modernista: o art déco.
11.Função e Ornamentação: o streamlining.
10. Tranposição dos estilos modernos no Brasil/Brasil e Europa: aproximações e distanciamentos no campo do design.

Critérios de Avaliação:

- Avaliação 1 (60%)- Prova em dupla com consulta aos textos trabalhados em sala de aula.

Avaliação 2 (40%)- Desenvolvimento de trabalhos em equipes e apresentação de trabalhos em grupo, com entrega de relatório escrito.

Nota de participação: entrega das leituras e produção de mapa conceitual na média.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

1ª e 2ª semana - Leitura e fichamento. ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Cia das Letras, 1992. Cap. 4 Modernismo . pag. 185 a 207

3ª e 4ª semana - Pesquisa sobre A entrada no Art Nouveau no Brasil e sobre Eliseu Visconti . Trabalho com 4 páginas. ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Cia das Letras, 1992.

5ª e 6ª semanas. Leitura e Fichamento. ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Cia das Letras, 1992. Cap. 6 A época do Funcionalismo

7ª e 8ª semana. Pesquisa sobre a Influencia da escola da Bauhaus no design grafico brasileiro. Trabalho com 4 páginas.

9ª e 10ª semana. Leitura e fichamento pág.17a 38. BURDEK. Bernhard. *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.



11ª e 12ª semana. DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000. Trabalho a influencia do design grafico da bauhaus no Brasil

13ª a 14ª semana . Pesquisa sobre o estilo Art Déco no Brasil. Trabalho com 4 páginas. MARTINS, Nara S. M. A São Paulo do Art Déco: a memória em cartaz. In MARCONDES, Neide; BELLOTTO, Manoel (orgs). *Cidades, Histórias, Mutações e Desafios*. São Paulo: Arte Ciencia, 2007

15ª a 16ª semana. Pesquisa comparando o design bauhausiano e o design art deco. Levantar 10 diferenças. MARTINS, Nara S. M. A São Paulo do Art Déco: a memória em cartaz. In MARCONDES, Neide; BELLOTTO, Manoel (orgs). *Cidades, Histórias, Mutações e Desafios*. São Paulo: Arte Ciencia, 2007

Bibliografia Básica:

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Cia das Letras, 1992.

DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

HOLLIS, Richard. *Design Gráfico: uma história concisa*; tradução Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DROSTE, Magdalena. *Bauhaus*. Alemanha, Taschen, 1992

HARRISON, Charles. *Modernismo*. São Paulo: Cosac & Naif, 2000

MARTINS, Nara S. M. *A São Paulo do Art Déco: a memória em cartaz*. In

MARCONDES, Neide; BELLOTTO, Manoel (orgs). *Cidades, Histórias, Mutações e Desafios*. São Paulo: Arte Ciencia, 2007

MEGGS, Philip E. *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

Bibliografia Complementar:

BURDEK, Bernhard. *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

PEVSNER, Nikolaus. *Os Pioneiros do Desenho Moderno: De William Morris a Walter Gropius*. São Paulo, Martins Fontes, 1995.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina, do programa, bibliografia e cronograma.	
2º	Revisão. Dicotomia do século XIX	ARGAN, Giulio Carlo. <i>Arte Moderna</i> . São Paulo: Cia das Letras, 1992.
3º	Expansão da organização industrial em fins do século XIX e início do XX: a reorganização e racionalização dos métodos de fabricação/ A padronização de peças como elemento organizador da produção: o sistema americano Taylorismo e Fordismo	FORTY, Adrian. <i>Objetos de Desejo</i> . SP: Cosac e Naify, 2008.
4º	Vanguardas históricas: produtos e manifestos	ARGAN, Giulio Carlo. <i>Arte Moderna</i> . São Paulo: Cia das Letras, 1992. ARGAN, Giulio Carlo. <i>Arte Moderna</i> . São Paulo: Cia das Letras, 1992
5º	Cubismo, futurismo a idéia de velocidade e modernidade Construtivismo e De Stijl	HOLLIS, Richard. <i>Design Gráfico: uma história concisa</i> ; tradução Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2000.



6º	Dadaísmo e surrealismo	ARGAN, Giulio Carlo. <i>Arte Moderna</i> . São Paulo: Cia das Letras, 1992
7º	Escola da Bauhaus Design Gráfico bauhausiano Tipografia funcionalista	BURDEK, Bernhard. <i>História, Teoria e Prática do Design de Produtos</i> . São Paulo: Edgard Blucher, 2006. Leitura pág. 17a 38 DROSTE, Magdalena. <i>Bauhaus</i> . Alemanha, Taschen, 1992
8º	Nova Tipografia	DENIS, Rafael Cardoso. <i>Uma introdução à história do design</i> . São Paulo: Edgard Blücher, 2000
9º	1ª Avaliação prova	
10º	vista	
11º	Estilo Art Déco Características formas	MARTINS, Nara S. M. <i>A São Paulo do Art Déco: a memória em cartaz</i> . In MARCONDES, Neide; BELLOTTO, Manoel (orgs). <i>Cidades, Histórias, Mutações e Desafios</i> . São Paulo: Arte Ciência, 2007
12º	Estilo Art Déco e Streamlinig	DENIS, Rafael Cardoso. <i>Uma introdução à história do design</i> . São Paulo: Edgard Blücher, 2000



13º	Arte Moderna no Brasil e as influências das vanguardas européias; Tranposição dos estilos modernos no Brasil; Os pioneiros no design no Brasil: John Graz, Lasar Segall, Gregori Warchavich;	MEGGS, Philip E. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
14º		
15º	SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. Notas para uma história do design. R.J., 2 AB, 1998.	
16º	2ª Avaliação	Desenvolvimento de trabalhos em equipes e apresentação de trabalhos em grupo, com entrega de relatório escrito.
17º	Vista	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
17034604	HISTÓRIA EM QUADRINHOS I	2ª	1º/ 2011
Carga Horária: 2		Créditos: 34	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau - Projeto			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Estudo e desenvolvimento da expressão pessoal em história em quadrinhos. Compreensão da linguagem como ferramenta para a estruturação e roteirização de qualquer narrativa visual em qualquer mídia. Ênfase no trânsito interdisciplinar característico desta forma de expressão.			
Objetivo(s):			
Oferecer condições para o desenvolvimento de uma maneira pessoal de desenhar e narrar que capacite o aluno para a atuação profissional nas áreas de quadrinhos, cartum e ilustração. Iniciação às técnicas narrativas visuais, especialmente as gráficas. Pesquisa com os principais elementos estruturadores da linguagem, aprimoramento das técnicas de desenho em preto e branco e colorido. Comparações com outras linguagens, tais como o desenho de humor, a ilustração, a gravura, a fotografia, a animação, o cinema, áreas com as quais a História em Quadrinhos troca influências dos mais diferentes tipos. Processos de personalização do trabalho.			
Metodologia:			
Aulas expositivas com imagens projetadas fundamentando a proposta para exercícios práticos semanais. Apoio de material impresso em sala de aula. Exercícios complementares para casa. Avaliação coletiva dos exercícios. Pesquisa para a criação de enredo, estrutura e desenho empregados no trabalho final, síntese do curso.			



Conteúdo Programático:

1. Análise geral de estilos gráfico-visuais, gráfico-textuais, narrativos. Histórico. Paralelismos com o desenho de humor, a gravura, a ilustração, as artes gráficas, a fotografia, o cinema.
2. Pesquisa da linha. A caneta nanquim, a pena, o pincel e outros instrumentos.
3. A narração. Iniciação às técnicas narrativas.
4. A realização e importância do cenário. Uso de referências. Noções de representação espacial. O uso dos planos. Técnicas narrativas.
5. A linguagem e a pesquisa do enquadramento. O ritmo gráfico. A montagem. Exercícios narrativos.
6. A realização do personagem. A figura humana. A configuração. Pesquisas de deformações estilísticas e expressivas. Pesquisas de tratamentos. Exercício narrativo.
7. Desenho de observação. Figura humana e cenário. Pesquisas de configuração. Exercício narrativo.
8. O claro escuro. O pincel. O uso de massas e o ritmo gráfico. Exercício narrativo.
9. Pesquisa de proporções das figuras e dos objetos e a sua influência sobre a expressão. As proporções e a configuração. A criação de personagens. Capas de revistas.
10. Pesquisa e uso da cor.

Critérios de Avaliação:

Média aritmética das notas dos exercícios semanais realizados em classe e em casa somada às notas do trabalho final e dividido por dois. Eventualmente podem ser dados pesos maiores, a certos exercícios, se mais importantes ou mais trabalhosos (notificando a classe). Pontos a mais ou a menos na média final em função da assiduidade, participação nas avaliações coletivas e empenho nos trabalhos.

Trabalhos Domiciliares:

Disciplina Prática



Bibliografia Básica:

- EISNER, W. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005
EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Devir, 2010.
MCCLLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2004.
MCCLLOUD, S. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2006.
PIETROFORTE, A. V. S. e LUIZ GÊ. *Análise textual da história em quadrinhos*. Uma obra semiótica da obra de Luiz Gê. São Paulo: Annablume/ FAPESP. 2009.
PEETERS, B. *Storyboard, Le Cinema Dessinée*, Bruxelas: Yellow Now, 1992.

Bibliografia Complementar:

- ECO, H. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.
GOMBRICH, E. H., *Arte e ilusão*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
MAGNUS, G. H. *Manual para Dibujantes e Ilustradores*. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.
MARTINS, L. G. F. *A escrita plástica. Desenho, pensamento, conhecimento e interdisciplinaridade*. Tese de Doutorado. São Paulo: ECA USP, 2004.

Consultas referenciais de área:

- ARNHEIM, R. *Arte e Percepção Visual*. São Paulo: Livraria Pioneira, 1998.
GOIDA, *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre: Editora LPM, 1990.
MASSIRONI, M. *Ver pelo desenho, aspectos técnicos, Cognitivos, comunicativos*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1997
GÊ, L. *O mal dos séculos*. São Paulo: Melhoramentos, 1990.
GÊ, L. *Fragmentos Completos, A história da Avenida Paulista*, in Revista Goodyear, São Paulo, 1991.
GÊ, L. *Macambúzios e Sorumbáticos*. São Paulo: T. A. Queiroz, 1981.
GÊ, L. *Território de Bravos*. São Paulo - Rio: Editora 34, 1993.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Cronograma Sistema de Avaliação Material necessário. Bibliografia. Introdução	Exposição e debate.



2º	Análise de estilos gráfico-visuais, gráfico-textuais, narrativos. Paralelismos com o desenho de humor, a gravura, a ilustração, as artes gráficas, a fotografia, o cinema. Pequeno Histórico.	Canetas, penas, pincéis e outros processos. Reconhecimento, Fusão de estilos. Análise de estilos escolhidos. Desenhos inéditos seguindo estes estilos.
3º	O uso da linha. Teoria. Pesquisa da linha. Canetas nanquim, a pena, o pincel.	Pesquisa da linha. Exercícios práticos
4º	A linha e o contexto narrativo.	Aplicando pesquisa anterior na narrativa. Iniciação às técnicas narrativas.
5º	A narração. Iniciação às técnicas narrativas. O espaço-tempo. A realização e importância do cenário. Noções de representação espacial. Uso de referências.	A caneta nanquim. Representação espacial. Exercício narrativo. (casa)
6º	Atividade de Extensão (pode ser locada em outra data)	Palestra, exposição ou publicação.
7º	A linguagem e a pesquisa do enquadramento.	Pesquisa de enquadramento
8º	O ritmo gráfico. A montagem. Exercícios narrativos.	A página enquanto conjunto de enquadramentos encadeados.
9º	A configuração. Figura humana e cenário.	Desenho de observação. A figura humana (classe). O cenário (casa). Exercício Narrativo



10º	A realização do personagem. A figura humana. Deformações expressivas. Personalidade, persona, caráter e aspecto.	Pesquisas de deformações estilísticas e expressivas. Pesquisas de tratamentos. Exercício narrativo.
11º	Proporções e expressão. Definição de um estilo pessoal.	Pesquisa de proporções das figuras e objetos e a expressão. Proporções e configuração. A criação de personagens. Capas de revistas
12º	O claro escuro. A iluminação e os planos narrativos. Fotografia e cinema. O pincel .	O pincel. Exercício prático. Exercício Narrativo
13º	Claro escuro. O uso de massas e o ritmo gráfico. Exercício narrativo.	Uso de massas de preto e branco na paginação.. Aprimoramento de estilos.
14º	Uso da cor e proposta de trabalho final	Balanco do material produzido. Análise de propostas para o trabalho final. Pesquisa e uso da cor.
15º	Entrega de esboços roteirizados para o trabalho final. Ajustes do desenho e narração	Acompanhamento e discussão geral e individual sobre trabalhos.
16º	Conclusões finais	Entrega de trabalhos finalizados. Entrega de trabalho final colorido
17º	Entrega de notas.	Entrega de notas.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3363.2	Linguagem Audiovisual I	3º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e Critica;			
3º Grau Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos. Metodologias e instrumentação para criação audiovisual e suas múltiplas manifestações expressivas de desenvolvimento de roteiros, <i>story board</i> , captação, tratamento e edição de imagens e sons.			
Objetivo(s):			
Introduzir o aluno para produção audiovisual, explorando a linguagem cinematográfica e sonora, sua sintaxe e articulações, bem como a instrumentação tecnológica no processo de criação e produção de imagens e som.			
Metodologia:			
Aula de instrumentação de equipamentos. (luz, <i>set</i> de filmagem, câmera e ilha de edição de imagem e som). Implementação de repertório da linguagem audiovisual, através da exibição de filmes significativos na história da linguagem cinematográfica. Exercícios sobre a elaboração de argumento e seus desdobramentos na linguagem do audiovisual. Exercícios práticos com aplicação das teorias e procedimentos desenvolvidos ao longo da disciplina Nova produção de sonorização de uma peça audiovisual já realizada. Exibição e seleção de trechos de filmes para serem reproduzidos oferecendo um exercício de gravação e edição, assim como o seu planejamento na forma de um <i>story board</i> constituindo uma			



teoria da linguagem cinematográfica aplicada à prática.

Conteúdo Programático:

- Sintaxe da linguagem do áudio visual
 - O argumento
 - Métodos e elaboração do roteiro com ênfase no story board padronizado.
 - Métodos e elaboração de Story board - exploração da composição estética e noção espacial do set combinada a luz e direção de personagens.
 - Formatos para tv e cinema.
 - A dimensão sonora.
- Etapas de elaboração de um filme, do argumento à pós produção

CrITÉRIOS de Avaliação:

A avaliação incidirá sobre o story board, sonorização de peças audiovisuais, gravação e edição dos trabalhos práticos propostos. Considera-se a participação e envolvimento do aluno, bem como a qualidade do trabalho final no que concerne à criação, às soluções formais e aos procedimentos técnicos.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

COMPARATO, Doc- Da criação ao Roteiro. Ed Rocco. Rio de Janeiro. 1995
FIELD, Syd - 4 Roteiros. Ed. Objetiva. Rio de Janeiro. 1999.



_____ - Manual do Roteiro. Rio de Janeiro . Objetiva .1975.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

AUMONT, Jacques - *Dicionário Teórico e Critico de Cinema*. São Paulo: Papirus, 2006.

Bibliografia Complementar:

AUMONT, Jacques. *As Teorias dos Cineastas*. São Paulo: Papirus, 2004. _____.

_____. *A Estética do Filme*. Campinas: Papirus, 1995.

CABRERA, Julio. *O Cinema Pensa: Uma Introdução à Filosofia Através dos Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

LUMET, Sidney. *Fazendo Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

SCORSESE, Martin; WILSON, Michel Henry. *Uma Viagem Pessoal pelo Cinema Americano*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa	
2º	Análise de argumento e suas relações com a linguagem visual.	Pesquisa de animações
3º	Instrumentação em estúdio de gravação (luz, set de gravação, equipamentos e equipe técnica).	Desenvolvimento de projeto de sonorização



4º	Instrumentação em estúdio de edição de som.	Desenvolvimento de projeto de sonorização
5º	Técnicas de Sonorização de animações, planejamento do áudio.	Desenvolvimento de projeto de sonorização
6º	<i>Storyboard</i> do áudio: pesquisa e análise de sons específicos (ruidagem e planos de som)	Desenvolvimento de projeto de sonorização
7º	Técnicas de sonorização e ruidagem	Gravação em estúdio Grupo: 1
8º	Técnicas de sonorização e ruidagem	Gravação em estúdio Grupo:2
9º	Técnicas de sonorização e ruidagem	Gravação em estúdio Grupos: 1, 2 e 3 Avaliação das sonorizações
10º	Análise de filmes a serem reproduzidos, planejamento do <i>story board</i>	Seleção dos filmes
11º	Técnicas de iluminação, enquadramento e movimento de câmera	Gravação em estúdio Grupos: 1; 2; 3



12º	Técnicas de iluminação, enquadramento e movimento de câmera. Técnicas de montagem	Gravação em estúdio Grupos: 4;5;6 Edição grupos 1,2 e 3
13º	Técnicas de montagem	Edição Grupos : todos os grupos
14º	Técnicas de montagem	Edição Grupos : todos os grupos Entrega dos trabalhos e avaliação
15º	Análise dos trabalhos junto com os alunos : exposição dos trabalhos do semestre.	Vista de Notas
16º	Bancas de TGI	
17º	Bancas de TGI	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3466.3	Materiais e Processos Gráficos II	4ª	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Sustentabilidade			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Visão geral de produção gráfica, dos seus conceitos, processos de impressão, acabamentos, principais materiais e fluxo de trabalho.			
Objetivo(s):			
Proporcionar conhecimentos técnicos básicos, práticos e teóricos, que possibilitem ao aluno compreender a linguagem e a extensão da produção gráfica, principalmente no que se refere à pré-impressão. Capacitar o aluno a entender os processos gráficos, a partir dos conhecimentos adquiridos em MPG I, aliados aos conteúdos desta disciplina, para que possa eleger critérios na elaboração e produção de projetos gráficos. Estabelecer relações interdisciplinares na realização do Projeto Integrado, com Projeto I, Design e Teoria IV, Computação Gráfica IV e Ergodesign I; visando o aprimoramento da representação do conteúdo conceitual e visual, na elaboração de projeto gráfico.			
Metodologia:			
Aulas expositivas utilizando textos de apoio e material ilustrativo. Exercícios visando à aplicação dos conceitos apresentados.			
Conteúdo Programático:			
1. Revisão de MPGI; 2. Fluxograma do projeto e da produção gráfica; 3. Originais: - convencionais (traço e tom contínuo); - digitais (vetorial e bitmap); 4. Réticula: - lineatura; - tipos (convencional e estocástica); - ganho de ponto; - inclinação / moiré;			



5. Seleção de cores: - luz e pigmento;
- CMYK e especial;
- tinta.
6. Pré-impressão: - provas;
- PDF;
- serviços da gráfica.

Critérios de Avaliação:

Nota A = (0 - 10) peso 2 - Prova.

Nota B = (0 - 10) peso 2 - Projeto 1.

Nota C = (0 - 10) peso 2 - Projeto 2.

Nota NF = (0 - 10) peso 4 - Avaliação/Projeto Integrado.

Média Final = $\frac{\text{Nota A} \times 2 + \text{Nota B} \times 2 + \text{Nota C} \times 2 + \text{Nota NF} \times 4}{10}$

10

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. BAER, Lorenzo. **Produção gráfica**. São Paulo: Senac, 2001.
2. COLLARO, Antônio Celso. **Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa**. São Paulo: Pearson, Prentice Hall, 2007.
3. FERLAUTO, Claudio; JAHN, Heloísa. **A gráfica do livro: o livro da gráfica**. São Paulo: Rosari, 2001.
4. HORIE, Ricardo Minoru. **300 superdicas de editoração, design e artes gráficas**. São Paulo: Editora Senac, 2001.
5. _____. **Preparação de fechamento de arquivos para birôs: Windows e Macintosh**. São Paulo: Érica, 1999.
6. SILVA, Claudio. **Produção gráfica: novas tecnologias**. SP: Pancrom, 2008.

Bibliografia Complementar

1. CARDOSO, Rafael (Org.). **Design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
2. _____. **Impresso no Brasil, 1808 - 1930: destaques da mostra**



gráfica no acervo da Biblioteca Nacional. SP: Cosac Naify, 2009.

3. CARRAMILLO NETO, Mario. *Produção gráfica ii: papel, tinta, impressão e acabamento*. São Paulo: Global, 1997.
4. MELO, Chico Homem de (Org.). *O design gráfico brasileiro: anos 60*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa da disciplina, bibliografia, critérios de avaliação e procedimentos gerais.	
2º	Revisão de MPGI: tipos de impressões e acabamentos.	
3º	Fluxograma do projeto e da produção gráfica: campo de atuação, metodologia do projeto (briefing, conceito, criação, obtenção de imagem, print, fechamento de arquivo, fotolito e gravação de chapa, provas e imposição de páginas (pares adequados, marcas de corte, marcas de registro, barras de core, sangria e paginação).	Projeto1: desenvolver um caderno nas dimensões totais de 66cm x 96cm com todas as marcações de imposição de página, com tema livre para o conteúdo e a não utilização de recursos digitais, somente desenho manual e colagem. Dobrar, marcar o local do refil e não refilar.
4º	Imagem (direito autoral/produção). Originais convencional (traço e tom contínuo) e digitais (vetorial e bitmap). Bitmap analógico e digital, resolução (digitalização e interpolação). Retícula: lineatura, tipos, inclinações e efeitos.	Desenvolvimento do projeto1: definição do tema.
5º	Cores: luz e pigmento, CMYK e especial e tintas. Pré-impressão: provas, PDF e serviços da gráfica.	Desenvolvimento do projeto1: seleção do conteúdo.
6º	Avaliação.	



7º		Desenvolvimento do projeto1: montagem do caderno e entrega. Projeto2: desenvolver um marcador de página com necessariamente os seguintes itens, bitmap, vetor, meio tom e benday.
8º		Desenvolvimento do projeto2: definição do tema e levantamento de exemplos.
9º		Desenvolvimento do projeto2: criação da peça gráfica.
10º		Desenvolvimento do projeto2: gerar relatório com especificações técnicas (dimensões, suporte, impressão, acabamento separação de cores e a indicação dos itens obrigatórios).
11º		Entrega do projeto2.
12º		Projeto Integrado.
13º		Projeto Integrado.
14º		Projeto Integrado.
15º		Projeto Integrado.
16º	Bancas de PI	
17º	Vistas de notas. Bancas de TGI.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3478.6	Projeto I	4º sem.	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 68	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Teoria e Critica; Sustentabilidade			
3º Grau			
Ementa Atual:			
Concepção, gerenciamento, planejamento e desenvolvimento do projeto de comunicação; Design e contextos relacionados à reflexão crítica. Funções comunicativas do objeto. Projeto de design de comunicação na sua abrangência visual. Articulação entre aspectos estéticos, tecnológicos, sensorial e estratégico.			
Objetivo(s):			
Preparar o aluno para a vida profissional, na área de desenvolvimento do projeto de design, enfatizando a elaboração de um projeto de média complexidade de identidade corporativa, visando desenvolver os aspectos criativos, técnicos e uma metodologia de projeto compatível com a realidade. Iniciar ou aprofundar as técnicas e conceitos de: Integração de conhecimentos anteriores concomitantes das disciplinas, criação de soluções em design gráfico e apresentação profissional de projetos. Gerar a interdisciplinariedade entre as seguintes áreas relacionadas de forma horizontal no curso: Projeto I, Ergodesign I, Design e Teoria IV, Computação Gráfica IV e Materiais e Processos Gráficos II.			
Metodologia:			
Aulas teóricas proporcionando a discussões de conceitos e técnicas específicas com apoio de textos e imagens. Para atingir os objetivos propostos, seguindo a agenda do planejamento de aulas, 20% das aulas serão expositivas, 20% serão Seminários e em ambos os casos utilizando-se, retroprojetores, TV/Vídeo e/ou palestras. Painéis gerais para exposição e discussão dos trabalhos, possibilitando a auto-avaliação e a manifestação do aluno, proporcionando também um diálogo entre as diferentes soluções gráficas realizadas. O desenvolvimento do produto proposto ocupará 60% das aulas (projeto) e será acompanhado pela exposição do processo criativo em clínicas na sala de aula.			
Conteúdo Programático:			



1. Discutir a ação Identificar

Definição de conceito de identidade visual, tradução de valores em conceitos visuais, e uso de elementos de sintaxe visual, como parte da implementação básica de um sistema de identidade visual: cor, forma, diagramas e tipografia.

Caracterização de um pensamento projetual sistêmico para identidade visual.

Estudos de formas de representação projetual.

Características, verificação e reflexão sobre as identidades, visual e corporativa.

2. Exercícios Projetuais

Projeto 1 - Desenvolvimento da identidade visual pessoal.

- a. levantamento de dados pessoais, registros textuais, gráficos, fotográficos
- b. formatação de painéis: visual, referencial e conceitual
- c. análise de dados, leitura crítica da solução projetual
- d. concepção de projeto, elaboração de um sinal gráfico
- e. pesquisa de linguagem apropriada a conceituação formulada
- f. estudos preliminares
- g. ante-projeto
- h. projeto final
- i. peça conceitual aplicada ao sinal gráfico pessoal

Projeto 2 - Reestruturação de uma identidade corporativa de mercado nacional.

Exercício de pesquisa, análise e projeto de programação visual para identidade de empresas nacionais.

- a. pesquisa de campo, cenário atual da empresa, levantamento de dados do mercado, registros textuais e visuais
- b. análise de dados, leitura crítica da solução projetual por painéis semânticos
- c. concepção de projeto, elaboração de um sistema
- d. pesquisa de recursos tecnológicos e de linguagem
- e. estudos preliminares, desdobramentos e aplicações
- f. ante-projeto
- g. projeto final
- h. manual de identidade

Projeto 3 - Projeto Interdisciplinar.

- a. leitura e organização de briefing, pesquisa de campo, levantamento de dados, registros textuais e visuais
- b. análise de dados, leitura crítica e contextualização, painéis conceituais
- c. concepção de projeto, elaboração de um sistema
- d. pesquisa de recursos tecnológicos e de linguagem
- e. estudos preliminares, desdobramentos e aplicações
- f. ante-projeto
- g. projeto final



h. peça gráfica conceitual

Critérios de Avaliação:

Projeto 1 - Desenvolvimento da identidade visual pessoal, 30% da nota do semestre.

Projeto 2 - Reestruturação de uma identidade corporativa de mercado nacional, 30% da nota do semestre.

Projeto 3 - Projeto Interdisciplinar, 40% da nota do semestre.

A nota final será (de zero a Dez) obtida pela somatória das três avaliações, dividida por três, respeitando as porcentagens estabelecidas para cada projeto.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. BENOÎT, Heilbrunn. *A logomarca*. Rio Grande do Sul: Unisinos, 2002.
2. CHAMMA, Norberto. *Marcas & Sinalização: prática em design corporativo*. São Paulo: Editora SENAC/São Paulo, 2007.
3. COSTA, Joan. *A imagem da marca: um fenômeno social*. São Paulo: Rosari, 2008.
4. PEÓN, Maria Luisa. *Sistemas de identidade visual*. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.
5. WHEELER, Alina. *Design de identidade da marca*. Porto Alegre: Bookman, 2008.

Bibliografia Complementar:

1. FRUTIGER, Adrian. *Sinais & símbolos. Desenho, projeto e significado*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
2. HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
3. KLEIN, Naomi. *Sem logo: a tirania das marcas em um planeta vendido*. Rio de Janeiro: Record, 2002.
4. MAGALHÃES, Aloísio. *E Triunfo?: a questão dos bens culturais no Brasil*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Roberto Marinho, 1997.
5. STRUNCK, Gilberto Luiz. *Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores*. Rio de Janeiro: Rio Books, 2001.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina: programa, cronograma, bibliografia e sistema de avaliação. Proposição do Projeto 1 - desenvolvimento de uma marca pessoal.	Aula expositiva
2º	Conceito de identidade, diferença entre identidade visual e corporativa. Atendimento ao projeto 1	Aula expositiva com uso de exemplos. Aula prática, desenvolvimento dos painéis semânticos.
3º	Exemplos de Identidades Visuais e Corporativas e Atendimento ao projeto 1	Aula expositiva e prática
4º	Discussão de texto - O que é uma marca - livro: A imagem da marca: um fenômeno social, autor Joan Costa. Atendimento ao projeto 1	Aula expositiva e prática
5º	Fechamento do projeto 1	Aula expositiva e prática
6º	Proposição do Projeto 2 - reestruturação de uma identidade corporativa de mercado nacional. Devolução do Projeto 1. Atendimento ao projeto 2 Pesquisa de mercado:	Aula expositiva e prática
7º	Atendimento ao projeto 2 - definição da marca nacional com análise da problemática da marca. Conceito de identidade Corporativa. Explicação sobre o diagnóstico da empresa, cenários histórico, atual e	Aula expositiva e prática
8º	Entrega do briefing do projeto 2 Explicação sobre a definição do conceito de projeto, detalhamento dos painéis semânticos. Atendimento aos painéis.	Aula expositiva e prática
9º	Apresentação do conceito do projeto 2 Explicação do conteúdo do manual de identidade visual, com exemplos de mercado.	Aula expositiva e prática



10º	Atendimento ao projeto 2 Estudos de reestruturação da marca.	Aula prática
11º	Estudos de reestruturação da marca e a sistematização do manual de identidade visual.	Aula expositiva e prática
12º	Fechamento do projeto 2 Detalhamento da proposta do projeto integrado.	Aula expositiva
13º	Apresentação do projeto 2	Aula expositiva
14º	Devolução do projeto 2. Atendimento as pesquisas: Bibliográficas, mercado e campo do projeto integrado.	Aula prática
15º	Apresentação do conceito do projeto integrado. Fechamento da proposta do Projeto integrado.	Aula prática
16º	Apresentação final do projeto integrado.	Aula prática
17º	Vista de notas e comentários sobre os projetos.	Aula expositiva



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3474.3	Serigrafia	4º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	Prática Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau - Projeto			
3º Grau - Sustentabilidade; Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Processo serigráfico como objeto de estudo, seus procedimentos técnicos e laboratoriais para a preparação e gravação de matrizes e posterior estampagem em suportes e materiais variados, novas tecnologias e aplicações nas áreas de design.			
Objetivo(s):			
Habilitar o aluno ao conhecimento prático e técnico de estampagem pelo processo serigráfico. Capacitá-lo na criação de projetos específicos aplicados ao corpo do produto tridimensional como suporte, embalagens de produtos, estamparia de superfícies, etc.			
Metodologia:			
Aulas expositivas dos procedimentos técnicos ilustradas com vídeo e respectivos materiais utilizados. Demonstrações ao vivo das etapas do processo laboratorial e das maneiras de impressão.			
Conteúdo Programático:			
Elaboração de um Memorial Descritivo do Projeto. 1. Escolha de um tema para o projeto. 2. Pesquisa de produtos concorrentes e do universo funcional, estético e mercadológico no qual o produto se insere. 3. A partir da pesquisa de referências, iniciar o desenvolvimento em nível anteprojeto (esboços, pesquisa tipográfica, cores, etc.) 4. Executar a arte-finalização da(s) imagem(s) por meio digital usando os softwares Illustrator, CorelDraw ou Photoshop. 5. Estudar variações de cores do projeto. 6. Estudar os materiais sobre os quais serão feitas as impressões e variações de peças a serem estampadas. 7. Elaboração dos diapositivos. Etapa do processo no laboratório. 1. Preparação da matriz serigráfica (desengravar).			



2. Emulsionamento

Introdução Teórica: Evolução histórica do Processo de impressão por Serigrafia.

A Serigrafia como arte aplicada e sua importância na área de desenvolvimento de produtos. O processo de impressão serigráfica.

A serigrafia aplicada ao projeto de embalagens, rótulos adesivos e produtos promocionais.

A serigrafia aplicada ao projeto de estampa têxtil e produtos da indústria de confecção de roupas e acessórios de moda.

3. Exposição dos diapositivos a luz (gravação da imagem)

4. Revelação

5. Estampagem.

Critérios de Avaliação:

Avaliação 1- O Memorial de desenvolvimento do Projeto.

- Profundidade e consistência da pesquisa
- A escolha do tema
- Criatividade do projeto
- A qualidade da arte-finalização e dos diapositivos

PESO 1

Avaliação 2- O resultado da qualidade e acabamento dos produtos impressos.

PESO 1

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

- BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**. 2ªed. São Paulo: Editora SENAC, 1999.
- CARRAMILLO NETO, M.. **Produção Gráfica II- papel, tinta, impressão e acabamento**. São Paulo: Global, 1997.
- CRAIG, James. **Produção Gráfica**. São Paulo: Nobel, 1987.
- OLIVEIRA, Marina. **Produção Gráfica para Designers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- CAZA, Michel. **Técnicas de serigrafia**. 3. ed. Barcelona: R. torres, 1983.

Bibliografia Complementar:

- BLOUNT, Lisa Walker and Steve. **The best of screen printing design**, 2ª ed., Nova York, 1993.
- DAWSON, John. **Guia Completo de Grabado y Impression - Tecnicas y materiales**. Madrid: H Blume ediciones, 1982.



3. FREDERICI, Renzo & KRACZINA. *Swietwan & Viggiono*. Firenze: Lourenço- Il Bisonte, Centro Culturale per lo Studio Dellarte Gráfica, 1985.
4. **GRAVURAS: COMPREENSÃO E CONSERVAÇÃO**. Porto Alegre: Webster Arte, 1984.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina, mostra de trabalhos práticos de semestres anteriores e percurso pelo laboratório. Lista de materiais específicos.	
2º	Introdução sobre a história da serigrafia, sua evolução técnica e áreas de aplicação.	
3º	Video-aula: O Processo Serigráfico	
4º	Formação de grupos de trabalho. Escolha do tema do projeto.	
5º	Desenvolvimento do Projeto I: Pesquisa de produtos concorrentes e suas características: nome, rótulos, embalagens, cores, etc.	
6º	Desenvolvimento do Projeto II: Esboços da identidade visual do produto, nome, tipografia, cores, etc.	
7º	Desenvolvimento do Projeto III: Arte-finalização digital, variações de cores e aplicações.	
8º	Desenvolvimento do Projeto IV: Elaboração e saída dos "diapositivos". 1ª AVALIAÇÃO DO PROJETO 1	Avaliação do Memorial de Desenvolvimento do Projeto e suas etapas.
9º	Laboratório I	Preparação da matriz serigráfica



10º	Laboratório II	Gravação da imagem na matriz
11º	Impressão das Imagens nos rótulos e embalagens I	Impressão I
12º	Impressão das Imagens nos rótulos e embalagens II	Impressão II
13º	Impressão das Imagens nos rótulos e embalagens III	Impressão III
14º	2ª AVALIAÇÃO DO PROJETO 1	Resultado da qualidade das impressões sobre os suportes adotados.
15º	Projeto Experimental/ ou Integrado	Desenvolvimento 1
16º	Projeto Experimental/ ou Integrado	Desenvolvimento 2
17º	Avaliação do Projeto Experimental/ ou Integrado	Desenvolvimento 3



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3133.1	Computação Gráfica V	5º sem	1º/ 2011
Carga Horária: 4		Créditos: 68	Prática Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau: Projeto			
3º Grau: Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
Ementa Atual: Representação visual de objetos através de processamento e síntese de imagem uni, bi e tridimensional por programas computacionais gráficos para projeto de comunicação e de produto.			
Objetivo(s): Capacitar o aluno para a criação e elaboração de animações com controle e interatividade, tornando funcionais suas criações e sequências multimídias. Estabelecer relações interdisciplinares na realização do Projeto Integrado, com Projeto II, História do Design III, Ilustração e Ergodesign II; visando o aprimoramento da representação do conteúdo conceitual e visual, na elaboração de projeto de design gráfico editorial em mídia impressa e digital.			
Metodologia: Aulas expositivas sobre os comandos da ferramenta utilizada. Execução de exercícios, propostos aula a aula, para aplicação e verificação da aprendizagem. Acompanhamento e atendimento individual aos alunos.			
Conteúdo Programático: Princípios de animação para Web e Multimídia; Conceitos de Shapes, Movieclip; Conceitos de interatividade; Inclusão de desenhos externos - interação entre ferramentas; Conceitos básicos de Action Script; Desenvolvimento de projetos de multimídia.			
Critérios de Avaliação: Média Final: (3P1+3P2+4PI)/10			



P1: Animação com interatividade.

P2: Análise técnica da revista digital do Projeto Integrado (PI).

P3: Nota geral do Projeto Integrado (PI)

Trabalhos Domiciliares:

Disciplina prática.

Bibliografia Básica:

ENGLISH, James. **Flash 8 - Guia Autorizado Macromedia**. São Paulo: Campus, 2006.

KALBACH, James; PIVETA, Eduardo Kessler. **Design de navegação web: otimizando a experiência do usuário**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

MANZI, Fabrício. **Flash 8 Professional: Criando além da animação**. São Paulo: Érica, 2005.

MEDEIROS, Fernando; ARIA, Nadia. **Flash 8 Professional: Fundamentos e Aplicações**. São Paulo: Érica, 2005.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2008.

Bibliografia Complementar:

DAMASCENO, Anielle. **Flash MX 2004. Design e Animação para a Web e Multimídia**. Santa Catarina: Visual Books. 2005.

LYNCH, Patrick J.; HORTON, Sarah. **Guia de estilo da web: princípios básicos de design para a criação de web sites**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

MANZI, Fabrício. **Flash Lite 2. Crie aplicativos e games para celulares**. São Paulo: Érica, 2006.

WEINMAN, Lynda. **Design Gráfico na Web. Como preparar imagens e mídia para a Web**. São Paulo: Quark, 1998.

WWW.COLOR: **300 usos de color para sitios web**. México: Gustavo Gili, 2001.

Planejamento Semanal



Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina	Apresentação do programa. Interface e recursos
2º	Ambiente de trabalho Ferramentas de desenho	Exercícios no Computador
3º	Conceitos de movieclip	Exercícios no Computador
4º	Movieclips e guides	Exercícios no Computador
5º	Máscaras	Exercícios no Computador
6º	Exercícios	Exercícios no Computador
7º	Botões - introdução ao Action Script	Exercícios no Computador



8º	AS - Navegação pela animação gotoAndPlay() - gotoAndStop(). Eventos	Exercícios no Computador
9º	Variáveis. "Populando" elementos da tela.	Exercícios no Computador
10º	Arquivos externos. Comando condicional.	Exercícios no Computador
11º	Filmes externos e XML	Exercícios no Computador
12º	Avaliação P1	Atendimento
13º	Projeto Integrado (PI)	Atendimento
14º	Projeto Integrado (PI)	Atendimento
15º	Projeto Integrado (PI)	Atendimento



16º	Avaliação Projeto Integrado (PI)	Bancas PI
17º		Vistas de notas Bancas de TGI



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
	Ergodesign II	5ª.	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau			
3º Grau Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Ergonomia Informacional: A comunicação, processamento, convergência e mudança de comportamento. Avaliação de compreensibilidade de projetos ergonômicos. Arquitetura de Informação: legibilidade, leiturabilidade, compreensibilidade, organização da mensagem, Interação Homem Computador			
Objetivo(s):			
Avaliação de sistemas e subsistemas interfaciais, instrumentais, informacionais, comunicacionais, interacionais, movimentacionais, espaciais/arquiteturais, físico ambientais. Apreensão da percepção do papel do usuário na criação de sistemas de ergodesign através de projetos que envolvam o cotidiano do aluno. Estabelecer relações com as disciplinas do Projeto Interdisciplinar: Projeto II, História do Design III, Ilustração, Computação Gráfica V.			
Metodologia:			
O desenvolvimento do curso se apoiará nas seguintes atividades: -aulas expositivas - conceitos, métodos e técnicas de análise; -exercícios e experimentos práticos, em grupo, que consistem na análise ergonômica de sistemas reais; -orientação ao aluno			



Conteúdo Programático:

1. Ergonomia Informacional - percepção, comunicação, sistemas de informação
 - a. Parâmetros para a estruturação do campo perceptivo; funções visuais; informação, comunicação e significação; avaliação ergonômica de sistemas de informação; fonogramas alfanuméricos; logogramas imagéticos; uso da cor; projeção ergonômica de sistemas de informação; sistemas de sinalização de segurança; manuais de instrução.
 - b. Apresentação de estudos de caso

2. Ergonomia de HCI: Interação Homem Computador.
 - a. Introdução a interação homem computador; diálogo homem computador; usabilidade; mídia e modalidades; o perfil do usuário; modelos cognitivos em interação homem-computador; componentes da interface e estilos de interação; o processo de design e desenvolvimento de interfaces com o usuário; design de telas; design interativo, testes e avaliação.
 - b. Apresentação de estudos de casos.

Critérios de Avaliação:

Nota A = (0 - 10) peso 4 - pesquisa de campo e projeto

Nota B = (0 - 10) peso 2 - pesquisa de campo 2

Nota NF = (0 - 10) peso 4 - Avaliação/Projeto Integrado.

Média Final = Nota A*4 + Nota B*2 + Nota NF*4



Trabalhos Domiciliares:

Disciplina Prática

Bibliografia Básica:

MORAES, Anamaria de ; MONT´ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

MORAES, Anamaria de (org.). **Design e Avaliação de Interfaces: ergodesign e interação humano-computador**. Rio de Janeiro: ILuser, 2002.

MORAES, Anamaria de (org.). **Avisos, Advertências e Projeto de Sinalização**. Série Ergodesign Informacional. Rio de Janeiro: iUsEr, 2002.

MONT´ALVÃO, Cláudia. **Design de Advertência para embalagens**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

FARIAS, Priscila. **Tipografia Digital**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do Objeto**. São Paulo: Escrituras, 2003.

WWW.ergonomia.com.br

WWW.aberqo.org.br

WWW.hyperlabs.net/ergonomia

Bibliografia Complementar:

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Edgard Blucher, 2002.

ITTEN, Johannes. **The Art of Color**. New York: Van Nostrand Reinhold, 2002.

PEDROSA, Israel. **Da cor a Cor Inexistente**. Rio de Janeiro: Léo Christiano, 2003.

PANERO & ZELNIK. **Lãs Dimensiones Humanas em los Espacios Interiores**. México: Gustavo Gilli, 1990.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos objetivos do curso, conteúdo programático, critérios de avaliação e bibliografia.	
2º	Revisão Ergodesign II Parâmetros projetuais Metodologias e técnicas para pesquisa, análise e avaliação.	Exercício sobre referencial imagético.
3º	Ex. 1 Desenvolvimento de pictogramas para sinalização de um espaço a ser definido pelo grupo	Divisão de grupos :: Proposta Ex. 1 Pesquisa de Campo 1 Pesquisa do referencial imagético com usuários reais. Avaliação de compreensibilidade de símbolos gráficos através de métodos da Ergonomia Informacional.
4º		Apresentação dos grupos:: pesquisa de campo1
5º		Atendimento rough
6º		Atendimento layout digital



7º		Atendimento layout impresso
8º		Atendimento pesquisa de campo 2 Validação do projeto junto aos usuários
9º		Avaliação 1 Apresentação da Pesquisa e Análise dos Grupos
10º	HCI: Interação Homem Computador Introdução e apresentação dos principais conceitos que norteiam o desenvolvimento de projetos digitais e eletrônicos.	Análise de diversos tipos de interface. Pesquisa em grupo: HCI Identificação da utilização de parâmetros ergonômicos em objetos do cotidiano
11º		Atendimento Pesquisa de Campo
12º	Entrega Ex. 2	Avaliação 2 Apresentação da Pesquisa e Análise dos Grupos
13º		Projeto Integrado
14º		Projeto Integrado



15º		Projeto Integrado
16º		Avaliação Bancas de PI
17º		Vista de Notas Bancas de TGI



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
	Gestão de Design	5º sem.	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Teoria e Critica			
2º Grau Sustentabilidade			
3º Grau Projeto			
Ementa Atual: Campos e formas de atuação profissional, problemas éticos e jurídicos da profissão, órgãos normativos e normalização internacional de interesse para profissão.			
Objetivo(s): Orientar o aluno para os campos e Formas de Atuação Profissional, mostrando-lhe a importância da Legislação não só na aplicação dentro das organizações formais, as empresas, mas principalmente na vida profissional do próprio aluno. Relacionar os problemas técnicos, éticos e jurídicos da profissão, com as normas jurídicas, definindo responsabilidades, direitos e deveres e, as diversas implicações e conseqüências jurídicas na atuação profissional. Proporcionar ao aluno, conhecimentos básicos sobre Legislação, Órgãos Normativos e, a Ética aplicada ao design de comunicação.			
Metodologia: AULAS EXPOSITIVAS: o curso se propõe a desenvolver os temas através de exposições orais em aulas expositivas ministradas pelo professor. ESTUDO E SOLUÇÃO DE CASOS CONCRETOS: consulta pelos alunos à casos reais onde o aluno deverá criar uma situação correspondente e formalizar orçamentos, contratos e outras ferramentas jurídicas. APRESENTAÇÕES: no decorrer do Curso, os alunos devem preparar um projeto (organização e gestão de um escritório de design), a ser apresentado sob a forma de seminário, que deve ser desenvolvido com o auxílio de recursos audiovisuais. TEXTOS LEGAIS: serão utilizados textos legais, normas da ABNT e, obras pertinentes, além da legislação constitucional e infra-constitucional para o acompanhamento das discussões e aprofundamento dos temas, na consecução das atividades propostas.			
Conteúdo Programático:			



PLANO DE NEGÓCIO

Experiência de negócio preliminar
Apresentação dos modelos de Plano de Negócio
Atendimento ao desenvolvimento do Plano de Negócio
Entrega do Plano de Negócio

DIREITO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL E INTELECTUAL

Conceito de Direito de Propriedade Industrial
Princípios Gerais no âmbito nacional e internacional
Os crimes contra a propriedade industrial e intelectual
Órgãos de Registro do INPI

PORTFÓLIO E APRESENTAÇÃO PROFISSIONAL

Importância profissional
Exemplos
Conteúdo Necessário
Apresentação

VALOR DO TRABALHO E ORÇAMENTO

Metodologia para cálculo de custos
Glossário técnico do setor
Desenvolvimento de orçamento

Critérios de Avaliação:

O aluno será avaliado através de três formas distintas:
Produção de conteúdo individual (resenha) dos estudos de casos, entregues em datas específicas (vide cronograma aula a aula).
Apresentação de modelos de trabalho na área de design (apresentação em grupo).
Entrega de relatório de organização de proposta de trabalho (plano de negócios).
Essas atividades integram três notas somadas e divididas de igual peso, gerando uma média final.

Trabalhos Domiciliares:

Organizar e montar um plano de negócio relacionado a atividades ligadas ao design, Ex. Escritório de design, estúdio fotográfico , estamperia, baseado no conteúdo determinado pelo SEBRAI SP. (baixar referencia [HTTP/WWW.sebrai.org/planodenegocio](http://www.sebrai.org/planodenegocio)) atualizado na ocasião.
(Prazo de entrega referente a necessidade e critérios vide coordenação do curso).

Bibliografia Básica:

1. AZEVEDO, Álvaro Villaça - *"Teoria geral das Obrigações"* - Curso de Direito



- Civil, 5ª ed. Ver. e atual. - São Paulo, Ed. Revista dos tribunais, 1990.
2. COMENTÁRIOS AO CÓDIGO DO CONSUMIDOR, Coordenadores, José Cretella Jr., Rene Ariel Dotti; organizador Geraldo Magela Alves - Rio de Janeiro, Ed. Forense 1992.
 3. A CONSTITUIÇÃO DO BRASIL 1988, Comparada com a constituição de 1967 e comentada. Price Waterhouse - Departamento de Assessoria Tributária e Empresarial S.P., Ed. Price Waterhouse, 1989.
 4. GOMES, Orlando - "Contratos". 6ª ed., Rio de Janeiro, Ed. Forense, 1977.

Bibliografia Complementar:

1. CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR / organização dos textos, notas remissivas e índices por Juarez de Oliveira - 2ª ed., São Paulo, Ed. Saraiva 1991.
2. ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos. O valor do design. São Paulo: Senac, 2002.
3. KOTLER, Philip. Administração de marketing. São Paulo: Pearson, 2000.
4. SIMONSON, Alex e SCHMITT, Bernd, A Estética do Marketing. Trad. Lúcia Simonini, São Paulo, NOBEL, 2000.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação de programa de aula e critérios de avaliação	Aula expositiva
2º	Mercado para design gráfico	Aula expositiva e debate com opinião de alunos
3º	Apresentação do Plano de negócio suas características e necessidades, proposta de trabalho 1 organização de um escritório de design	Aula expositiva



4º	Glosário básico de negócio	Aula expositiva
5º	Detalhamento e discussão em sala sobre os itens necessários para um portfólio	Aula expositiva
6º	Atendimentos	Aula prática com atendimento e discussão sobre propostas
7º	Registro de propriedade intelectual	Aula expositiva
8º	Apresentação de conceito de escritórios de design ou afins, entrega de textos individuais sobre temas solicitados.	Aula expositiva
9º	Explicação do exercício de orçamento e calculo de custos de design	Aula expositiva
10º	Valor do serviço, valor do produto, valor do design	Aula expositiva
11º	Atendimentos	Aula expositiva



12º	Atendimentos, devolutiva sobre textos individuais solicitados.	Aula expositiva
13º	Atendimentos	Aula expositiva
14º	Atendimentos	Aula expositiva
15º	Avaliação e apresentação final	Aula expositiva
16º	Fechamento e comentários sobre os projetos	Aula expositiva
17º		Vista de notas. Bancas de TGI.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
140.3579.0	História do Design III	5º	1º/ 2011
Carga Horária: 02 Horas		Créditos: 34	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
2º Grau Projeto			
3º Grau			
Ementa Atual:			
<p>Evolução do design desde o seu surgimento com a Revolução Industrial, sua evolução na modernidade, pós-modernidade e contemporaneidade. Escolas, grupos, movimentos e estilos na história do design. História do design brasileiro e sua evolução. Percurso do design e as questões social, econômica, cultural e tecnológica.</p>			
Objetivo(s):			
<p>Promover a capacidade de análise, reflexão e a construção do pensamento crítico na área de conhecimento do design. Desenvolver a capacidade de entendimento do conceito e características do design gráfico funcionalista em contraponto ao design pós-moderno, tanto na Europa, E.U.A. e Brasil. Criando assim condições necessárias, para que no decorrer de sua vida profissional, o aluno consiga utilizar os critérios já vivenciados, mas principalmente se sinta preparado para desenvolver conceitos visuais inovadores.</p> <p>Estabelecer a interdisciplinaridade na realização do Projeto Integrado junto às disciplinas de: Projeto II, Computação Gráfica V, Ilustração e Ergodesign II; para ajudar a fundamentação do conceito de projeto adequado a proposta do semestre.</p>			
Metodologia:			
As aulas teóricas comportam a apresentação dos assuntos com projeções de			



imagens. Desenvolve-se análise de projetos gráficos com referências históricas relevantes para refletir a linguagem visual em relação a sua funcionalidade e os simbolismos empregados. As discussões de textos geram o entendimento e reflexão sobre os conceitos expostos por teóricos da área do design e correlatas. A disciplina fará parte da interdisciplinaridade com o Projeto II, auxiliando à fundamentação do conceito de design que será adotado no projeto, com utilização de textos adequados ao tema do semestre e breve atendimento de dúvidas que surgirem.

Conteúdo Programático:

1. Design Funcionalista - Resgatar a Bauhaus e a Escola Suíça
2. Escola de Ulm e a influência no design gráfico brasileiro da década de 50.
3. A construção do ensino do design gráfico no Brasil na década de 60 e as características projetuais.
4. Escola Americana: Instituto de design de Chicago e a Escola de Nova York
5. Psicodelismo e os movimentos pós-modernos da Europa.
6. Design Pós-moderno - desconstrutivismo e a teoria da desconstrução

Critérios de Avaliação:

- . Avaliação 1 - prova individual - peso 3
- . Avaliação 2 - exercício de análise em dupla na sala de aula - peso 3.
- . Avaliação 3 - interdisciplinaridade com o Projeto II- peso 4

A nota final será obtida pela somatória das avaliações (respeitando os seus respectivos pesos) e dividindo o total por 10.

A falta ou não entrega de alguma avaliação, implica na perda do seu referido percentual.

Trabalhos Domiciliares:

1. Fevereiro (1ª quinzena) - Pesquisar um projeto gráfico funcionalista, analisar e apontar os aspectos positivo e problemático, entregar em forma de



relatório.

2. **Fevereiro (2ª quinzena)** - Refletir sobre as contribuições de um projeto funcionalista para o usuário.
3. **Março (1ª quinzena)** - Síntese reflexiva da primeira parte do livro "O design gráfico brasileiro: anos 60" de Chico Homem de Melo (págs. 26 a 187), entregar em forma de relatório.
4. **Março (2ª quinzena)** - Síntese reflexiva da segunda parte do livro "O design gráfico brasileiro: anos 60" de Chico Homem de Melo (págs. 188 a 279), entregar em forma de relatório.
5. **Abril (1ª quinzena)** - Pesquisar as influências do Psicodelismo em projetos gráficos no Brasil, entregar em forma de relatório.
6. **Abril (2ª quinzena)** - Refletir sobre as influências do Psicodelismo em projetos gráficos no Brasil, entregar em forma de relatório.
7. **Maiο (1ª quinzena)** - Síntese reflexiva da primeira parte do livro "No más normas: design gráfico y posmoderno" de Rick Poynor (págs. 18 a 95), entregar em forma de relatório.
8. **Maiο (1ª quinzena)** - Síntese reflexiva da segunda parte do livro "No más normas: design gráfico y posmoderno" de Rick Poynor (págs. 96 a 171), entregar em forma de relatório.

Bibliografia Básica:

1. **CARDOSO, Rafael.** O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960; organizador Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
2. **GRUSZYNSKI, Ana Cláudia.** Design Gráfico: do invisível ao ilegível. São Paulo: Rosari, 2008.
3. **MEGGS, Philip E.** História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
4. **MELO, Chico Homem de.** O design gráfico brasileiro: anos 60; organizador



Chico Homem de Melo. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

5. POYNOR, Rick. **No más normas: design gráfico y posmoderno**. México: Gustavo Gili, 2002.

Bibliografia Complementar:

1. BROCKMANN, Josef Müller. **Historia de la comunicación visual**. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.
2. HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: uma história concisa**; tradução Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
3. FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**; organizado por Rafael Cardoso; tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
4. NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.
5. SATUÉ, Enric. **El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días**. Madri: Alianza, 1999.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina, do programa, bibliografia e cronograma.	Aula Expositiva, com entrega do programa detalhado da disciplina.
2º	Revisão de história do design II	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
3º	. Design Funcionalista - Escola de Ulm A influência no design gráfico brasileiro	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
4º	Discussão de trechos do livro O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960.	Reflexão do texto em sala de aula.
5º	. A construção do ensino do design gráfico no Brasil na década de 60 e as características projetuais.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).



6º	Avaliação 1 - prova individual	Reflexão com a utilização dos textos indicados.
7º	Devolução da avaliação 1 e detalhamento da avaliação 2.	Discussão sobre os pontos positivos e problemáticos.
8º	. Escola Americana - Instituto de design de Chicago.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
9º	. Psicodelismo e os movimentos pós-modernos.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
10º	. Design Pós-moderno - desconstrutivismo e a teoria da desconstrução.	Aula Expositiva, com apresentação de textos e imagens (Power point).
11º	Discussão de trechos do livro No más normas: design gráfico y posmoderno.	Reflexão do texto em sala de aula.
12º	Avaliação 2 - exercício em dupla em sala de aula.	Reflexão em exemplos de comunicação visual contemporânea, com a utilização dos textos indicados.
13º	Devolução da avaliação 2 e atendimento ao projeto interdisciplinar.	Discussão sobre os pontos positivos e problemáticos.
14º	Atendimento ao projeto interdisciplinar	Discussão com os grupos sobre os conceitos adotados no projeto interdisciplinar.
15º	Atendimento ao projeto interdisciplinar	Discussão com os grupos sobre os conceitos adotados no projeto interdisciplinar.
16º	Apresentação do Projeto Interdisciplinar	Serão utilizados dois dias da semana para apresentação dos grupos.
17º	Fechamento da média e Vista de Notas.	Aula teórica



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód. Disciplina	Disciplina	Etapa:	Sem./An
17035686	HISTÓRIA EM QUADRINHOS II	5ª	1º/ 2011
Carga Horária: 3		Créditos: 45	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e Crítica			
3º Grau Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
<p>Estudo e desenvolvimento da expressão pessoal em história em quadrinhos e a compreensão desta como ferramenta para a estruturação e roteirização de qualquer narrativa visual, seja ela gráfica, fotográfica, fílmica, televisiva, virtual, etc. e também como acesso às áreas afins como a caricatura, o cartum e a ilustração. Ênfase neste trânsito interdisciplinar característico desta forma de expressão. HQ II - ênfase: roteiro</p>			
Objetivo(s):			
<p>Fornecer subsídios para criação de argumentos, roteiros e narrativas visuais gráficas visando as história em quadrinhos e outras linguagens e mídias que tenham o tempo como um de seus elementos estruturadores. Ex: cinema, TV, comercial, clip, animação, site animado, ensaios visuais, etc.</p> <p>Possibilitar que o aluno possa desenvolver estruturas narrativas, através da compreensão das características fundamentais, bem como do exercício da criação de argumentos, personagens, roteiros, da pesquisa temática e iconográfica, da decupagem e a da arte final.</p> <p>O elemento verbal e narrativo tem, aqui, uma ligação fundamental com o visual, do qual, nestas linguagens, é extensão e continuidade. Propiciar ao estudante o desenvolvimento de uma maneira própria de desenho rápido, de esboço ou "mancha", que apesar de esquemático, ou simplificado, tenha qualidade gráfica e clareza para ser apresentado profissionalmente.</p>			
Metodologia:			
<p>Aulas expositivas com imagens projetadas e exercícios práticos semanais apoiados por material impresso.</p> <p>Exercícios complementares em casa.</p> <p>Avaliações coletivas dos exercícios.</p> <p>Pesquisa de trabalho final com acompanhamento individual e coletivo.</p>			



Conteúdo Programático:

1. Análise de textos como manifestação verbal de um imaginário visual.
2. Análise de outros trabalhos.
3. O resumo, estrutura, personagens, linguagem, e suas articulações na criação de uma história.
4. A narrativa no cotidiano. Observação da realidade e memória, a experiência vivida,
5. Adaptações, traduções e transcrições. Formas de transferir para o modo gráfico-visual específico da HQ narrativas anteriormente experimentadas, seja por via oral, através de testemunhos, seja baseando-se em textos existentes ou em outros conjuntos de signos de naturezas diversas.
6. Desenvolvimento de estruturas, esquemas, mensagens e idéias básicas.
7. Análise, criação e desenvolvimento de personagens. Sua relação com a ação e desenvolvimento da estrutura narrativa, seus objetivos e dificuldades como motor e direcionamento da ação. Montagens de argumentos com jogos de personagens.
8. Procedimentos de trabalho e lógica estrutural narrativa. A decupagem do enredo. Início, meio e fim. Problemas e soluções. Conseqüências lógicas.
9. Linguagem. Ritmos narrativos, relação imagem/texto. Formatos.
10. Levantamento de dados. Experiência. Observação. Pesquisa.

Critérios de Avaliação:

Média aritmética das notas dos exercícios semanais realizados em classe e em casa somada às notas do trabalho final e dividido por dois. Eventualmente, podem ser dados pesos maiores, a certos exercícios, se mais importantes ou mais trabalhosos (notificando a classe). Pontos a mais ou a menos na média final em função da assiduidade, participação e empenho nos trabalhos.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

- COMPARATO, D. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Summus, 2009.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. SP: Martins Fontes, 2010.
- FIELD, S. *Os exercícios do roteirista*. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2003.
- GANCHO, C. V. *Como analisar narrativas*. SP: Ática, 2006.
- PIETROFORTE, A. V. S. e LUIZ GÊ. *Análise textual da história em quadrinhos*. Uma obra semiótica da obra de Luiz Gê. São Paulo: Annablume/ FAPESP. 2009.
- MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2004.
- MESQUITA, S. N. *O enredo*. SP: Ática, 2006.

Bibliografia Complementar:

- FIELD, S. *Roteiro - fundamentos do roteirismo*. Rio de Janeiro: Arte e Letra, 2009.



GROENSTEEN, T. *Topffer, la invention de la bande dessinée*. Paris: Hermann, 1994
MATTA, R. *Carnavais, malandros e heróis*. São Paulo: Zahar, 1997.
MARCHAND, P. *Segredos do cinema*. SP: Melhoramentos, 1997.
METZ, C. *Linguagem e cinema*. SP: Editora Perspectiva, 1980
PEETERS, B. *Storyboard, Le Cinéma Dessinée*. Bruxelles: Yellow Now, 1992
REIZ, K. (e outro). *A técnica da montagem cinematográfica*. RJ: Civilização Brasileira, 1978
SALISBURY, M. *Los secretos de los guionistas de cómic book*. Barcelona: La Factoria, 2002.

Consultas referenciais de área:

CÂNDIDO, A. (e outros). *A personagem de ficção*. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2007.
COMA, J. *História de los Comics, quatro volumes*. Barcelona: Toutain Editor,
ECO, H. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. SP, Cia das Letras, 1994.
GÊ, L. *Quadrinhos em Fúria*. São Paulo: Editora Circo, 1983
GÊ, L. *Território de Bravos*. São Paulo - Rio: Ed. 34, 1993
GÊ, L. *Fragmentos Completos, a história da Avenida Paulista*. São Paulo: Revista Goodyear, 1991
LEITE, L. C. M. *O foco narrativo*. SP: Ática, 2007.
PRAZ, M. *Literatura e artes visuais*. SP: Cultrix, 1982

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Introdução. A experiência pessoal e o relato	Ex: caso pessoal
2º	Elementos básicos e fundamentais da narrativa visual.	Ex: começo e fim.
3º	Elementos de ligação	Ex: conexões



4º	Atenção do leitor	Ex: surpresa
5º	Narrativas sem roteiro	Ex: Pesquisa de tema
6º	Barreiras no percurso	Ex: Criando um percurso
7º	Estruturas comumente encontradas	Ex: Estrutura dada
8º	Criando estruturas	EX: estrutura criada
9º	A lógica dos acontecimentos	EX: situação dada
10º	A idéia como argumento	EX: uma idéia, vários caminhos
11º	O personagem observado	Ex: a história factível



12º	O personagem criado	EX: dando vida ao personagem
13º	Trabalho final	Acompanhamento individual
14º	Trabalho final	Acompanhamento individual
15º	Trabalho final	Acompanhamento individual
16º	Entrega final	Entrega trabalho final. Comentários.
17º	Notas.	Entrega de notas



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3574.0	Ilustração	5ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau: Projeto			
3º Grau: Teoria e Critica			
Ementa Atual: A ilustração e seu papel no Design de Comunicação. Pesquisa sobre expressão, imaginação e comunicação na relação entre o discurso verbal e visual. A Ilustração como forma de criação e transcrição independente e projetual.			
Objetivo(s): Habilitar o aluno para a produção de imagens ilustradas. Estimular a pesquisa e a análise crítica para o desenvolvimento de linguagens gráficas singulares, que contemplem a diversidade da atuação do designer/ilustrador no contemporâneo. Ampliar o conceito da imagem ilustrada aproximando o processo de criação da ilustração de um pensamento projetual inerente ao designer. Estabelecer relações interdisciplinares na realização de propostas que contextualizam a função da ilustração associada ao texto e a projetos em design de comunicação.			
Metodologia: Aulas expositivas e exercícios práticos com acompanhamento do professor. Análise e discussão coletiva dos conceitos, técnicas e soluções projetuais dos trabalhos produzidos. Participação no PI, Projeto Integrado, do 5º semestre com as disciplinas de Projeto II, História do Design II, Ergodesign e Computação V.			
Sugestão de pré-requisito: Desenho IV			
Sugestão de co-requisito: Projeto II			
Conteúdo Programático:			
Fundamentos da Ilustração:			
1. imagem ilustrada: entre a arte e o design.			
2. a forma visual do texto ou da mensagem - expressão visual de um conceito.			
3. o <i>sketchbook</i>			
4. o <i>briefing</i>			
5. processos e procedimentos na pesquisa e dos estudos de referência para o desenvolvimento de projetos ilustrados.			
6. linguagens diversas e expressão pessoal - relação meio e mensagem.			
7. as várias áreas de atuação da ilustração no contemporâneo: ilustração editorial, livros ilustrados, ilustração de moda, ilustração publicitária, ilustração autoral, ilustração animada, etc.			
8. a imagem como informação: o ilustrador e a edição de imagens.			
9. análise crítica da produção.			



Critérios de Avaliação: Serão avaliados a qualidade das pesquisas e o desempenho dos resultados finais obtidos a partir das propostas dadas. A assiduidade e participação no decorrer do curso também será considerada. A nota final é obtida pela média aritmética das avaliações dos trabalhos apresentados.

Avaliações: 1. Conjunto de trabalhos - ênfase na pesquisa de linguagem e expressão pessoal.

2. Série de ilustrações - ênfase na coerência de linguagem e sua relação com o texto.

3. Projeto Integrado - ênfase na coerência de linguagem e na edição de imagens.

Trabalhos Domiciliares:

Bibliografia Básica:

ANTUNES, R. Guia do Ilustrador. Disponível em: [HTTP://www.guiadoilustrador.com.br](http://www.guiadoilustrador.com.br)

DERDYK, E. org. Disegno.Desenho.Desígnio. São Paulo: Editora SENAC, 2007.

LINS, G. Livro Infantil? São Paulo: Rosari, 2002.

LUPTON, E. & PHILIPS, J. C. Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac&Naify, 2008.

OLIVEIRA, I. et al. O Que é Qualidade em Ilustração do Livro Infantil e Juvenil - Com a palavra o ilustrador. São Paulo: Editora DCL, 2008.

ZEEGEN, L. & CHUSH Fundamentos de Ilustração. Porto Alegre: Bookman Companhia ED, 2010.

Bibliografia Complementar:

FAWCETT-TANG, R. O Livro e o Designer I. São Paulo: Rosari, 2007.

HASLAN, A. O Livro e o Designer II. São Paulo: Rosari, 2007.

HELLER, S. & TALARICO, L. Graphic. Inside de Sketchbooks of the World's Great Graphic Designers. London: Thames & Hudson, 2010.

ZEEGEN, L. Complete Digital Illustration. Switzzland: Rotovision, 2010.

Periódicos: Graphis, Matiz, Novum, How, Rojo, IDEA, entre outros

Obs. Para além da bibliografia apresentada, cada aluno constitui suas próprias referências bibliográficas de acordo com sua pesquisa.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina: Aula expositiva sobre a ilustração e seu papel no design de comunicação. Procedimentos e processos de pesquisa.	Exercício I: Ilustração autoral e pesquisa de linguagem. Desenvolver um conjunto de 3 ilustrações a partir de um tema proposto
2º	Apresentação de referências visuais. Aula expositiva sobre a ilustração autoral.	Atendimento: apresentação das pesquisas e dos primeiros estudos.
3º		Atendimento: estudos finais
4º	Avaliação do Exercício I Apresentação de referências e discussão conceitual da proposta. O livro Ilustrado.	Exercício II: a ilustração e o texto - linguagem visual e o conceito.
5º	Apresentação de referências visuais.	Atendimento: apresentação das pesquisas e dos primeiros estudos.
6º		Atendimento: estudos
7º		Atendimento: estudos finais



8º	Projeto Integrado -PI Apresentação da proposta: área editorial, com elaboração em mídia impressa e digital.	Atendimento: estudos finais do Exercício II
9º	Avaliação do Exercício II	
10º	Aula expositiva sobre edição de Imagem e a ilustração editorial.	Atendimento: apresentação das pesquisas e dos primeiros estudos do Projeto Integrado.
11º		Atendimento: Projeto Integrado.
12º		Atendimento: Projeto Integrado.
13º		Atendimento: Projeto Integrado.
14º		Atendimento: Projeto Integrado.
15º		



16º	Encerramento do semestre	
17º	Entrega das notas	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3575.9	Linguagem Audiovisual III	5º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e Critica			
3º Grau Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos técnicos e expressivos. Metodologias e instrumentação para criação, desenvolvimento de roteiros, storyboard, captação, tratamento e edição de imagens e sons.			
Objetivo(s):			
Objetivamos primordialmente a criação, experimentação e expressão através do audiovisual. Enfatizamos a experimentação, a exploração da plasticidade das imagens, a integração entre diversos tipos de imagem, integração entre imagem em movimento, fotografia, imagens gráficas, tipografia, interferências gráficas e sonoras, a direção de arte, no sentido de propiciar desenvoltura na composição e no tratamento audiovisual. Buscaremos a aplicação dos conceitos básicos da produção audiovisual, do roteiro à sua finalização, na forma de exercícios práticos para a realização de vídeos. Desenvolveremos o entendimento da produção videográfica como projeto, que envolve desde a preparação de projetos, roteiros, storyboards, captura de imagens, sons, processos de tratamento, edição e finalização de imagens e sons. Favorecer a experiência em que se explora o potencial da mídia audiovisual através de atividades inerentemente práticas.			
Metodologia:			
Revisão da linguagem audiovisual, principais elementos, conceitos e instrumentos. Análise de filmes e obras de referência, aulas práticas de produção de audiovisuais, do projeto à finalização compreendendo as etapas de desenvolvimento de roteiro,			



storyboard, pré-produção, produção, pós produção e finalização, a partir de temática proposta pelos próprios alunos. Os projetos roteiros serão discutidos, aprovados, detalhados, e finalmente produzidos pelos alunos, gravados e editados com o acompanhamento e orientação do professor e apoio de um técnico em edição.

- Aulas teóricas expositivas.
- Exercícios em classe.
- Pesquisa dirigida.
- Desenvolvimento de projetos e roteiros
- Elaboração de storyboards
- Captação de imagens e sons
- Edição e finalização do vídeo em ilhas não lineares de edição com a utilização de software apropriado.

Conteúdo Programático:

- Análise de obras
- Elementos da Linguagem audiovisual
- Projeto: Proposição, argumento, roteiro, storyboard
- Direção de arte
- Planejamento de produção
- Conceitos de iluminação, enquadramento, movimento de câmera
- Construção de significados através da imagem em movimento
- Composição audiovisual
- Incorporação de elementos do design gráfico na linguagem audiovisual
- Prática e experimentação de edição, tratamento de imagens e sons



Critérios de Avaliação:

A avaliação incidirá sobre as principais etapas da elaboração do audiovisual, em dois planos, individualmente e em grupo, em dois momentos, na entrega do projeto detalhado acompanhado de pesquisa dirigida, e na entrega do produto final onde serão avaliados a sua correspondência com o projeto, a criação, as soluções formais e os procedimentos técnicos. Os alunos serão avaliados também individualmente através de conceitos a partir de sua presença e participação em cada etapa.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

AUMONT, Jacques - *A estética do filme*. Papirus. 1994.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo*. Rio de Janeiro. Elsevier/Campus.2003.

DUBOIS Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva.São Paulo. Cosac&Naify. 2004.

MACHADO, Arlindo - *Pré-cinemas & Pós -cinemas*. Campinas. Papitus.2002.

XAVIER, Ismail - *A experiência do cinema*. Graal editora. Rio de Janeiro. 2008

Bibliografia Complementar:

ARMES, Roy - *On vídeo, o significado do vídeo nos meios de Comunicação*. Summus Editorial.1999.

FIELD,Syd - *4 Roteiros*. Ed. Objetiva. Rio de Janeiro. 1999.



MACHADO, Arlindo- *A Arte do vídeo*. Ed. Brasiliense. São Paulo 1997.

RÀFOLS, Rafael e COLOMER, Antoni - *Diseño Audiovisual* . GGdiseño. 2003.

WATTS, Harris - *On Camera*- Summus Editorial, 1990.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos professores Apresentação do programa Bibliografia comentada	
2º	Revisão da linguagem audiovisual	Desenvolvimento de argumento
3º	Apresentação de temática Formação dos grupos Elaboração de projetos	Desenvolvimento de roteiro
4º	Pesquisa, técnicas de elaboração de roteiro, a construção da narrativa e da narrativa visual	Desenvolvimento de pesquisas, roteiro e story board
5º	Técnicas de elaboração de roteiro, a construção da narrativa e da narrativa visual	Desenvolvimento de pesquisas, roteiro e story board



6º	Técnicas de Planejamento e storyboard	Entrega da pesquisa, do Storyboard e Pré-produção Grupo 1 Avaliação
7º	Conceitos de iluminação; construção de significados através da composição da imagem, do storyboard à imagem em movimento.	Grava - grupo 1
8º	Técnicas de edição, construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1 Pré-Produção - Grupo 2
9º	Conceitos de iluminação; construção de significados através da composição da imagem, do storyboard à imagem em movimento.	Grava - grupo 2
10º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1 e 2 Pré-Produção - Grupo 3
11º	Conceitos de iluminação; construção de significados através da composição da imagem, do storyboard à imagem em movimento.	Grava - grupo 3
12º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1, 2 e 3
13º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1, 2 e 3



14º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Entrega e avaliação
15º	Vista de Notas	Avaliação
16º	Bancas de TGI	
17º	Bancas de TGI	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	DESIGN	PV	
Cód. Disciplina	Disciplina	Etapa	Sem./Ano
04035356	Metodologia de Pesquisa I	5C	1º/ 2011
Carga Horária: 34 Teoria: 20 Prática: 14	Créditos: 34	Teórica	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - TEORIA E CRITICA			
2º Grau - SUSTENTABILIDADE			
3º Grau - PROJETO			
Ementa Atual: Investigação científica aplicada ao projeto de conclusão de curso de Design.			
Objetivo(s): Fornecer informações e conhecimentos acerca da investigação científica, para a formação do aluno e do profissional, relacionando-o com o cenário atual da sociedade do conhecimento no qual está inserida a Universidade. Relacionar os conceitos e teorias estudados ao longo do curso, com foco especial nas ferramentas disponíveis para normatização e normalização do trabalho, que visa facilitar a preparação do plano de pesquisa, para o projeto de conclusão de curso.			
Metodologia: A aula é expositiva, e discorre sobre o caráter teórico da disciplina, com apoio audiovisual, (data-show). Discussão dos textos estudados, exercícios de compreensão e discussão da produção de texto em sala de aula.			
Conteúdo Programático: <ul style="list-style-type: none">• O que é TGI-I e metodologia de pesquisa• Elementos da metodologia científica• Áreas de abrangência para Programação Visual• Métodos de pesquisa• A relação do método científico com o método operacional de projeto			



- Estudos de casos
- Processos e técnica
- Elementos componentes de trabalhos monográficos
- Projeto preliminar de pesquisa de TGI: escolhas e recorte do tema

Critérios de Avaliação:

A avaliação se dará através de duas provas (valor de 0 a 10) e uma terceira nota (valor de 0 a 10) atribuída aos trabalhos de pesquisa solicitados pelo professor no decorrer do semestre. As notas possuem pesos iguais e a nota final será resultado de média aritmética das três notas atribuídas no semestre.

Nota A (0 a 10) - peso 1 - Prova 1 - realizada no meio do semestre

Nota B (0 a 10) - peso 1 - Prova 2 - realizada ao final do semestre

Nota PF (0 a 10) - peso 1 - Trabalhos realizados em sala de aula, durante o semestre

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Resumo de um livro relacionado com a área de estudo do tema, de acordo com as diretrizes da disciplina.

Bibliografia Básica:

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papyrus, 2005. Parte I, caps. 1, 2, 3 e 4 (p. 15-58).

CERVO, A.L.; BERVIAN, P.A.. **Metodologia Científica**. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

COUTO, R.M.S.; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. **Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A.. **Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2000.

SERRA, Geraldo G.. **Pesquisa em arquitetura e urbanismo: guia prático para o trabalho de pesquisadores em pós-graduação**. São Paulo: Edusp: Mandarin, 2006.

Bibliografia Complementar:

ANDRADE, Maria Margarida; MEDEIROS, João Bosco. **Manual de elaboração de referências bibliográficas**. São Paulo: Atlas, 2001.

BIGGS, M. A. R.; BÜCHLER, D. M.. **Art, Design & Communication in Higher Education**. Volume 7, Number 1 Article. English language. doi: 10.1386/adche.7.1.9/1 © Intellect Ltd,



2008.

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo: Perspectiva, 1983.

GIL, A.C. *Metodologia do ensino superior*. São Paulo: Atlas, 2002.

_____. *Como elaborar projeto de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

SEVERINO, A.J.. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez, 1996.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1	Aula inicial. Apresentação do objetivo do curso, conteúdo programático, critérios de avaliação e bibliografia.	-
2	O que é TGI, objetivos, importância, áreas de desenvolvimento/ Design de Comunicação.	Aula expositiva, com apresentação de slides sobre a área.
3	Definição da grande área de Design de Comunicação para o tema do TGI: levantamento bibliográfico.	Exercício dirigido.
4	Resumo de um livro relativo à área de design específica de sua escolha.	Exercício com procedimentos específicos para o resumo.
5	Método: conceito; objetivos.	Disposição teórica acerca do assunto.
6	Métodos de pesquisa: tipos de método	Aula expositiva. Dinâmica sobre método
7	Métodos de procedimento de Pesquisa Científica	Aula expositiva
8	Pesquisa acadêmica e áreas de prática projetual. Apresentação de conflitos e convergências.	Exercício dirigido
9	Prova 1 - a partir de um texto dirigido. Nota A	-
10	Introdução ao plano de pesquisa:	Exercício dirigido



	formulação do tema escolha do segundo livro para resumo.	
11	Introdução ao plano de pesquisa: formulação dos objetivos a partir da temática do projeto.	Exercício dirigido
12	Introdução ao Plano de pesquisa: definição da problemática do tema.	Exercício dirigido
13	Introdução ao plano de pesquisa: desenvolvimento do texto introdutório da pesquisa.	Exercício dirigido
14	Introdução ao plano de pesquisa: revisão do conteúdo para a prova.	Exercício dirigido
15	Entrega do resumo do livro e fechamento da nota dos trabalhos desenvolvidos ao longo do semestre.	Nota C
16	Prova 2 - Nota B	-
17	Bancas de TGI	Os alunos são convidados a assistir as bancas de TGI.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3653.4	Modelagem	6 ^a	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Sustentabilidade			
3º Grau Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Desenvolvimento e educação dos sentidos unidos aos conhecimentos técnicos e práticos nas necessidades e experiências do atual contexto histórico - cultural na linguagem do cinema de animação.			
Objetivo(s):			
Desenvolvimento da comunicação sensível para produção e filmagem de animação 3D. Cenografia relação com as diversas linguagens de produções artísticas (maquetes e cenários). Modelagem para confecção de personagens com diversos materiais com mecanismos para articulações flexíveis em 3D, modelagem e fundição em látex para a realização do <i>stop motion</i> .			
Metodologia:			
As aulas são no início expositivas, apresentando comparações de linguagens e formas de produção, através de vídeos e DVDs didáticos e explicativos. Os alunos são motivados também a discutirem sobre o tema e apresentar exemplos. São projetados para citar exemplos, através de data show, filmes didáticos e comerciais em VHS e/ou DVD. Na parte prática, a aplicação de conceitos e linguagem através do desenvolvimento do trabalho semestral, abrange etapas como pré-produção, a idéia e o planejamento, na produção das condições técnicas e materiais incluindo o ambiente cenográfico de acesso para desenvolvimento do trabalho.			



Conteúdo Programático:

1. Linguagem e conceitos da expressão através de um boneco articulado 3D (personagem para animação).
 - 1.1. Mensagem da animação no cinema e demais produções artísticas.
 - 1.2 Estudos de elaboração e modelagem.
2. Processo de produção.
 - 2.1 Formas variadas de produção e suas relações com o público.
 - 2.2 Criação de personagem e planejamento dos movimentos e articulações
3. Análise de compreensão de depoimentos e entrevistas com produtores e diretores.
4. Técnicas e princípios.
 - 4.1 Dicas e soluções de problemas para o desenvolvimento do projeto.
5. Idéia, criação e elaboração.
 - 5.1 Criação do projeto desde a idéia até a concepção do boneco para *stop-motion*.
6. Modelo básico do personagem (Model sheet)
 - 6.1 Estrutura e formas geométricas
 - 6.2 Construção do mecanismo de articulação
 - 6.3 *Armature*, fundição de látex e silicone , estudos de acessórios, pintura
7. Produção.
 - 7.1 Desenho, moldes e acabamento.
8. Modelagem dos trabalhos.
 - 8.1 Testes dos movimentos do esqueleto (*armature*)
9. Análise dos resultados.
10. Estudos experimentais de cenografia e montagem e aplicação de diversos materiais.
 - 10.1 Relação fundo-figura. Composição. Colagem. (Caixa Mágica). Escalas. Planejamento cenográfico
11. Iluminação. Projeção. Experimentos com a luz em 3D. Luminoteca.



Critérios de Avaliação:

A avaliação é feita através do acompanhamento das etapas de produção, aplicando conceitos, uma nota final sobre o trabalho coletivo e outra em exercício individual.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

COELHO, Raquel. *A arte da animação*. Belo Horizonte: Formato Editorial Ltda, 2000.

GARDNER, Howard. *As Artes e o Desenvolvimento Humano*. São Paulo: Artes Médicas, 1997.

MARCHAND, Pierre. *Era uma vez o cinema*. São Paulo: Melhoramentos, 1995.

_____. *Segredos do Cinema*. São Paulo: Melhoramentos, 1996.

Bibliografia Complementar:

BLAIR, Preston. *How To Animate Film Cartuns*. Walter Foster Publishing, 1990.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes,

LAYBOURNE, Kit, *The Animation Book*. N. York: Three Rivers Press, 1998.

LORD, Peter. SIBLEY, Brian. *Cracking Animation, the Aardman book of animation 3-D Animation*. Thames & Hudson, 1998.

McLAREN, Norman. *Cameraless Animation*. Montreal: National Film Board do Canadá, 1958

MOYA, Álvaro de. *Shazan!*. 3ª ed, col. Debates/comunicação, São Paulo: Perspectiva, 1977.

WHITAKER, Harold; HALAS, John. *Timing for animation*. Butterth-Heinemann: Focal, 2000.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Cronograma, apresentação da disciplina e posicionamento da linguagem no mercado.	Projeção de filmes de comerciais feitos em animação e análise. Solicitação de desenhos.
2º	Aula expositiva sobre linguagem do stop motion, diferenciando-se entre longa metragem seriado e comercial de TV.	Projeção de trechos de vários filmes em animação que utilizam bonecos articulados variando as diferenças. Análise dos desenhos.
3º	Aula expositiva sobre conceitos e movimentos na animação	Projeção e análise de filmes e suas relações sobre aplicação desses conceitos. Início de desenhos
4º	Aula expositiva sobre produção desenvolvimento e solução de problemas.	Projeção de um <i>making of</i> de stop motion em sua produção. Análise e discussão de idéias a respeito de tecnologia usada na criação. Planejamento de articulações
5º	Aula expositiva sobre produção desenvolvimento e solução de problemas.	Estudo de desenhos e planejamento de articulações
6º	Aula expositiva sobre <i>model sheet</i> .	Definição do boneco e elaboração do <i>model sheet</i> Comparações e análises.
7º	Aula expositiva sobre técnicas diversificadas e suas formas de produção.	Pesquisa e análise de possibilidades. Projeção de <i>making of</i> de filmes de animação que mostrem a maneira como foram feitos. Ex: "fuga das galinhas", "noiva cadáver"



8º	Aula expositiva sobre estudo e compreensão de um processo de produção.	Projeção de um filme de <i>making of</i> que mostre o interior de uma produtora e seus profissionais em plena produção de filmes de animação. Análise e compreensão das etapas.
9º	Aula pratica, modelagem dos bonecos	Estudo e desenvolvimento dos bonecos e moldes
10º	Aula pratica de modelagem dos bonecos e construção das articulações	Estudo e desenvolvimento dos bonecos, moldes e articulações
11º	Aula pratica de modelagem dos bonecos e construção das articulações	Estudo e desenvolvimento dos bonecos, moldes e articulações
12º	Aula pratica de modelagem dos bonecos e construção das articulações e Cenografia	Aula pratica de modelagem dos bonecos e construção das articulações. Estudo de ambientes cenográficos
13º	Testes de movimentos com gravação e captação de imagem.	Análise e compreensão dos movimentos do boneco. Estudo de ambientes cenográficos com diversos materiais
14º	Testes de movimentos com gravação e captação de imagem.	Análise e compreensão dos movimentos do boneco. Estudos do campo cenográfico e de iluminação. Luminoteca.
15º	Testes de movimentos com gravação e captação de imagem.	Análise e compreensão dos movimentos do boneco. Cenografia e luminoteca.
16º	Avaliação final Notas e comentários	Projeção e análise dos trabalhos.
17º		Vistas de notas. Bancas de TGI.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
	Projeto II	5ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 68	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e Crítica			
3º Grau			
Ementa Atual:			
Concepção, gerenciamento, planejamento e desenvolvimento do projeto de comunicação. Design e contextos relacionados à reflexão crítica. Funções comunicativas do objeto. Projeto de design de comunicação na sua abrangência visual. Articulação entre aspectos estéticos, tecnológicos, sensorial e estratégico.			
Objetivo(s):			
Proporcionar conhecimentos de projeto e produção de material gráfico, enfatizando a formação de profissional crítico, a fim de instrumentar e estimular a análise e criação consciente de objetos gráficos editoriais. Propiciar a compreensão da articulação de conceitos, configurações e processos técnicos envolvidos no processo do projeto gráfico editorial. Instigar a atitude observadora, reflexiva, interpretante e experimental. Articular integrações na grade horizontal para o processo de projeto interdisciplinar.			
Metodologia:			
Aulas teóricas para discussões de conceitos e técnicas específicas com apoio de textos e estudos de caso de projetos. Prática de projeto individual e em grupos, orientados ao longo do processo de elaboração, considerando procedimentos de pesquisa, reflexão e criação de objeto gráfico editorial a partir de conceitos e técnicas estudadas. Integrações interdisciplinares em processo de projeto que são detalhadas a cada semestre, a partir de definição do tema de design a ser problematizado e de acordo com planejamento da abordagem entre as disciplinas envolvidas.			
Conteúdo Programático:			
O livro como objeto comunicante e concepção de projeto integral. Expressividade dos elementos textuais, experimentação tipográfica e vanguardas. Configuração do objeto gráfico e articulação de elementos textuais e não textuais.			



Possibilidades de comunicação visual e tátil dos meios editoriais de produção.
Design de periódicos: revistas.
Princípios de usabilidade na tipografia.
Diretrizes construtivas da forma impressa com articulação dos elementos em *grids*.
Questionamentos ao paradigma funcionalista na produção contemporânea.
Seleção consciente de elementos, materiais e processos gráficos, segundo intenções de projeto.
Concepção e elaboração de projeto do objeto gráfico editorial, integrando procedimentos de pesquisa, análise, criação e produção.

- Projeto experimental de objeto gráfico editorial, envolvendo a interpretação de texto na concepção projetual.
- Projeto interdisciplinar: design de publicação periódica relacionado à definição de sua linha editorial, produzido para suporte impresso e digital.

Critérios de Avaliação:

Projeto A: atividade prática individual, integrado com a disciplina de Ilustração.
Projeto interdisciplinar (PI): atividade prática em equipes, integrado com as disciplinas de História do Design III, Ilustração, Ergodesign II, Computação Gráfica V.
As atividades são avaliadas durante as etapas de execução e na apresentação do trabalho final, com a atribuição de uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez).
A nota final será obtida a partir da média das avaliações:
projeto A + PI (avaliação da disciplina) + PI (avaliação da banca) / 3.

Trabalhos Domiciliares:

Disciplina Prática

Bibliografia Básica:

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.
FAWCETT-TANG, Roger. **Diseño de libros contemporâneo**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
LESLIE, Jeremy/ BLACKWELL, Lewis. **Nuevo diseño de revistas**. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
LESLIE, Jeremy. **Novo design de revistas 2**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
MELO, Chico Homem de. **Design de revistas: Senhor está para a ilustração assim como Realidade está para a fotografia**. In: MELO, Chico Homem de (org.). **O design gráfico brasileiro: anos 60**. São Paulo: CosacNaify, 2006. p. 98 -187.
SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

Bibliografia Complementar:

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2005
FOGES, CHRIS / FAWCETT-TANG, Roger. **Experimental formats: books, brochures, catalogues**. Suíça: Rotovision, 2001.



FRUTIGER, Adrian. **En torno de la tipografía**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. Rio de Janeiro: Ateliê Editorial, 2006.

HELLER, Steven. **Merz to Emigre and beyond: avant-garde magazine design of the twentieth century**. London: Phaidon, 2003.

KUNZ, Willi. **Tipografia: macro y microestética**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. São Paulo: CosacNaify, 2009.

MÜLLER - BROCKMANN, Josef. **Grid systems in graphic design: a visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional**. 4. ed. Sulgen: Verlag Niggli, 1996.

POWELL, Margit / WYE, Deborah. **The Russian Avant Garde Book: 1910-1934**. Nova Iorque: MoMA, 2002. Catálogo de exposição.

RUDER, Emil. **Typographie = Typography**. 7. ed. Zurich: Verlag Niggli, 2001

SPENCER, Herbert. **The Visible Word**. Londres: Lund Humphries e Royal College of Art, 1969.

SPENCER, Herbert. **Pioneers of modern typography**. Cambridge, MA: London: The MIT Press, 2004.

TSCHICHOLD, Jan. **Tipografia elementar**. São Paulo: Altamira, 2007.

WOLF, Laetitia. **Massin**. London: Phaidon, 2007.

Periódicos: Graphis, Novum, Idea, Gráfica, Revista da ADG, Linea Grafica, Eye, Matiz, ARC Design, Emigre, Tupigrafia.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos objetivos da disciplina, conteúdo programático, critérios de avaliação, bibliografia.	
2º	O livro como objeto comunicante e concepção de projeto integral.	Utilização de mídia digital e peças gráficas Proposta do projeto A: Projeto de livro experimental Integração temática com Ilustração
3º	Expressividade dos elementos textuais, experimentação tipográfica e vanguardas.	Utilização de mídia digital e peças gráficas Pesquisa para projeto



4º	Configuração do objeto gráfico e articulação de elementos textuais e não textuais. Possibilidades de comunicação visual e tátil dos meios editoriais de produção.	Utilização de mídia digital e peças gráficas Projeto A Atendimento: interpretação e concepção
5º		Projeto A Atendimento: análise de referências projetuais e estudos
6º		Projeto A Atendimento: decisões/anteprojeto
7º		Projeto A Atendimento: projeto final, impressão e execução do boneco
8º	Projeto Interdisciplinar	Projeto A . Avaliação 1 Apresentação e discussão dos trabalhos Apresentação digital da proposta: Projeto de publicação periódica em mídia impressa e digital: revista de design. Integração com Ilustração, Computação Gráfica V, História do Design III, Ergodesign II.
9º	Design de periódicos: revistas. Princípios de usabilidade na tipografia.	Utilização de mídia digital e peças gráfica Pesquisa para o projeto



10º	Diretrizes construtivas da forma impressa com articulação dos elementos em <i>grids</i> . Questionamentos ao paradigma funcionalista na produção contemporânea. Análise de projetos	Utilização de mídia digital e peças gráficas Pesquisa e análise de projetos
11º		Projeto interdisciplinar Apresentação e discussão das pesquisas e análises de projetos Atendimento: problematização do projeto, primeiros conceitos.
12º		Projeto interdisciplinar Atendimento: conceituação da revista e estudos
13º		Projeto interdisciplinar Atendimento: desenvolvimento do projeto
14º		Projeto interdisciplinar Atendimento: desenvolvimento do projeto
15º		Projeto interdisciplinar Atendimento: projeto final, especificações técnicas, execução do boneco
16º		Projeto interdisciplinar . Avaliação 2 Apresentação e discussão dos trabalhos para a banca de avaliação.
17º		Vistas de notas. Bancas de TGI.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3668.2	Computação Gráfica - Webdesign	6º sem	1º/ 2011
Carga Horária: 4		Créditos: 68	Prática Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau			
2º Grau: Projeto			
3º Grau: Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
Ementa Atual: Estudo e aplicação da linguagem HTML em programa editor específico e programa de animação multimídia; e a extensão dos recursos gráficos das linguagens hipermediática e multimidiática em meios digitais. Unir hipertexto, imagens estáticas e dinâmicas, animações, sons e interatividade para projetos de comunicação visual.			
Objetivo(s): Capacitar o aluno para a criação e elaboração de animações com controle e interatividade, tornando funcionais suas criações e sequências multimídias. Estabelecer relações interdisciplinares na realização do Projeto Integrado, com História do Desenho Industrial II, Ilustração II, Desenvolvimento de Projeto de Programação Visual II, Laboratório Experimental II, Computação Gráfica - Design em Multimídia; visando o aprimoramento da representação do conteúdo conceitual e visual, na elaboração de projeto de design gráfico editorial em mídia impressa e digital.			
Metodologia: Aulas expositivas sobre os comandos da ferramenta utilizada. Execução de exercícios, propostos aula a aula, para aplicação e verificação da aprendizagem. Acompanhamento e atendimento individual aos alunos.			
Conteúdo Programático: Princípios de animação para Web e Multimídia; Conceitos de Shapes, Movieclip; Conceitos de interatividade; Inclusão de desenhos externos - interação entre ferramentas; Conceitos básicos de Action Script; Desenvolvimento de projetos de multimídia.			



Critérios de Avaliação:

Média Final: $(3P1+3P2+4PI)/10$

P1: Animação com interatividade.

P2: Análise técnica da revista digital do Projeto Integrado (PI).

P3: Nota geral do Projeto Integrado (PI)

Trabalhos Domiciliares:

Disciplina prática.

Bibliografia Básica:

ENGLISH, James. **Flash 8 - Guia Autorizado Macromedia**. São Paulo: Campus, 2006.

KALBACH, James; PIVETA, Eduardo Kessler. **Design de navegação web: otimizando a experiência do usuário**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

MANZI, Fabrício. **Flash 8 Professional: Criando além da animação**. São Paulo: Érica, 2005.

MEDEIROS, Fernando; ARIA, Nadia. **Flash 8 Professional: Fundamentos e Aplicações**. São Paulo: Érica, 2005.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2008.

Bibliografia Complementar:

DAMASCENO, Anielle. **Flash MX 2004. Design e Animação para a Web e Multimídia**. Santa Catarina: Visual Books, 2005.

LYNCH, Patrick J.; HORTON, Sarah. **Guia de estilo da web: princípios básicos de design para a criação de web sites**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

MANZI, Fabrício. **Flash Lite 2. Crie aplicativos e games para celulares**. São Paulo: Érica, 2006.

WEINMAN, Lynda. **Design Gráfico na Web. Como preparar imagens e mídia para a Web**. São Paulo: Quark, 1998.



WWW.COLOR: 300 usos de color para sitios web. México: Gustavo Gili, 2001.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina	Apresentação do programa. Interface e recursos
2º	Ambiente de trabalho Ferramentas de desenho	Exercícios no Computador
3º	Conceitos de movieclip	Exercícios no Computador
4º	Movieclips e guides	Exercícios no Computador
5º	Máscaras	Exercícios no Computador
6º	Exercícios	Exercícios no Computador



7º	Botões - introdução ao Action Script	Exercícios no Computador
8º	AS - Navegação pela animação gotoAndPlay() - gotoAndStop(). Eventos	Exercícios no Computador
9º	Variáveis. "Populando" elementos da tela	Exercícios no Computador
10º	Arquivos externos	Exercícios no Computador
11º	Comando condicional	Exercícios no Computador
12º	Filmes externos e XML	Exercícios no Computador
13º	Avaliação P1	Atendimento
14º	Avaliação Projeto Integrado (PI)	Atendimento



15º	Avaliação Projeto Integrado (PI)	Atendimento
16º	Avaliação Projeto Integrado (PI)	Bancas PI
17º		Vistas de notas. Bancas de TGI



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3631.3	DPPV II	6º sem.	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e Critica; Sustentabilidade			
3º Grau			
Ementa Atual: Prática e execução de Projetos de Programação Visual abordando identidade corporativa.			
Objetivo(s): Com o objetivo de integrar os conhecimentos obtidos anteriormente em outras disciplinas e de aperfeiçoar concretamente o desempenho técnico-profissional, será desenvolvido um projeto de identidade visual. O aluno deverá ser solicitado tanto a resolver temas propostos, como a propor temas de projetos, a partir de definições de necessidades do usuário e da região, atentando sempre à necessidades da sociedade. Serão incentivadas através de explicações complementares, a pesquisa de mercado, a análise da concorrência, a elaboração de tabelas e relatórios, visando aproximar o melhor possível a escola ao mercado de trabalho. Preparar o aluno para a vida profissional, na área de desenvolvimento do projeto de design, enfatizando a elaboração de um projeto de alta complexidade de identidade corporativa, visando desenvolver os aspectos criativos, técnicos e uma metodologia de projeto compatível com a realidade. Iniciar ou aprofundar as técnicas e conceitos de: integração de conhecimentos anteriores concomitantes das disciplinas; criação de soluções em design gráfico.			



Interdisciplinariedade de forma horizontal no curso, contemplando as disciplinas pertinentes ao tema proposto.

Apresentação profissional de projetos.

Metodologia:

Para atingir os objetivos propostos, seguindo a agenda do planejamento de aulas, 20% das aulas serão expositivas, 20% serão Seminários e em ambos os casos utilizando-se, retroprojetores, TV/Vídeo e/ou palestras.

O desenvolvimento do produto proposto ocupará 60% das aulas (projeto) e será acompanhado pela exposição do processo criativo em clínicas na sala de aula.

Conteúdo Programático:

1. Discutir a ação fusão de marcas

Conceito de fusão dentro da perspectiva empresarial - como se identifica e como se desenvolve uma fusão de marcas.

Características - verificação e reflexão sobre as identidades corporativas.

2. Exercícios Projetuais

Projeto 1 - Desenvolvimento de fusão de 2 marcas gerando uma terceira.

- a. levantamento de dados empresariais, registros textuais, gráficos, fotográficos
- b. formatação de painéis: visual, referencial e conceitual
- c. análise de dados, leitura crítica da solução projetual
- d. concepção de projeto, elaboração de nova marca
- e. pesquisa de linguagem apropriada a conceituação formulada
- f. estudos preliminares
- g. ante-projeto
- h. projeto final
- i. peça conceitual da nova marca

Projeto 2 - Reestruturação de uma identidade criando uma ação conjunta de 2



marcas respeitando para cada uma delas seu universo visual.

- a. pesquisa de campo, cenário atual das empresas, levantamento de dados do mercado, registros textuais e visuais
- b. análise de dados, leitura crítica da solução projetual por painéis semânticos
- c. concepção de projeto, elaboração de conceito
- d. pesquisa de recursos tecnológicos e de linguagem
- e. estudos preliminares, desdobramentos e aplicações em peças conceito
- f. ante-projeto
- g. projeto final
- h. peças conceituais pertinentes ao contexto do projeto

Projeto 3 - Projeto Interdisciplinar.

- a. leitura e organização de briefing, pesquisa de campo, levantamento de dados, registros textuais e visuais
- b. análise de dados, leitura crítica e contextualização, painéis conceituais
- c. concepção de projeto
- d. pesquisa de recursos tecnológicos e de linguagem
- e. estudos preliminares, desdobramentos e aplicações
- f. ante-projeto
- g. projeto final
- h. peça gráfica e digital contemplando a identidade editorial

Critérios de Avaliação:

Projeto Individual (será levado em consideração no Projeto a assiduidade em sala de aula, cumprimento das datas de entrega das fases do projeto, interesse demonstrado na execução do projeto e o nível profissional de apresentação do projeto).

Seminários em grupo, 20% da nota do semestre.

Trabalho em dupla formato relatório, 20% da nota do semestre.

Projeto integrado 40% da nota do semestre.

A média será obtida pela soma aritmética, dividindo por 3 e o resultado deverá ser igual ou superior a 6,0, contemplando as porcentagens estabelecidas.



Trabalhos Domiciliares:

Disciplina Prática

Bibliografia Básica:

1. FRUTIGER, Adrian. **Sinais & símbolos. Desenho, projeto e significado.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.
2. BENOÎT, Heilbrunn. **A logomarca.** Rio Grande do Sul, Unisinos, 2002.
3. KLEIN, Naomi. **Sem logo: a tirania das marcas em um planeta vendido.** Rio de Janeiro, Record, 2002.
4. ESCOREL, Ana Luisa. **O Efeito Multiplicados do Design.** São Paulo: Senac, 2002.
5. STRUNCK, Gilberto Luiz. **Identidade visual: a direção do olhar.** Rio de Janeiro, Europa, 1989.

Periódico:

Revista Embalagem, Marca, Design, Materiais, Produção, Logística e Estratégias para Vender

Bibliografia Complementar:

1. HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** R. J.: DP&A, 2005.
2. MAGALHÃES, Aloísio. **E Triunfo?: a questão dos bens culturais no Brasil.** R. J.: Nova Fronteira; Fundação Roberto Marinho, 1997.
3. STRUNCK, Gilberto Luiz. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2001.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do professor, programa e cronograma.	Aula expositiva
2º	Conceito de extensão de linha de produto e extensão de marca, diferenças e similaridades. Pedido de escolha de marcas	Metodologia de projeto específica ao desenvolvimento de um sistema de identidade visual.
3º	Projeto 1 (dupla) Desenvolvimento da identidade corporativa. Proposição de temas: fusão de 2 marcas gerando uma terceira.	Exercício de aquecimento: figurativas para análise e, construção de uma linguagem abstrata representativa à síntese dessas referências visuais
4º	Relatório de marcas levantamento de referências visuais	Breve apresentação em pranchas coladas em mural e comentadas.
5º	Escolha e análise de marcas	Análise de duas marcas e apresentação digital, evidenciando suas características na identidade.
6º	Atendimento	Proposta de projeto a ser desenvolvido
7º	Atendimento	Proposta de projeto a ser desenvolvido



8º	Apresentação do projeto 1 (individual) Briefing do PI	Entregar memorial descritivo.
9º	Projeto 2 (dupla) Desenvolvimento da reestruturação de uma identidade de mercado reavaliando suas características e partindo para uma ação de CoBrand ou ação	Aula prática e expositiva
10º	Atendimento projeto 2	Desenvolvimento da marca reestruturada, estudo e definição das aplicações necessárias e detalhamento da ação de marca em ponto de venda e embalagem
11º	Atendimento projeto 2 Atendimento PI	Desenvolvimento da marca reestruturada, estudo e definição das aplicações necessárias e detalhamento da ação de marca em ponto de venda e embalagem
12º	Apresentação do projeto 2	Aula prática e expositiva
13º	Atendimento PI	Aula prática e expositiva
14º	Atendimento PI Pré apresentação	Aula prática e expositiva
15º	Atendimento PI	Aula prática e expositiva



16º	Apresentação do Projeto Integrado	Aula prática e expositiva
17º	Vista de Notas	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
340.3635.0	História do Desenho Industrial II	6 ^a .	2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Teoria e Crítica			
2º Grau Projeto			
3º Grau Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
Periodização, evolução e história dos estilos no design gráfico nos diversos períodos do século XIX, século XX até os dias de hoje.			
Objetivo(s):			
Promover a capacidade de entendimento nos diversos conceitos existentes, ao estimular a pesquisa, análise e reflexão do desenvolvimento do Desenho Industrial. Criar condições necessárias, para que no decorrer de sua vida profissional, o aluno consiga utilizar os critérios já vivenciados, mas principalmente se sinta preparado para desenvolver conceitos de design inovadores, e utilize os aspectos estéticos, metodológicos, e tecnológicos convenientes ao caso de forma segura e embasada.			
Metodologia:			
À docência cabe: aulas teóricas com o uso de diversos recursos, como, projeção de slides, onde faz-se análise do estilo e material nos exemplos escolhidos; uso de transparências com síntese dos aspectos importantes abordados; e apresentação de vídeos fornecendo uma visão global sobre o assunto. Aos discentes, participação no decorrer das explicações, debate no final da aula sobre o assunto exposto, e reflexão com acompanhamento de textos específicos nas avaliações correntes.			
Conteúdo Programático:			
1. Design Pós-Moderno			
▫ Pop Art e Psicodelismo			



- Movimentos Pós-Modernos (Anti-Design, Global Tools, Studio Alchimia, Archizoom Associati, Grupo strum, Radical Design e Memphis)
- Teoria da desconstrução e a não-canonização no design
- Pós-modernismo e o design pós-moderno
- **Desenho Industrial nos Países:**
 - . Polônia, EUA, CUBA, Brasil - Anos 60
- **Caminhos e Perspectivas do Desenho Industrial**
 - . Bio-Design / Biônica
 - . Minimalismo / Ecodesign
 - . Design Cultural / Étnico
 - . Design Global (design de centro) X Design Regional (design de periferia)
- 4. Análise de Editoriais de Design Gráfico referentes ao Projeto Integrado

Critérios de Avaliação:

Avaliação 1 - prova Individual (peso 2).

Avaliação 2- Desenvolvimento de trabalhos em grupo: análise de projetos editoriais revistas design gráfico (peso 1).

Avaliação 3- Projeto Integrado (peso 2).

Trabalhos Domiciliares:

Produção de pesquisa e dissertação sobre o desenvolvimento do Design Gráfico Brasileiro nos anos 60.

Bibliografia Básica:

1. GRUSZNSKI, Ana Cláudia. **Design Gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
2. BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL 1997.
3. KOPP, Rudinei. **Design gráfico cambiante**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002.
4. VILLAS-BOAS, André. **Identidade e cultura**. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.



5. HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: uma história concisa**; tradução Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Bibliografia Complementar:

6. VILLAS-BOAS, André. **Utopia e Disciplina**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.
7. WILTON, Azevedo. **Os Signos do Design**. São Paulo: Global, 1994.
8. **Gráfica: Arte e Indústria no Brasil: 180 anos de história**. São Paulo: Bandeirantes, 1991.
9. BROCKMANN, Josef Müller. **Historia de la comunicación visual**. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.
10. SATUÉ, Enric. **El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días**. Madrid: Alianza, 1999.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina, do programa, bibliografia e cronograma.	Aula Expositiva
2º	Revisão de HDI I - Modernismo e o Design Moderno	Aula Expositiva
3º	Movimentos Pós-Modernos . Anti-Design, Global Tools, Studio Alchimia, Archizoom Associati, Grupo strum, Radical Design e Memphis	Aula Expositiva



4º	Art Pop / Pop design . Psicodelismo	Aula Expositiva
5º	Teoria da desconstrução, Pós-modernismo, Design Pós- Moderno	Aula Expositiva
6º	Avaliação 1 - Individual	Produção de Dissertação
7º	Design Gráfico Polonês	Aula Expositiva
8º	Design Gráfico nos EUA	Aula Expositiva
9º	Design Gráfico Cuba; Design Gráfico na Europa	Aula Expositiva
10º	Design Gráfico Brasileiro nos anos 60 e 70	Aula Expositiva
11º	Design pós Punk e Cambiante	Aula Expositiva



12º	Design Global (de centro) X Design Regional (de periferia)	Aula Expositiva
13º	Avaliação 2	Produção de análise de Projetos Editoriais
14º	Apresentação do Projeto Integrado	Aula Expositiva
15º	Atendimento do Projeto Integrado	Apresentação de Etapas do Projeto
16º	Atendimento do Projeto Integrado	Apresentação de Etapas do Projeto
17º	Apresentação final do Projeto Integrado	Discussão em sala sobre os projetos.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
17036704	Ilustração II	6	1º/ 2011
Carga Horária:		Créditos:	Prática:
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e crítica			
3º Grau Sustentabilidade			
Ementa Atual:			
A ilustração como forma de transcrição e de criação, como possibilidade interdependente do texto e contexto gráfico e como potencialidade autônoma. Capacitação do aluno para a atuação na área de ilustração. Ilustração II - ênfase: Desenvolvimento de um estilo pessoal.			
Objetivo(s):			
Preparar o aluno para trabalhar nas áreas em que o desenho é o principal suporte da imagem final, tanto como editor e organizador do trabalho de terceiros, como ilustrador. Habilitar o aluno para o mercado de trabalho em ilustração (observação: o curso de Ilustração II é a culminância de vários semestres de Desenho I ao IV, gravura I-II, História em Quadrinhos I-II, Desenho Animado e Ilustração I). Desenvolver estilo de trabalho que se adapte às características pessoais e às diversas demandas no campo da ilustração. Preparar o aluno para a educação continuada através da pesquisa e aperfeiçoamento individualizados. Estabelecer, quando possível, relações interdisciplinares com outras disciplinas visando o aprofundamento do conteúdo conceitual e dos meios expressivos da imagem na formação do profissional de Desenho Industrial - Programação Visual.			
Metodologia:			
Supervisão do planejamento e roteiro das pesquisas individuais dos alunos. Elaboração de cronogramas de pesquisa precisos. (datas de entrega semanais) Pesquisas divididas em três partes. 1 - Experimentação do estilo pesquisado em desenhos livres, procurando cobrir a maior gama de assuntos; 2 - A partir dos resultados da primeira fase, experimentar situações específicas, procurando simular problemas reais dos mais diferentes tipos; 3 - Projeto final constituído de algum tipo de comunicação que englobe certo número de ilustrações dentro de um mesmo tema (ilustração de livro, série de cartazes, calendários, etc.)			



Aulas expositivas opcionais.

Conteúdo Programático:

Pesquisa e ampliação do repertório de estilos e técnicas de ilustração.

Escolha de uma área de interesse ou de maior identificação.

Propostas de referencial que se aproxime dos interesses do aluno e que deverá nortear a construção de seu próprio percurso fornecendo, a ele e ao professor, certos parâmetros, conceitos, exemplos para avaliar seu próprio desenvolvimento.

Adequação do nível de habilidade, de informação, repertório visual e de maturidade gráfica de cada aluno aos objetivos almejados e aos parâmetros pesquisados por ele.

Levar em conta um desenvolvimento possível no prazo do semestre.

Roteiros de pesquisa e trabalho para todo o semestre envolvendo três fases.

1 - Exercícios livres (concepção, checagem, ampliação e reformulação dos estilos),

2 - Exercícios aplicados (checagem e reformulação dos estilos trabalhando com exercícios baseados em casos editoriais reais escolhidos para esse fim). Aplicação destas características a situações possíveis em diferentes mídias, mostrando as diferenças de expectativa que cada uma delas contém não apenas em relação à idéia e ao aspecto da ilustração, mas também a cada layout e seus objetivos no contexto editorial.

3 - Projeto final: apresentação do estilo ou sistema final através de um conjunto de desenhos criados para um mesmo objetivo. Ex: série de cartazes, calendário, capas e desenhos internos de livros e revistas, encartes de CDs, DVDs, livros infantis, ou quaisquer outras mídias.

Critérios de Avaliação:

Média aritmética dos exercícios da primeira fase da pesquisa, que é somada a média dos exercícios da segunda fase e divididos por dois. O resultado é somado à nota do trabalho final e novamente dividido por dois.

Essa média geral sofrerá acréscimos ou reduções conforme resultado de certos exercícios chave, empenho do aluno, participação nas avaliações, assiduidade e resultados obtidos.

Critérios de avaliação: Empenho, criatividade, pertinência do trabalho em relação aos objetivos do exercício, profundidade, criatividade e qualidade do trabalho, desenho eficiente, capricho.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

DE GRANDIS, L. *Teoria y uso del color*. Madrid: Cátedra, 1985.



HELLER, S. e outro. *Designing with illustration*. New York: Pushpin Edition/ Van Nostrand Renhold, 1990.
HYLAND, A. *Pen and Mouse, Comercial art and digital Illustration*. New York: Watson-Juptill Publications, 2001.
MESTRIMER, F. *Design de Embalagem*. SP: Makron Books, 2005.
SALE, T. *Drawing, a contemporary approach*. Fort Worth: Thomson, 1997.
SIMBLET, S. *Desenho, Uma forma inovadora e prática de desenhar o mundo que nos rodeia*. Porto: Dorling Kindersley - Civilização, 2005.

Bibliografia Complementar:

DERDYK, E. *Formas de pensar o desenho*. SP: Scipioni, 2003
MAGNUS, G. H. *Manual para dibujantes e ilustradores*. Barcelona, Gustavo Gilli, 1992.
OLIVEIRA V. S. *Poesia e pintura, um diálogo em três dimensões*. São Paulo: Ed. Unesp, 1999.
OLIVEIRA, R. *Pelos jardins Boboli, reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
POWERS, A. *Era uma vez uma capa*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
ROCHA, C. (org.), *Curso de pintura e desenho*. SP: Editora Globo, 1985.
WIRTH, K. *Drawing, a creative process*. Zurich: ABC Edition, 1976.

Consultas referenciais de área:

ARNHEIM, R. *Arte e percepção visual*. SP: Livraria Pioneira, 1990.
BUCHHOLZ, O. *El libro de los libros, histórias sobre imágenes*. Barcelona: Editorial Lumen, 1998.
CHAET, B. *The art of drawing*. Fort Worth: Library of congress Cataloging Publications, 1983.
DONDIS, D. A. *A sintaxe da linguagem visual*. SP: Ed. Martins Fontes, 1991.
GOMBRICH, E. H., *Arte e ilusi3n*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
GOMES, J. *Gestalt do objeto, sistema de leitura da forma visual*. SP: Escrituras Editora, 2000.
PRAZ, M. *Literatura e artes visuais*. SP: Cultrix, 1982.

Planejamento Semanal

Semana

Teoria

Prática



1º	Apresentação Proposta de trabalho e pesquisa inicial.	Pesquisa de estilos
2º	Proposta de cronograma.	Cronograma de trabalho.
3º	Entrega dos cronogramas Início dos trabalhos. Questões de desenho e estilo.	Início dos trabalhos. Trabalhos da primeira fase. Exercícios visando à representação do ser humano.
4º	Trabalhos da primeira fase. Questões de desenho e estilo.	Trabalhos da primeira fase. Exercícios visando à representação de objetos.
5º	Trabalhos da primeira fase. Questões de desenho e estilo.	Trabalhos da primeira fase. Exercícios visando cenários.
6º	Trabalhos da primeira fase. Questões de desenho e estilo. Avaliação da primeira fase.	Trabalhos da primeira fase. Exercícios visando o conjunto dos anteriores.
7º	Começo da Segunda fase. Questões de ilustração. Gráficos, conceituais, específicos.	Trabalhos da segunda fase. Exercícios visando comunicação técnica ou especializada.
8º	Trabalhos da segunda fase. Questões de ilustração.	Trabalhos da segunda fase. Exercícios visando publicidade.



9º	Trabalhos da segunda fase. Questões de ilustração.	Trabalhos da segunda fase. Exercícios visando mídia eletrônica.
10º	Trabalhos da segunda fase. Questões de ilustração.	Trabalhos da segunda fase. Exercícios visando mídia editorial.
11º	Conclusão da segunda fase	Trabalhos finais, início.
12º	Trabalhos do projeto final. Discussões referentes a trabalhos com um sistema unificador.	projeto final.
13º	projeto final	projeto final
14º	projeto final	projeto final
15º	projeto final	projeto final
16º	projeto final	Avaliação coletiva



17º	notas.	Entrega de notas
-----	--------	------------------



Código	Unidade		
31	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
31-331	DESIGN	PV	
Cód. Disciplina	Disciplina	Etapa	Sem. / Ano
	Metodologia Científica II	6C	1º / 2011
Carga Horária: 34 Teoria: Prática:	Créditos: 34	Teórica	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - TEORIA E CRÍTICA			
2º Grau - SUSTENTABILIDADE			
3º Grau - PROJETO			
Ementa Atual: Elaboração de um projeto de pesquisa, levantando questões referentes ao tema que será abordado na execução do TGI, através de procedimentos metodológicos para o desenvolvimento das etapas que compõem a estrutura do projeto.			
Objetivo(s): <ul style="list-style-type: none">• Desenvolver o Pré-Plano de Trabalho (para o TGI), com temática individual, preferencialmente, nas áreas de Programação Visual, definindo e explicitando as etapas a serem alcançadas, os instrumentos e estratégias a serem usados, de maneira a expressar os conhecimentos adquiridos durante o curso• Capacitar o aluno à reflexão, ao constante debate de idéias, à troca de conhecimentos, através da participação e atuação no processo de produção científica• Atender às exigências didáticas, mostrando uma disciplina de trabalho não só na ordem dos procedimentos lógicos, mas também em termos de organização do tempo, de seqüência de roteiros e cumprimentos de prazos• Orientar a escolha do Orientador para o desenvolvimento do TGI			
Metodologia: A aula é expositiva, e discorre sobre o caráter teórico da disciplina, com apoio audiovisual, (data-show). Discussão dos textos estudados, exercícios de compreensão e discussão da produção de texto em sala de aula.			
Conteúdo Programático:			



- 1 Formulação do TÍTULO do TGI por ÁREA
- 2 Definição do(s) OBJETIVO(s)
- 3 Exposição do TEMA com JUSTIFICATIVAS
- 4 Elaboração do(s) PROBLEMA(s) e da PROBLEMÁTICA
- 5 Definição da METODOLOGIA da PESQUISA
- 6 Apresentação de ROUGHS
- 7 Citação e comentário das REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Critérios de Avaliação:

A avaliação se dará através de duas notas atribuídas aos trabalhos solicitados pelo professor no decorrer do semestre e ao Plano de Pesquisa.

Nota A (0 a 10) - peso 1 - Desenvolvimento dos exercícios, resumo de livro e atendimento

Nota PF (0 a 10) - peso 1 - Plano de Pesquisa

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

O aluno deverá realizar o exercício proposto e entregá-lo na secretaria por meio do e-mail: alunosdi@mackenzie.br.

Bibliografia Básica:

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papyrus, 2005. Parte I, caps. 1, 2, 3 e 4 (p. 15-58).

CERVO, A.L.; BERVIAN, P.A.. **Metodologia Científica**. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

COUTO, R.M.S.; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. **Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A.. **Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2000.

SERRA, Geraldo G.. **Pesquisa em arquitetura e urbanismo: guia prático para o trabalho de pesquisadores em pós-graduação**. São Paulo: Edusp: Mandarim, 2006.

Bibliografia Complementar:



ANDRADE, Maria Margarida; MEDEIROS, João Bosco. Manual de elaboração de referências bibliográficas. São Paulo: Atlas, 2001.

BIGGS, M. A. R.; BÜCHLER, D. M.. Art, Design & Communication in Higher Education. Volume 7, Number 1 Article. English language. doi: 10.1386/adche.7.1.9/1 © Intellect Ltd, 2008.

ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 1983.

GIL, A.C. Metodologia do ensino superior. São Paulo: Atlas, 2002.

_____. Como elaborar projeto de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2002.

SEVERINO, A.J.. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Cortez, 1996.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1 ^a	Aula inicial. Apresentação do objetivo do curso, conteúdo programático, critérios de avaliação e bibliografia	
2 ^a	Texto referente ao desenvolvimento do tema	Entrega do projeto desenvolvido em MC-1
3 ^a	Pesquisas bibliográficas em livros, sites e revistas	Atividade: pesquisa em sites e revistas referentes a projetos semelhantes. Resumo com citação normalizada
4 ^a	Plano de pesquisa: estrutura e composição de todos os tópicos.	Aula expositiva: formato do plano de pesquisa normas
5 ^a	Plano de pesquisa: estrutura e composição dos objetivos e problemática, propostos	Aula expositiva: formato do plano de pesquisa normas
6 ^a	Plano de pesquisa: estrutura e composição da justificativa	Aula expositiva: formato do plano de pesquisa normas
7 ^a	Plano de pesquisa: estrutura e composição da metodologia de pesquisa aplicada ao projeto	Aula expositiva: formato do plano de pesquisa normas
8 ^a	Cronograma dos atendimentos	Esclarecimentos gerais. Presença nos atendimentos com apresentação de tópicos
9 ^a	Atendimento por áreas afins	Orientação e esclarecimentos / GRUPO 1



10 ^a	Atendimento por áreas afins	Orientação e esclarecimentos / GRUPO 2
11 ^a	Atendimento por áreas afins	Orientação e esclarecimentos / GRUPO 3
12 ^a	Atendimento por áreas afins	Orientação e esclarecimentos / GRUPO 4
13 ^a	Atendimento geral	Esclarecimentos finais
14 ^a	Apresentação do plano de pesquisa completo / GRUPOS 1 e 2	
15 ^a	Apresentação do plano de pesquisa completo / GRUPOS 3 e 4	
16 ^a	Vista de notas: fechamento das médias	
17 ^a	Bancas de TGI	Os alunos são convidados a assistir as bancas de TGI



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
17036534	Produção e Análise Gráfica I	6 ^a	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau			
3º Grau Teoria e Crítica			
Ementa Atual: Possibilidades de comunicação visual do design tipográfico. Configuração da forma impressa com articulação de elementos textuais e não textuais. Concepção e elaboração de projeto do objeto gráfico, integração dos processos de análise, criação e produção, especificamente dos meios editoriais, em experimentações práticas.			
Objetivo(s): Proporcionar conhecimentos de projeto e produção de material gráfico, enfatizando a formação de profissional crítico, a fim de instrumentar e estimular a análise e criação consciente de objetos gráficos editoriais. Propiciar a compreensão da articulação de conceitos, configurações e processos técnicos envolvidos no processo do projeto gráfico editorial. Instigar a atitude observadora, reflexiva, interpretante e experimental. Articular integrações na grade horizontal para o processo de projeto interdisciplinar com História do Desenho Industrial II, Ilustração II, Desenvolvimento de Projeto de Programação Visual II, Laboratório Experimental II, Computação Gráfica - Design em Multimídia.			
Metodologia: Aulas teóricas para discussões de conceitos e técnicas específicas com apoio de textos e estudos de caso de projetos. Prática de projeto individual e em grupos, orientados ao longo do processo de elaboração, considerando procedimentos de pesquisa, reflexão e criação de objeto gráfico editorial a partir de conceitos e técnicas estudadas. Integrações interdisciplinares em processo de projeto que são detalhadas a cada semestre, a partir de definição do tema de design a ser problematizado e de acordo com planejamento da abordagem entre as disciplinas envolvidas.			
Conteúdo Programático: O livro como objeto comunicante e concepção de projeto integral. Expressividade dos elementos textuais, experimentação tipográfica e vanguardas. Configuração do objeto gráfico e articulação de elementos textuais e não textuais.			



Possibilidades de comunicação visual e tátil dos meios editoriais de produção.

Design de periódicos: revistas.

Princípios de usabilidade na tipografia.

Diretrizes construtivas da forma impressa com articulação dos elementos em *grids*.

Questionamentos ao paradigma funcionalista na produção contemporânea.

Seleção consciente de elementos, materiais e processos gráficos, segundo intenções de projeto.

Concepção e elaboração de projeto do objeto gráfico editorial, integrando procedimentos de pesquisa, análise, criação e produção.

- Projeto experimental de objeto gráfico editorial, envolvendo a interpretação de texto na concepção projetual.
- Projeto interdisciplinar: design de publicação periódica relacionado à definição de sua linha editorial, produzido para suporte impresso e digital.

Critérios de Avaliação:

Projeto A: atividade prática individual, integrado com a disciplina de Ilustração II.

Projeto interdisciplinar (PI): atividade prática em equipes, integrado com as disciplinas de História do Desenho Industrial II, Ilustração II, Desenvolvimento de Projeto de Programação Visual II, Laboratório Experimental II, Computação Gráfica - Design em Multimídia.

As atividades são avaliadas durante as etapas de execução e na apresentação do trabalho final, com a atribuição de uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez).

A nota final será obtida a partir da média das avaliações:
projeto A + PI (avaliação da disciplina) + PI (avaliação da banca) / 3.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FAWCETT-TANG, Roger . **Diseño de libros contemporâneo**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

LESLIE, Jeremy/ BLACKWELL, Lewis. **Nuevo diseño de revistas**. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

LESLIE, Jeremy. **Novo design de revistas 2**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

MELO, Chico Homem de. **Design de revistas: Senhor está para a ilustração assim como Realidade está para a fotografia**. In: MELO, Chico Homem de (org.). **O design gráfico brasileiro: anos 60**. São Paulo: CosacNaify, 2006. p. 98 -187.

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



Bibliografia Complementar:

- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2005
- FOGES, CHRIS / FAWCETT-TANG, Roger. **Experimental formats: books, brochures, catalogues**. Suíça: Rotovision, 2001.
- FRUTIGER, Adrian. **En torno de la tipografía**. Barcelona: Gustavo Gili: 2002.
- HENDEL, Richard. **O design do livro**. Rio de Janeiro: Ateliê Editorial, 2006.
- HELLER, Steven. **Merz to Emigre and beyond: avant-garde magazine design of the twentieth century**. London: Phaidon, 2003.
- KUNZ, Willi. **Tipografia: macro y microestética**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. São Paulo: CosacNaify, 2009.
- MÜLLER - BROCKMANN, Josef. **Grid systems in graphic design: a visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional**. 4. ed. Sulgen: Verlag Niggli, 1996.
- POWELL, Margit / WYE, Deborah. **The Russian Avant Garde Book: 1910-1934**. Nova Iorque: MoMA, 2002. Catálogo de exposição.
- RUDEK, Emil. **Typographie = Typography**. 7. ed. Zurich: Verlag Niggli, 2001
- SPENCER, Herbert. **The Visible Word**. Londres: Lund Humphries e Royal College of Art, 1969.
- SPENCER, Herbert. **Pioneers of modern typography**. Cambridge, MA: London: The MIT Press, 2004.
- TSCHICHOLD, Jan. **Tipografia elementar**. São Paulo: Altamira, 2007.
- WOLF, Laetitia. **Massin**. London: Phaidon, 2007.
- Periódicos:** Graphis, Novum, Idea, Gráfica, Revista da ADG, Linea Grafica, Eye, Matiz, ARC Design, Emigre, Tupigrafia.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos objetivos da disciplina, conteúdo programático, critérios de avaliação, bibliografia.	
2º	O livro como objeto comunicante e concepção de projeto integral.	Utilização de mídia digital e peças gráficas Proposta do projeto A: Projeto de livro experimental Integração temática com ilustração



3º	Expressividade dos elementos textuais, experimentação tipográfica e vanguardas.	Utilização de mídia digital e peças gráficas Pesquisa para projeto
4º	Configuração do objeto gráfico e articulação de elementos textuais e não textuais. Possibilidades de comunicação visual e tátil dos meios editoriais de produção.	Utilização de mídia digital e peças gráficas Projeto A Atendimento: interpretação e concepção
5º		Projeto A Atendimento: análise de referências projetuais e estudos
6º		Projeto A Atendimento: decisões/anteprojeto
7º		Projeto A Atendimento: projeto final, impressão e execução do boneco
8º	Projeto Interdisciplinar	Projeto A . Avaliação 1 Apresentação e discussão dos trabalhos Apresentação digital da proposta: Projeto de publicação periódica em mídia impressa e digital: revista de design. Integração com História do Desenho Industrial II, Ilustração II, Desenvolvimento de Projeto de Programação Visual II, Laboratório Experimental II, Computação Gráfica - Design em Multimídia.



9º	Design de periódicos: revistas. Princípios de usabilidade na tipografia.	Utilização de mídia digital e peças gráficas Pesquisa para o projeto
10º	Diretrizes construtivas da forma impressa com articulação dos elementos em <i>grids</i> . Questionamentos ao paradigma funcionalista na produção contemporânea. Análise de projetos	Utilização de mídia digital e peças gráficas Pesquisa e análise de projetos
11º		Projeto interdisciplinar Apresentação e discussão das pesquisas e análises de projetos Atendimento: problematização do projeto, primeiros conceitos.
12º		Projeto interdisciplinar Atendimento: conceituação da revista e estudos
13º		Projeto interdisciplinar Atendimento: desenvolvimento do projeto
14º		Projeto interdisciplinar Atendimento: desenvolvimento do projeto
15º		Projeto interdisciplinar Atendimento: projeto final, especificações técnicas, execução do boneco



16º		Projeto interdisciplinar . Avaliação 2 Apresentação dos trabalhos para a banca de avaliação.
17º		Vistas de notas. Bancas de TGI.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
1703636-6	Produção e Análise da Imagem (áudio/vídeo) I	6º	1º/ 2011
Carga Horária:02		Créditos: 30	
		Prática	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e Critica			
3º Grau			
Ementa Atual:			
História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos. Metodologias e instrumentação para criação audiovisual e suas múltiplas manifestações expressivas de desenvolvimento de roteiros, <i>story board</i> , captação, tratamento e edição de imagens e sons.			
Objetivo(s):			
Introduzir o aluno para produção audiovisual, explorando a linguagem cinematográfica e sonora, sua sintaxe e articulações, bem como a instrumentação tecnológica no processo de criação e produção de imagens e som.			
Metodologia:			
Aula de instrumentação de equipamentos; sonorização de animação realizada em semestre anterior. Exibição e seleção de filmes para serem planejados em <i>story board</i> e reproduzidos e repertório da linguagem áudio visual. Prática com câmeras minidv acompanhadas pelo professor em exercícios no estúdio.			
Conteúdo Programático:			
- Sintaxe da linguagem do audiovisual			
- O argumento - componente e exercício a partir de filmes escolhidos pelo professor			



- Métodos e elaboração do roteiro com ênfase no story board padronizado
- Métodos e elaboração de Story board - exploração da composição estética e noção espacial do set combinada a luz e direção de personagens. Formatos para televisão e cinema.
- A dimensão sonora.
- teoria da linguagem cinematográfica aplicada à prática.
- Etapas de elaboração de um filme, do argumento à pós produção.
- luz, set de filmagem, câmera e ilha de edição de imagem e som.
- técnicas de gravação e edição.

Critérios de Avaliação:

A avaliação incidirá sobre o story board, sonorização da animação e sobre a gravação e edição de abertura do filme escolhido, considerando a participação e envolvimento do aluno e a qualidade do trabalho final no que concerne à criação, às soluções formais e aos procedimentos técnicos.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

COMPARATO, Doc- *Da criação ao Roteiro*. Ed Rocco. Rio de Janeiro. 1995

FIELD, Syd - *4 Roteiros*. Ed. Objetiva. Rio de Janeiro. 1999.

_____ - *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro . Objetiva .1975.

GAGE, Leighton e Meyer, Cláudio. *O Filme Publicitário*. Ed. Atlas. 1991.

REI, Marcos- *O roteirista Profissional - Ética*



Bibliografia Complementar:

ALMEIDA, Candido José Mendes de- O que é vídeo SP. Brasiliense. 1986.

ARMES, Roy - On video, o significado do vídeo nos meios de Comunicação. Summus Editorial. 1999.

BERNARDET, Jean- Claude O que é cinema. Ed. Brasiliense. 1996.

MACHADO, Arlindo- A Arte do vídeo. Ed. Brasiliense. São Paulo 1997.

_____ - Pré-cinemas & Pós -cinemas. Campinas. Papitus.2002.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa	
2º	Argumento.	Criação de projetos de sonorização
3º	Instrumentação em estúdio	
4º	Instrumentação em estúdio	



5º	Técnicas de sonorização	Criação de projetos de sonorização
6º	Storyboard de áudio Pesquisa sonora	Criação de projetos de sonorização
7º	Pesquisa e análise sonora	Criação de projetos de sonorização
8º	Pesquisa e análise sonora	Criação de projetos de sonorização
9º	Pesquisa e análise sonora	Criação de projetos de sonorização
10º	Técnicas de produção de storyboards	Seleção de filmes a serem reproduzidos, elaboração de storyboard
11º	teoria da linguagem cinematográfica aplicada à prática	Gravação
12º	teoria da linguagem cinematográfica aplicada à prática técnicas de edição	Gravação e edição



13º	teoria da linguagem cinematográfica aplicada à prática técnicas de edição	Gravação e edição
14º	teoria da linguagem cinematográfica aplicada à prática técnicas de edição	Gravação e edição
15º	Análise dos trabalhos	Avaliação
16º	Bancas de TGI	
17º	Bancas de TGI	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3655.0	Produção e Análise da Imagem (cine-tv) I	6º	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau Projeto			
2º Grau Teoria e Critica; Sustentabilidade			
3º Grau			
Ementa Atual:			
<p>História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos técnicos e expressivos. Metodologias e instrumentação para criação, desenvolvimento de roteiros, storyboard, captação, tratamento e edição de imagens e sons.</p>			
Objetivo(s):			
<p>Através da experimentação e exploração da linguagem audiovisual, buscaremos colaborar para que o aluno adquira desenvoltura na produção de uma obra audiovisual, desenvolvendo a prática de projeto, roteiro, story board, produção e edição. Desenvolver sua compreensão da estrutura da linguagem áudio visual abrangendo desde o argumento à pós-produção, com ênfase e valorização da experimentação da linguagem.</p>			
Metodologia:			
<p>Introdução à linguagem audiovisual, principais elementos, conceitos e instrumentos. Análise de filmes e obras de referência, com ênfase à experimentação, aulas práticas de produção de audiovisuais, do roteiro à finalização compreendendo as etapas de desenvolvimento de projetos, pré-produção, produção, pós produção e finalização. Os roteiros serão detalhados, discutidos, aprovados e finalmente produzidos pelos alunos, gravados e editados com o acompanhamento e orientação do professor e apoio de um técnico em</p>			



edição.

- Aulas teóricas expositivas.
- Exercícios em classe.
- Pesquisa dirigida.
- Desenvolvimento de projetos
- Elaboração de storyboards
- Captação de imagens e sons
- Edição e finalização do vídeo em ilhas não lineares de edição com a utilização de software apropriado.

Conteúdo Programático:

- Elementos da linguagem audiovisual
- Panorama da história do desenvolvimento da linguagem audiovisual
- Análise de obras
- Criação de projetos, roteiro, story-board
- Métodos de elaboração de roteiro.
- A construção da narrativa e da narrativa visual
- Planejamento de produção
- Direção de arte
- Conceitos de iluminação
- Construção de significados através da imagem em movimento
- Práticas de edição, vídeo e áudio

Critérios de Avaliação:

A avaliação incidirá sobre as principais etapas da elaboração do audiovisual, em dois planos, individualmente e em grupo; em dois momentos, na entrega do projeto detalhado acompanhado de pesquisa dirigida, e na entrega do produto final onde serão avaliados a sua correspondência com o projeto, a criação, as soluções formais e os procedimentos técnicos. Os alunos serão avaliados também individualmente através de conceitos a partir de sua presença e participação em cada etapa.



Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

AUMONT, Jacques - *A estética do filme*. Papirus. 1994.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo*. Rio de Janeiro. Elsevier/Campus.2003.

DUBOIS Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva.São Paulo. Cosac&Naify. 2004.

MACHADO, Arlindo - *Pré-cinemas & Pós -cinemas*. Campinas. Papitus.2002.

XAVIER, Ismail - *A experiência do cinema*. Graal editora. Rio de Janeiro. 2008

Bibliografia Complementar:

ARMES, Roy - *On vídeo, o significado do vídeo nos meios de Comunicação*. Summus Editorial.1999.

FIELD,Syd - *4 Roteiros*. Ed. Objetiva. Rio de Janeiro. 1999.

MACHADO, Arlindo- *A Arte do vídeo*. Ed. Brasiliense. São Paulo 1997.

RÀFOLS, Rafael e COLOMER, Antoni - *Diseño Audiovisual* . GGdiseño. 2003.

WATTS, Harris - *On Camera*- Summus Editorial, 1990

Planejamento Semanal

Semana

Teoria

Prática



1º	Apresentação dos professores Apresentação do programa Bibliografia comentada	
2º	Introdução à linguagem audiovisual	Desenvolvimento de argumento
3º	Apresentação de temática Formação dos grupos Elaboração de projetos	Desenvolvimento de roteiro
4º	Técnicas de elaboração de roteiro, a construção da narrativa e da narrativa visual	Desenvolvimento de pesquisas, roteiro e story board
5º	Técnicas de elaboração de roteiro, a construção da narrativa e da narrativa visual	Desenvolvimento de pesquisas, roteiro e story board
6º	Técnicas de Planejamento e storyboard	Entrega do Storyboard e Pré- produção Grupo 1 Avaliação
7º	Conceitos de iluminação; construção de significados através da composição da imagem, do storyboard à imagem em movimento.	Grava - grupo 1
8º	Técnicas de edição, construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1 Pré-Produção - Grupo 2



9º	Conceitos de iluminação; construção de significados através da composição da imagem, do storyboard à imagem em movimento.	Grava - grupo 2
10º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1 e 2 Pré-Produção - Grupo 3
11º	Conceitos de iluminação; construção de significados através da composição da imagem, do storyboard à imagem em movimento.	Grava - grupo 3
12º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1, 2 e 3
13º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Edita - Grupo 1, 2 e 3
14º	Técnicas de edição; construção de significados através da composição da imagem	Entrega e Avaliação
15º	Vista de Notas	Avaliação
16º	Bancas de TGI	



17°	Bancas de TGI	
-----	---------------	--



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3756.5	Computação Gráfica - Webdesign	7º sem	1º/ 2011
Carga Horária: 4		Créditos: 60	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto			
2º Grau: (não se aplica)			
3º Grau: Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
Ementa Atual: Estudo e aplicação da linguagem HTML em programa editor específico e programa de animação multimídia; e a extensão dos recursos gráficos das linguagens hipermediática e multimidiática em meios digitais. Hipertexto, imagens estáticas e dinâmicas, animações, sons e interatividade para projetos de comunicação visual.			
Objetivo(s): Capacitar o aluno para a criação e elaboração de websites sob a ótica de um bom design e boa do ponto de vista da comunicabilidade, impacto visual, proposta de design, estética e criatividade, utilizando-se de metodologia de desenvolvimento mais avançada da WEB. Criação e elaboração de websites rápidos e eficazes.			
Metodologia: Aulas expositivas sobre os comandos da ferramenta digital utilizada. Execução de exercícios, propostos aula a aula, para aplicação e verificação da aprendizagem. Acompanhamento e atendimento individual aos alunos.			
Conteúdo Programático: Introdução aos conceitos Básicos de Internet. Introdução à linguagem HTML - Hyper Text Mark up Language. Desenvolvimento de sites utilizando HTML, CSS, Javascript. Utilização de plugins visuais e funcionais (jQuery). Exercícios propostos pelo professor para desenvolver o correto uso softwares utilizados. Análise e discussão de websites: comunicabilidade, impacto visual, proposta de design, criatividade. Desenvolvimento de projeto de proposta de website utilizando as ferramentas trabalhadas.			



Critérios de Avaliação:

Média Final: $(3P1+7P2)/10$

P1 - Através de Layout fornecido, desenvolver site funcional (6ª a 8ª semana).

P2 - Desenvolvimento de website utilizando todas as ferramentas vistas durante o curso.

Trabalhos Domiciliares:

Disciplina prática

Bibliografia Básica:

SAMY, Maurício. **Construindo websites em (X)HTML**. São Paulo: Novatec, 2007.

NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.

NIELSEN, Jakob; TAHIR, Marie. **Homepage usabilidade: 50 websites desconstruídos**. Rio de Janeiro: Campus, c2002. 315 p. : il. color. ; 28 ISBN 853520945X

WEINMAN, Lynda. **Design Gráfico na Web: como preparar imagens e mídia para a Web**. São Paulo: Quark, 1998.

WEINMAN, Lynda; WEINMAN, William E. **Design Criativo com HTML.2. Um guia prático e completo para Design na Web**. São Paulo: Ciência Moderna, 2002.

Bibliografia Complementar:

BAUMGARDT, Michael. **Adobe Photoshop 6.0 Web Design com Image Ready3 e Golive5**. São Paulo: Ciência Moderna, 2001.

DAMASCENO, Anielle. **Webdesign: Teoria e Prática**. Santa Catarina: Visual Books, 2003.

LYNCH, Patrick J.; HORTON, Sarah. **Guia de estilo da web: princípios básicos de design para a criação de web sites**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

WWW.COLOR: **300 usos de color para sitios web**. México: Gustavo Gili , 2001.

Planejamento Semanal



Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do Curso Conceitos de hospedagem	
2º	Estrutura HTML Conceitos básicos de WEB Posicionamento do CSS	Uso do Computador - Exercícios Práticos
3º	HTML - tags básicas CSS - redefinição de tags CSS - fontes CSS inline	Uso do Computador - Exercícios Práticos
4º	CSS - definição de texto e background	Uso do Computador - Exercícios Práticos
5º	CSS - margins e paddings CSS - borders	Uso do Computador - Exercícios Práticos
6º	Avaliação P1 - montar layout fornecido, desenvolver site funcional.	Uso do Computador - Atendimento P1
7º	HTML - DIV com ids CSS - definição de elementos identificados. Avaliação P1	Uso do Computador - Exercícios Práticos Atendimento P1



8º	Photoshop + HTML + CSS - montando um layout. Avaliação P1 - Entrega final do layout do site.	Uso do Computador - Exercícios Práticos
9º	Javascript - introdução	Uso do Computador - Exercícios Práticos
10º	Javascript - interagindo com elementos da página	Uso do Computador - Exercícios Práticos
11º	Javascript - interagindo com elementos da página e utilizando bibliotecas prontas	Uso do Computador - Exercícios Práticos
12º	jQuery - Conceitos	Uso do Computador - Exercícios Práticos
13º	jQuery - comandos principais	Uso do Computador - Exercícios Práticos
14º	jQuery - Plugins	Uso do Computador - Exercícios Práticos
15º	jQuery - Plugins	Uso do Computador - Exercícios Práticos



16º	Avaliação P2 - Montagem de um site funcional com as ferramentas vistas	Uso do Computador - Exercícios Práticos
17º	Fechamento do Semestre	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
1703745-1	DPPV III	7º sem.	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	
		Prática	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto; Sustentabilidade			
2º Grau: Teoria e Critica			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual:			
Prática e execução de Projetos de Programação Visual abordando identidade corporativa. Esta disciplina propõe exercícios de integração com as disciplinas PAG II, Legislação e Normas e Computação Gráfica.			
Análise e estudo de uma Marca que receberá um Projeto de Reformulação, onde o aluno deverá realizar levantamento de dados, pesquisas, análises e criar sua proposta.			
Objetivo(s):			
Preparar o aluno para a vida profissional, na área de desenvolvimento do projeto de design, enfatizando a elaboração de um projeto de alta complexidade de identidade corporativa, visando desenvolver os aspectos criativos, técnicos e uma metodologia de projeto compatível com a realidade.			
Iniciar ou aprofundar as técnicas e conceitos de:			
Integração de conhecimentos anteriores concomitantes das disciplinas.			
Criação de soluções em design gráfico.			
Apresentação profissional de projetos.			
Metodologia:			
As aulas serão predominantemente práticas, onde serão discutidos e aplicados os			



conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Todas as atividades se desenvolverão sob a orientação do professor. A partir de um briefing proposto serão identificados os problemas a partir dos quais será desenvolvida proposta de um novo projeto de programação visual e sua manifestação tridimensional.

O Projeto deverá ser dividido e orientado em quatro fases principais:

Levantamento de Dados / Pesquisa, Desenvolvimento do Projeto, Ante Projeto e Projeto Final. Esta matéria é pré requisito de DPPV IV e utilizará conhecimentos teóricos e práticos ministrados em todas matérias dos semestres anteriores e do atual do curso de Programação Visual, interagindo em qualquer proporção, de acordo com as soluções adotadas no Projeto e a critério de cada aluno.

Os alunos escolherão uma marca que será estudada, analisada e receberá um Projeto de Reformulação.

Levantamento de Dados / Pesquisa : os alunos deverão ser orientados a considerar todas as formas de pesquisa disponíveis, e analisar seus resultados; Deverá fazer parte do Levantamento de Dados / Pesquisa : análise de marcas de empresas semelhantes ou concorrentes existentes e informações a respeito da empresa escolhida. Análise da Marca escolhida.

Desenvolvimento do Projeto : com base nas conclusões obtidas no Levantamento de Dados / Pesquisa, os alunos deverão ser orientados a reformular a marca, procurando conservar seus pontos positivos e características principais, e modificando os seus pontos críticos, pensando sempre em uma aplicação tridimensional da marca e seu sistema.

Ante Projeto: orientar os alunos a organizar um Projeto de Marca; Artes, desenhos técnicos, malha construtiva, positivo, negativo, redução e ampliação, aplicações e todos os demais dados que farão parte do Projeto Final.

Projeto Final : orientar a transformação do Ante Projeto revisado em artes-finais, que deverão ser apresentadas em pranchas rígidas no formato A3, para apresentação do projeto aos demais alunos em sala de aula. Poderá ser usado na apresentação final e a critério de cada aluno qualquer recurso, digital ou outro,



ministrados durante o curso e disponível aos alunos da Faculdade de Comunicação e Artes do Instituto Presbiteriano Mackenzie.

Conteúdo Programático:

1. Discutir a ação experiência de marca

Conceito de revitalização de identidade dentro da perspectiva empresarial, abordando uma nova experiência da marca para o consumidor final.

Como se revitaliza uma identidade e como se desenvolve uma nova experiência de marca.

Características - verificação e reflexão sobre as identidades corporativas e suas manifestações para espaços físicos diversos.

2. Exercício Projetual

Projeto 1 - Desenvolvimento de revitalização de identidade de marca gerando uma percepção para o consumidor final.

- a. levantamento de dados empresariais, registros textuais, gráficos, fotográficos
- b. formatação de painéis: visual, referencial e conceitual
- b. análise de dados, leitura crítica da solução projetual
- c. concepção de projeto, elaboração de nova marca
- d. pesquisa de linguagem apropriada a conceituação formulada
- e. estudos preliminares
- f. ante-projeto
- g. projeto final
- h. peça conceitual da nova marca, maquete eletrônica

Projeto 2 - Com a mesma reestruturação de identidade criar uma ação conjunta de experiência sinestésica para o consumidor final, loja, stand de evento, fachadas etc.

- a. pesquisa de campo, cenário atual das empresas, levantamento de dados do mercado, registros textuais e visuais
- b. análise de dados, leitura crítica da solução projetual por painéis semânticos
- c. concepção de projeto, elaboração de conceito



- d. pesquisa de recursos tecnológicos e de linguagem
- e. estudos preliminares, desdobramentos e aplicações
- f. ante-projeto
- g. projeto final
- h. peças conceituais pertinentes ao contexto do projeto

Critérios de Avaliação:

Projeto 1 - Desenvolvimento de revitalização de identidade de marca, 50% da nota do semestre.

Projeto 2 - Reestruturação de identidade criando uma ação conjunta de experiência sinestésica para o consumidor final, 50% da nota do semestre (peso 2).

A nota final será (de zero a Dez) obtida pela somatória das duas avaliações, dividida por três, respeitando as porcentagens estabelecidas para cada projeto.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

Chaves, Norberto - La imagen Corporativa - Ediciones GG. Barcelona, 1994.

Costa, Joan - Identidad Corporativa - CEAC - Barcelona, 1992.

Mollerup, Per - Marks of Excellence - Phaidon Press - 1997.

Carter, David E. - Logos go Digital - The Carter Library of Design - 1997.

Carter, David E. - American Corporate Identity - Art Direction Book Co. Nova Iorque, 1986.

Wollner, Alexandre - Design Visual 50 anos - Cosac & Naify. São Paulo, 2003

INPI - Instituto Nacional de Propriedade Industrial - www.inpi.gov.br

Bibliografia Complementar:



1. HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. R. J.: DP&A, 2005.
2. MAGALHÃES, Aloísio. *E Triunfo?: a questão dos bens culturais no Brasil*. R. J.: Nova Fronteira; Fundação Roberto Marinho, 1997.
3. STRUNCK, Gilberto Luiz. *Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores*. Rio de Janeiro: Rio Books, 2001.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação geral do programa e do projeto que será desenvolvido.	Aula expositiva
2º	Apresentação do cronograma de entrega das fases do trabalho do semestre. Levantamento histórico da empresa e cenário atual.	Aula expositiva
3º	Atendimento, pesquisa de campo e discussão de roteiro de organização de dados.	Atendimento / orientação por grupos de trabalho.
4º	Atendimento, pesquisa de campo e discussão sobre ambientação e uso do SIV em alguns exemplos.	Atendimento / orientação por grupos de trabalho.
5º	Avaliação da 1.a fase; discussão sobre as conclusões das análises para aplicação no Projeto. Discussão geral painéis semânticos nas paredes.	Entrega da 1.a fase - Levantamento de dados / pesquisa. Painel semântico / Análise de mercado.



6º	Apresentação PPT dos grupos.	Aula expositiva
7º	Construir briefing com a classe, início da 2ª etapa do projeto.	Desenvolvimento do Projeto. Atendimento e orientação por grupos.
8º	Leitura de texto sinalização.	Texto Norberto Chaves.
9º	Discussão e Pré apresentação de conceito de evento com defesa.	Aula expositiva
10º	Atendimento	Aula prática
11º	Atendimento	Aula prática
12º	Atendimento	Aula prática
13º	Apresentação parcial com no mínimo 3 aplicações, da proposta do evento	Avaliação parcial



14º	Atendimento	Montagem do Projeto Final.
15º	Apresentação final	Avaliação em PPT do Projeto Final.
16º	Apresentação final	Avaliação em PPT do Projeto Final.
17º	Vista de notas	Apresentação dos resultados.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
17037557	Laboratório Experimental III	7º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto			
2º Grau: Sustentabilidade; Teoria e Critica			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual:			
Pesquisa de fundamentos teóricos e estudos de caso para elaboração conceitual do Trabalho de Graduação Interdisciplinar I. Elaboração de estudos experimentais voltados à criação, avaliação e seleção de soluções para propostas projetuais, segundo definição de conceitos..			
Objetivo(s):			
Desenvolver a capacidade de percepção do espaço, entendendo e avaliando as variáveis envolvidas. Como prática de laboratório, desenvolver projetos e realizar sua construção. Integração com PVIA- Programação Visual Integrada ao Ambiente.			
Metodologia:			
Aulas com projeção de imagens, estudos de caso, gerando discussões. Exercícios práticos em equipes, análise e desenvolvimento dos projetos, etapas de produção e execução. Acompanhamento do professor a cada equipe. Após as construções, observação do uso e recepção, reunindo todas equipes num seminário para discussão. Ultimo exercício integrado a PVIA.			
Conteúdo Programático:			
1. Design Gráfico no ambiente: definições, abrangência, interdisciplinaridades. 2. Percepção do espaço: percepção polisensorial, percepção e memória visual,			



materiais, suportes signicos, escala visual, noções de proporção.

3. Relações entre os problemas e soluções projetuais: estudos de caso, levantamento, dimensões, escalas, espaço interior, espaço exterior, intervenções nos ambientes construídos, elementos de comunicação e percepção espacial, inter-relação entre espaço/lugar, forma, matéria, luz, cor, som, odor, tempo/memória, significados.

4. Exercício usando peça bidimensional transformando-a em objeto tridimensional.

5. Exercício de intervenção no ambiente.

6. Exercício de pesquisa, análise e projeto de programação visual integrada ao ambiente. Integrado com PVIA.

Critérios de Avaliação:

Avaliações nas discussões finais de cada exercício.

Média: exercício A + exercício B + (2 x exercício C) . Total dividido por 4.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

DEAN, Corina. *Graphic interiors: spaces designed by graphic artists*. Massachusetts: Rockport, 2000.

FERRAZ, Marcelo C. *Lina Bo Bardi*. São Paulo: Instituto Lina Bo e Pietro Maria Bardi, 1993.

FINKE, Gail Deibler. *Urban Identities*. New York: Madison Square Press, 1998.

SERRATS, Marta. *Imagen Gráfica. Aplicaciones em espacios públicos*. Barcelona: Maomao, 2006.

SIMS, Mitzi. *Gráfica do Entorno*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1991.

Bibliografia Complementar:



Bernardes, Bruno Fernandes. Livro- catálogo Design em Espaços: projetos selecionados pelas Bienais da Associação dos Designers Gráficos do Brasil - ADG. São Paulo: Mackenzie, 2007. Trabalho de Graduação Interdisciplinar da Curso de Design Industrial da FAUUPM.

FREIRE, Cristina. *Além dos mapas: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo*. São Paulo: Annablume, 1997. 317p. :il.; 23cm ISBN 8573593911.

Ferrara, Lucrecia D' Aléssio. *Design em espaços*. São Paulo: Ed. Rosari, 2003. Coleção textos Design.

_____. *Olhar Periférico*. São Paulo: EDUSP, 1999.

Revistas e Catálogos

BURNSTONE, Deborah. Typography meets sculpture on a Wind English seafront. In: Revista Eye. Londres: n.45, set. a dez. 2002, p. 2-3.

KAPLAN, Michael. Michael Bierut. Design Generalist. In: Graphis. New York: Graphis, v. 58, n. 334, jul./ago. 2001, p. 18-35.

New Exhibits, Exhibit Design, A+P Arquite'tura e Promoção, Expore.

Planejamento Semanal



Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos objetivos do curso, conteúdo programático, critérios de avaliação.	Formação de equipes, 4 pessoas. 1ºexerc. : De peça bidimensional-fotos, poemas, tipografias, grafias, texto, mensagens-projetar e construir objeto tridimensional. Pesquisa da peça-texto.
2º	Elaboração da proposta : Concepção do projeto	Equipe definitiva. Finalizada pesquisa, definição da peça-texto, desenvolver proposta
3º	Desenvolvimento do projeto. Discussão sobre materiais e estruturas para construção.	Acompanhamento ao conceito gerador do objeto, desenvolvimento e construção.
4º	Avaliação coletiva. Discussão. Definições de instalação, intervenção, ambientação, programação visual no ambiente.	Finaliza construção e avalia. 2ºexerc. Instalação. Projeto e construção de uma instalação no campus.
5º	Elaboração da proposta : concepção do projeto da instalação.	Estudos de temas e lugares para implantação. Desenvolvimento projeto.
6º	Desenvolvimento do projeto: Possibilidades construtivas.	Definição de temas e lugares, levantamento, dimensões, análise do espaço. Desenvolvimento do projeto.
7º	Desenvolvimento do projeto: Ante-projeto, dimensões, Quantificação de materiais, custos, plano de produção.	Ante-projeto orientações sobre desenho Experimentos com materiais



8º	Projeto definitivo. Desenhos. Memorial -simulação na foto.	Experimentos no local. Pré- produção. Simulação na foto p/ autorização da coordenação.
9º	Montagem: compromisso de não realizar alterações irreversíveis e desmontar na data prevista.	Produções, construção, adaptações.
10º	Trabalho exposto: observação de uso e recepção. Análise crítica. De todas instalações.	Montagem final. FOTOGRAFAR
11º	Avaliação Coletiva. Discussão.	Discussão sobre resultados. Utilizar as fotos.
12º	Projeto de intervenção na cidade. Exercício integrado a PVIA. PPT - repertório	Já devem ter pesquisa realizada em PVIA. Desenvolvimento do projeto.
13º	Estudo e alternativas viáveis.	Acompanhamento por equipe.
14º	Ante-projeto	Acompanhamento por equipe.
15º	Projeto e Memorial	Acompanhamento por equipe
16º	Apresentação/ PPT	Discussões e Avaliação final após apresentações.
17º	Apresentações/PPT (se restarem) Notas e Médias.	Apresentação de notas e médias.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
	Legislação e Normas	7º sem.	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Teoria e Critica; Sustentabilidade			
2º Grau: (não se aplica)			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual:			
Campos e formas de atuação profissional, problemas éticos e jurídicos da profissão, órgãos normativos e normalização internacional de interesse para profissão.			
Objetivo(s):			
Orientar o aluno para os campos e Formas de Atuação Profissional, mostrando-lhe a importância da Legislação não só na aplicação dentro das organizações formais, as empresas, mas principalmente na vida profissional do próprio aluno. Relacionar os problemas técnicos, éticos e jurídicos da profissão, com as normas jurídicas, definindo responsabilidades, direitos e deveres e, as diversas implicações e consequências jurídicas na atuação profissional. Proporcionar ao aluno, conhecimentos básicos sobre Legislação, Órgãos Normativos e, a Ética aplicada ao design de comunicação.			
Metodologia:			
AULAS EXPOSITIVAS: o curso se propõe a desenvolver os temas através de exposições orais em aulas expositivas ministradas pelo professor. ESTUDO E SOLUÇÃO DE CASOS CONCRETOS: consulta pelos alunos à casos reais onde o aluno deverá criar uma situação correspondente e formalizar orçamentos, contratos e outras ferramentas jurídicas. APRESENTAÇÕES: no decorrer do Curso, os alunos devem preparar um projeto (organização e gestão de um escritório de design), a ser apresentado sob a forma de seminário, que deve ser desenvolvido com o auxílio de recursos audiovisuais. TEXTOS LEGAIS: serão utilizados textos legais, normas da ABNT e, obras pertinentes, além da legislação constitucional e infra-constitucional para o acompanhamento das discussões e aprofundamento dos temas, na consecução das atividades propostas.			
Conteúdo Programático:			



PLANO DE NEGÓCIO

Experiência de negócio preliminar
Apresentação dos modelos de Plano de Negócio
Atendimento ao desenvolvimento do Plano de Negócio
Entrega do Plano de Negócio

DIREITO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL E INTELECTUAL

Conceito de Direito de Propriedade Industrial
Princípios Gerais no âmbito nacional e internacional
Os crimes contra a propriedade industrial e intelectual
Órgãos de Registro do INPI

PORTFÓLIO E APRESENTAÇÃO PROFISSIONAL

Importância profissional
Exemplos
Conteúdo Necessário
Apresentação

VALOR DO TRABALHO E ORÇAMENTO

Metodologia para cálculo de custos
Glossário técnico do setor
Desenvolvimento de orçamento

Critérios de Avaliação:

O aluno será avaliado através de três formas distintas:
Produção de conteúdo individual (resenha) dos estudos de casos, entregues em datas específicas (vide cronograma aula a aula).
Apresentação de modelos de trabalho na área de design (apresentação em grupo).
Entrega de relatório de organização de proposta de trabalho (plano de negócios).
Essas atividades integram três notas somadas e divididas de igual peso, gerando uma média final.

Trabalhos Domiciliares:

Organizar e montar um plano de negócio relacionado a atividades ligadas ao design, Ex. Escritório de design, estúdio fotográfico , estamperia, baseado no conteúdo determinado pelo SEBRAI SP. (baixar referencia [HTTP/WWW.sebrai.org/planodenegocio](http://www.sebrai.org/planodenegocio)) atualizado na ocasião.
(Prazo de entrega referente a necessidade e critérios vide coordenação do curso).

Bibliografia Básica:

1. AZEVEDO, Álvaro Villaça - *"Teoria geral das Obrigações"* - Curso de Direito



- Civil, 5ª ed. Ver. e atual. - São Paulo, Ed. Revista dos tribunais, 1990.
2. COMENTÁRIOS AO CÓDIGO DO CONSUMIDOR, Coordenadores, José Cretella Jr., Rene Ariel Dotti; organizador Geraldo Magela Alves - Rio de Janeiro, Ed. Forense 1992.
 3. A CONSTITUIÇÃO DO BRASIL 1988, Comparada com a constituição de 1967 e comentada. Price Waterhouse - Departamento de Assessoria Tributária e Empresarial S.P., Ed. Price Waterhouse, 1989.
 4. 5 GOMES, Orlando - "Contratos". 6ª ed., Rio de Janeiro, Ed. Forense, 1977.
 - 5.

Bibliografia Complementar:

1. CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR / organização dos textos, notas remissivas e índices por Juarez de Oliveira - 2ª ed., São Paulo, Ed. Saraiva 1991.
2. ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos. O valor do design. São Paulo: Senac, 2002.
3. KOTLER, Philip. Administração de marketing. São Paulo: Pearson, 2000.
4. SIMONSON, Alex e SCHMITT, Bernd, A Estética do Marketing. Trad. Lúcia Simonini, São Paulo, NOBEL, 2000.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação de programa de aula e critérios de avaliação	Aula expositiva
2º	Mercado para design gráfico	Aula expositiva e debate com opinião de alunos
3º	Apresentação e avaliação do Plano de negócio suas características e necessidades, proposta de trabalho 1 organização de um escritório de design	Aula expositiva



4º	Glosário básico de negócio	Aula expositiva
5º	Detalhamento e discussão em sala sobre os itens necessários para um portfólio	Aula expositiva
6º	Atendimentos	Aula prática com atendimento e discussão sobre propostas
7º	Registro de propriedade intelectual	Aula expositiva
8º	Apresentação e avaliação de conceito de escritórios de design ou afins, entrega de textos individuais sobre temas solicitados.	Aula expositiva
9º	Explicação do exercício de orçamento e calculo de custos de design	Aula expositiva
10º	Valor do serviço, valor do produto, valor do design	Aula expositiva
11º	Atendimentos	Aula expositiva



12º	Atendimentos, devolutiva sobre textos individuais solicitados.	Aula expositiva
13º	Atendimentos	Aula expositiva
14º	Atendimentos	Aula expositiva
15º	Avaliação e apresentação final	Aula expositiva
16º	Fechamento e comentários sobre os projetos	Aula expositiva
17º	Vista de notas	Aula expositiva



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
1703746.8	Produção e Análises Gráficas II	7ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto; Sustentabilidade			
2º Grau - (não se aplica)			
3º Grau - Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
Processos gráficos e tipográficos. Acabamento gráfico, fotoprodução, tipografia, linguagem gráfica, layout, diagramação, paginação e arte final.			
Objetivo(s):			
Proporcionar conhecimento técnico, prático e teórico que possibilite a execução de projetos e produção de embalagem. Orientar o aluno nas etapas de projeto a partir da aplicação dos conceitos teóricos apresentados, visando integrara teoria à prática profissional. Proporcionar ao aluno o conhecimento necessário sobre briefing de embalagens, legislação brasileira, suportes existentes e processos de impressão.			
Metodologia:			
Aulas expositivas utilizando textos de apoio e material ilustrativo. Trabalhos práticos visando à aplicação dos conceitos teóricos apresentados e o acompanhamento sistemático do desenvolvimento dos alunos na elaboração dos mesmos.			
Conteúdo Programático:			
1. Importância da embalagem desde seu início até o momento atual;			
2. O valor da marca e a embalagem como estratégia de comunicação;			
3. Informações técnicas como diferentes suportes e impressões gráficas;			
4. Legislação/Normas brasileiras (Associação Brasileira de Embalagem e Agência Nacional de Vigilância Sanitária);			
5. Processo de desenvolvimento:			
- Briefing			



- Pesquisa (levantamento de dados);
- Análise (visão de mercado);
- Criação (elementos gráficos e tipografia);
- Produção (foto, ilustração, etc);
- Mockup (faca especial e aplicação da arte)

Critérios de Avaliação:

Nota A = (0 - 10) peso 1 - Avaliação do projeto de acordo com o processo de desenvolvimento.

Nota B = (0 - 10) peso 1 - Avaliação do mockup de acordo com a estrutura do material e acabamento.

Nota NF = (0 - 10) peso 1 - Avaliação do projeto atribuída pelos próprios alunos.

Média Final = $\frac{\text{Nota A} \times 1 + \text{Nota B} \times 1 + \text{Nota NF} \times 1}{3}$

3

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

CALVER, Giles. *O que é design de embalagem?* Porto Alegre: Bookman, 2009.

KLIMCHUK, Marianne Rosner. *Packaging design: successful product branding from concept to shelf.* New Jersey: John Wiley & Sons, 2006.

MESTRINER, Fábio. *Design de embalagem curso básico.* São Paulo: Makron Books, 2001.



MESTRINER, Fábio. *Design de embalagem curso avançado*. São Paulo: Makron Books, 2002.

NEGRÃO, Celso e CAMARGO, Eleida. *Design de embalagem do Marketing à produção*. São Paulo: Novatec Editora, 2008.

Bibliografia Complementar

EMBALAGEM, arte e técnica de um povo: um estudo de embalagem brasileira. São Paulo: Toga, 1985.

FISHER, Catharine M. *The perfect package: how to add value through graphic design*. Gloucester, Massachusetts: Rockport, 2000.

JEDLICKA, Wendy. *Packaging sustainability: tools, systems and strategies for innovative package design*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2009.

PEREIRA, José Luís. *Planejamento de embalagem de papel*. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

SAMARA, Timothy. *Elementos do design: guia de estilo gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2010.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do programa da disciplina, bibliografia, critérios de avaliação e procedimentos gerais.	
2º		Discussão sobre as novas embalagens no mercado.
3º	História da embalagem. Importância da embalagem e sua função ao longo do tempo. Diferenças e semelhanças que determinam segmentos e linguagens.	
4º	Materiais e processos gráficos: impressões e cores específicas para embalagem.	Análise de embalagens quanto ao tipo de impressão e distinção de cores.
5º	Materiais e processos de transformação: papel, metal, vidro e plástico. Processos de acondicionamento dos produtos em suas respectivas embalagens.	Análise de embalagens quanto ao material e processo de transformação.
6º	Detalhamento de cada item do processo de desenvolvimento.	Definição do tema para o desenvolvimento do projeto.



7º	Materials e processos de transformação: papel, metal, vidro e plástico. Processos de acondicionamento dos produtos em suas respectivas embalagens.	Desenvolvimento do projeto: briefing e levantamento de dados.
8º		Desenvolvimento do projeto: análise do levantamento de dados e parâmetros para criação.
9º		Avaliação da apresentação digital do processo de desenvolvimento via upload no Moodle. Desenvolvimento do projeto: criação.
10º		Desenvolvimento do projeto: criação.
11º		Desenvolvimento do projeto: escolha do desenho final e digitalização.
12º		Desenvolvimento do projeto: produção de foto ou ilustração par composição da arte final.



13º		Desenvolvimento do projeto: planificação da arte para confeção do mockup. Verificação das informações obrigatórias de legislação e normas
14º	Processo de confeção do mockup.	Desenvolvimento do projeto: confeção do mockup.
15º		Desenvolvimento do projeto: confeção do mockup.
16º		Apresentação do mockup em sala de aula para apreciação do professor e alunos.
17º	Vistas de notas. Bancas de TGI.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
120.3738.9	Prod. e Análise da Imagem. Áud./vd II	7ª	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto; Sustentabilidade			
2º Grau: Teoria e Crítica			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual:			
História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos. Metodologias e instrumentação para criação audiovisual em suas múltiplas manifestações expressivas, desenvolvimento de roteiros, storyboard, captação, tratamento e edição de imagens e sons			
Objetivo(s):			
Desenvolver a percepção em relação à dimensão sonora da linguagem audiovisual. Analisar a construção e o sentido do discurso sonoro em diferentes peças audiovisuais. Compreender os conceitos de "sound design", suas fases e evolução ao longo de alguns momentos da história do audiovisual. Compreender e trabalhar com os elementos constituintes do espaço sonoro audiovisual. Desenvolver sonorizações e refletir sobre as mesmas.			
Metodologia:			
Professor: Aulas prático-expositivas, com análise estrutural e crítica de peças audiovisuais. Debate com os alunos. Leitura e comentários de textos referentes aos temas desenvolvidos. Atendimento aos alunos para elaboração dos trabalhos da disciplina. Alunos: Leitura dos textos indicados. Participação nas discussões e análises realizadas em sala de aula. Realização dos trabalhos propostos.			
Conteúdo Programático:			



1. Funções do som no audiovisual
2. Relações Som/Imagem: Voz In, Off e Over, o conceito de diegese.
3. Os parâmetros sonoros e suas aplicações no audiovisual.
4. Elementos constituintes do espaço sonoro audiovisual: perspectiva, plano sonoro, ponto de audição etc.
5. Conceitos do discurso sonoro: realismo e outros "ismos".
6. "Sound Design": conceito, fases, evolução.
7. As diferentes funções da música no corpo do discurso sonoro e suas relações com a imagem.

Critérios de Avaliação:

Participação e envolvimento nas atividades propostas em sala de aula, nas leituras, atividades de pesquisa e trabalhos propostos. A avaliação contempla o aproveitamento individual e em equipe. A análise por escrito do discurso sonoro de uma peça audiovisual assim como o desenvolvimento da sonorização de um audiovisual serão instrumentos de avaliação. A média é o resultado da somatória das notas.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

DOANE, Mary Ann. *A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço*. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1991.

MANZANO, Luiz. A.F. *Som-imagem no cinema*. São Paulo: Perspectiva, /FAPESP, 2003.

MAXIMO, João. *A música do cinema: os 100 primeiros anos*. Vo. 1 e 2. Rio de



Janeiro: Rocco, 2003.

RODRIGUEZ, Angel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: SENAC, 2006.

WISNIK, José M. *O som e o sentido*. São Paulo: Cia das Letras, 1989

Bibliografia Complementar:

ALTMAN, Rick. *Sound Theory Sound Practice*. New York: Routledge, 1992

CHION, Michel. *La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y del sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1990.

_____. *La música en el cine*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1985.

MATRAS, Jean-Jacques. *O som*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

SANTOS, Fátima C. dos. *Por uma escuta nômade - a música dos sons da rua*. São Paulo: Educ, 2002.

SCHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

Internet:

www.abcine.org.br

www.filmsound.org

<http://www.odisseiadosom.com.br/newsletter.html>

<http://history.sandiego.edu/GEN/recording/microphones1.html>

<http://www.mnemocine.com.br/cinema/somtextos/trilha.htm>

<http://www.afh.bio.br/sentidos/Sentidos4.asp>

<http://www.if.ufrj.br/teaching/fis2/ondas2/ouvido/ouvido.html>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Som>



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1 ^o	Apresentação da disciplina: conteúdo, metodologias e critérios de avaliação.	PowerPoint: programa da disciplina
2 ^o	Sensibilização para "ouvir". Questões inerentes à sonorização. A construção do discurso: Voz In, Off e Over.	Análise de texto. Análise de Audiovisuais.
3 ^o	O naturalismo do cinema clássico, a diegese e suas implicações.	Análise de audiovisuais.
4 ^o	Parâmetros sonoros Elementos de construção do espaço sonoro: perspectiva	Análise de audiovisuais.
5 ^o	Elementos de construção do espaço sonoro: plano sonoro, ponto de audição	Análise de audiovisuais.
6 ^o	Funções do discurso sonoro: realismo e outros "ismos".	Análise de audiovisuais.
7 ^o	Sound Design: conceitos, fases, evolução.	Análise de audiovisuais.



8º	Avaliação 1. Entrega dos roteiros de sonorização.	Apresentação das análises pelos alunos.
9º	Funções da música no audiovisual	Análise de audiovisuais.
10º	Funções da música no audiovisual	Análise de audiovisuais.
11º	Desenvolvimento dos projetos de sonorização.	Gravação e edição: estúdio de áudio e edição
12º	Desenvolvimento dos projetos de sonorização.	Gravação e edição: estúdio de áudio e edição
13º	Desenvolvimento dos projetos de sonorização.	Gravação e edição: estúdio de áudio e edição
14º	Desenvolvimento dos projetos de sonorização.	Gravação e edição: estúdio de áudio e edição
15º	Desenvolvimento dos projetos de sonorização.	Gravação e edição: estúdio de áudio e edição



16º	Avaliação 2. Apresentação dos projetos de sonorização finalizados	Apresentação e análise dos projetos realizados pelos alunos.
17º	Avaliação do curso, comentários de avaliação.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
120.3737.0	Produção e Análise da Imagem (cine-tv) II	7º	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto; Sustentabilidade			
2º Grau: Teoria e crítica			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual:			
História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos. Metodologias e instrumentação para criação audiovisual e suas múltiplas manifestações expressivas de desenvolvimento de roteiros, <i>story board</i> , captação, tratamento e edição de imagens e sons.			
Objetivo(s):			
Capacitar o aluno para direção, direção de fotografia, direção de arte para vídeo, tratamento de imagem, edição, finalização e direção de áudio.			
Metodologia:			
Serão aplicados 2 exercícios. O primeiro é a elaboração de <i>trailer</i> de um filme já existente com inserção de imagem em estúdio de gravação. O segundo é a realização de um plano-sequência em vídeo desde o argumento, captação de imagens e edição e tratamento de imagens e sons, a partir de <i>briefing</i> fornecido pelo professor. Serão utilizados os laboratórios de gravação e edição audiovisual.			
Conteúdo Programático:			
- O <i>storyboard</i> como projeto em áudio e vídeo - A produção e a aplicação do design de produção - A Direção de fotografia para imagem em movimento (iluminação,			



profundidade de campo, elementos em foco, enquadramento e movimento de câmera).

- Direção de atores e do câmera
- A equipe de cinema
- A produção do cenário
- A continuidade espacial e de tempo (dispositivo)
- Eixo de câmera
- A articulação da imagem e do áudio (edição)
- O tratamento da imagem e do som (edição)

Critérios de Avaliação:

A avaliação recairá sobre os dois exercícios sendo avaliados os resultados obtidos na sonorização e no curta metragem. Serão avaliados a coerência do projeto com o *briefing* apresentado pelo professor, e a qualidade técnica e formal dos trabalhos apresentados.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. São Paulo: Papyrus, 2004.

_____. *A imagem*. São Paulo: Papyrus, 1995.

_____. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. São Paulo: Papyrus, 2003.

_____. *A Estética do Filme*. Campinas: Papyrus, 1995.

_____. *O olho interminável*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.



FELLINI, Federico. *Fazer um Filme*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

LUMET, Sidney. *Fazendo Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

Bibliografia Complementar:

LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Maria Dora. *Cinema e Montagem*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

SCORSESE, Martin; WILSON, Michel Henry. *Uma Viagem Pessoal pelo Cinema Americano*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

TARANTINO, Quentin. *Pulp Fiction: (Tempo de Violência): Um Roteiro de Quentin Tarantino*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da disciplina	
2º	Análise de imagem, composição, luz, cenário, textura.	Definição dos filmes a serem trabalhados em estúdio para inserção de imagem Organização dos grupos
3º	Análise de imagem, composição, luz, cenário, textura.	



4º	Técnicas de elaboração de inserção de imagem em estúdio: produção	Gravação - Grupo 1
5º	Técnicas de edição de inserção Técnicas de elaboração de inserção de imagem em estúdio: produção	Edição - Grupo 1 Gravação - Grupo 2
6º	Técnicas de edição de inserção Técnicas de elaboração de inserção de imagem em estúdio: produção	Edição Grupo 2 Gravação - grupo 3
7º	Técnicas de edição de inserção Técnicas de elaboração de inserção de imagem em estúdio: produção	Edição - Grupo 3 Gravação - Grupo 4
8º	Técnicas de edição de inserção Avaliação Exercício 1	Edição Grupo 4
9º	Argumento e roteiro	Atendimento - Grupos 1 e 2
10º	Argumento e roteiro	Atendimento - Grupos 3 e 4
11º	Técnicas de direção, direção de arte, de fotografia, cenários, iluminação, captação de imagens. Técnicas de edição	Gravação e Edição- Grupos 1 e 2



12º	Técnicas de direção, direção de arte, de fotografia, cenários, iluminação, captação de imagens. Técnicas de edição	Gravação e Edição - Grupos 3 e 4
13º	Técnicas de direção, direção de arte, de fotografia, cenários, iluminação, captação de imagens. Técnicas de edição	Gravação e Edição Grupos 1;2;3 e 4
14º	Técnicas de tratamento final da imagem e do som	Edição Grupos 1;2;3 e 4
15º	Análise e Avaliação dos trabalhos	
16º	Vista de notas	
17º	Publicação de notas	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3758.1	Programação Visual Integrada ao Ambiente	7ª	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 30	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto			
2º Grau - Teoria e Crítica			
3º Grau - (não se aplica)			
Ementa Atual:			
Definição de design ambiental, relações entre problemáticas e soluções de projetos. Interação dos elementos de comunicação, construção e percepção do espaço nas relações de sentido. Vivência do campo de atividade envolvendo pesquisa, interpretação, concepção, elaboração de proposições de projetos integrados ao ambiente.			
Objetivo(s):			
Propiciar a compreensão da atuação do design de comunicação em intervenções espaciais, enfatizando os aspectos multidimensionais da vivência do espaço, a característica interdisciplinar dessa atividade, a qualidade da comunicação com o usuário. Propor a experiência do diálogo do design com o espaço, em experimentações práticas das etapas de elaboração do projeto. Integração com Laboratório Experimental III.			
Metodologia:			
Aulas teóricas para discussões de conceitos e técnicas específicas com apoio de textos e exemplos visuais. Trabalhos práticos em equipes propondo pesquisa, análise e intervenção projetual na área de design gráfico ambiental, a partir de conceitos e processos levantados, finalizados em pranchas e maquetes nas mídias impressa e/ou digital, com acompanhamento pelo professor em todas as fases de elaboração. Painéis gerais para exposição e discussão dos trabalhos, possibilitando a auto-avaliação e a manifestação do aluno, promovendo também um diálogo entre as diferentes soluções propostas.			
Conteúdo Programático:			
1. Design gráfico ambiental: definição, abrangência, interdisciplinaridade do campo de atividade.			



2. Relações entre problemáticas e soluções projetuais: estudos de casos
 - a. intervenções em escala macro e micro
 - b. intervenções em ambientes naturais e construídos
 - c. intervenções em espaço público e espaço privado
 - d. formas de representação de projetos
3. Elementos de comunicação e percepção espacial
 - a. percepção dimensional e multisensorial do espaço
 - b. espaço e lugar
 - c. concepção espacial e construção de sentidos: inter-relação entre espaço/lugar, forma, matéria, luz, cor, som, odor, tempo/memória, significados.
4. Exercício de pesquisa, análise e projeto de programação visual integrada ao ambiente
 - a. pesquisa de campo, levantamento de dados, registros
 - b. análise de dados, leitura crítica da solução projetual
 - c. concepção de projeto
 - d. pesquisa de recursos tecnológicos e de linguagem
 - e. estudos preliminares
 - f. ante-projeto
 - g. projeto final
 - h. memorial descritivo

Critérios de Avaliação:

As atividades serão avaliadas durante as etapas de estudo, segundo cronograma estabelecido, e na apresentação do produto final, com a atribuição de uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez).

A nota final será obtida a partir da média das avaliações, considerando os seguintes pesos: exercício A + 2x exercício B / 3.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

1. AUGÉ, Marc. **Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade.** Campinas: Papirus, 2007.
2. DEAN, Corina. **Graphic interiors: spaces designed by graphic artists.** Massachusetts: Rockport, 2000.
3. HELLER, Steven; FERNANDES, Teresa. **Becoming a graphic designer.** New York: John Willey, 2002.
4. MELO, Chico Homem de. **Design gráfico caso a caso.** São Paulo: ADG, 2000.
5. SAN PIETRO, Silvio; MIGLIORE, Ico; SERVETTO, Mara. **New exhibits 2: made in Italy.**



- Milão: L'Archivolto, 2000.
6. SIMS, Mitzi. *Gráfica del entorno*. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.

Bibliografia Complementar:

1. BERNARDES, Bruno Fernandes. *Livro-catálogo Design em Espaços: projetos selecionados pelas Bienais da Associação dos Designers Gráficos do Brasil - ADG*. São Paulo: Mackenzie, 2007. Trabalho de Graduação Interdisciplinar do Curso de Desenho Industrial da FAUUPM.
2. BURNSTONE, Deborah. *Typography meets sculpture on a windy English seafont*. In: *Revista Eye*. Londres: n. 45, set. a dez. 2002, p. 2-3.
3. RICHARDSON, Margaret. *Poetry in space*. In: http://www.fontshop.com/features/fontmag/003/003_whynt/
4. FERRAZ, Marcelo C. *Lina Bo Bardi*. São Paulo: Empresa das Artes, 1993.
5. FINKE, Gail. *Urban Identities*. Nova Iorque: Madison Square, 1998.
6. KAPLAN, Michael. *Michael Bierut: design generalist*. In: *Graphis*. Nova Iorque: Graphis, v.58, n. 334, jul./ago. 2001, p. 18-35.
7. SARHANDI, Daoud; RIVAS, Carolina. *This is 1968. . . This is México*. In: *Revista Eye*. Londres: n. 56, jun. a ago. 2005.
8. V BIENAL de Design Gráfico. São Paulo: ADG/SESC, 2000. Catálogo de exposição.
9. VI BIENAL de Design Gráfico. São Paulo: ADG/SESC, 2002. Catálogo de exposição.
10. VII BIENAL de Design Gráfico. São Paulo: ADG, 2004. Catálogo de exposição.
11. VIII BIENAL de Design Gráfico. São Paulo: ADG, 2006. Catálogo de exposição.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos objetivos do curso, conteúdo programático, bibliografia, critérios de avaliação.	Fichamento de texto: problema/tema do exercício de projeto.
2º	Design gráfico ambiental: definição, abrangência, interdisciplinaridade do campo de atividade.	Utilização de mídia digital
3º	Relações entre problemáticas e soluções projetuais: estudos de casos.	Utilização de mídia digital Proposta do exercício de projeto em design gráfico ambiental, integrado com Laboratório Experimental III
4º	Explicação do exercício de projeto - parte 1	Pesquisa, análise, problemática de projeto de acordo com tema



5º	Elementos de comunicação e percepção espacial: estudos de casos.	Utilização de mídia digital
6º	Exercício de projeto - parte 1	Atendimento: seleção de locais para projeto, identificação de problema
7º	Exercício de projeto - parte 1	Apresentação: decisão final para local de projeto com pesquisa e fundamentação da escolha
8º	Exercício de projeto - parte 1	Atendimento: pesquisa, registros, análise e problematização - identificação e discussão do problema.
9º	Exercício de projeto - parte 1	Atendimento: programa (briefing) e pesquisa de referências com análise
10º	Exercício de projeto - parte 1	Atendimento: concepção do projeto
11º	Exercício de projeto - parte 1	Apresentação e discussão e avaliação dos trabalhos.
12º	Exercício de projeto - parte 2	Realização do projeto e apresentação Atendimento: estudos
13º	Exercício de projeto - parte 2	Atendimento: seleção de alternativas - decisões
14º	Exercício de projeto - parte 2	Atendimento: anteprojeto
15º	Exercício de projeto - parte 2	Atendimento: projeto final e memorial descritivo Formas de representação para os projetos
16º	Exercício de projeto - parte 2	Apresentação e discussão dos trabalhos
17º	Divulgação das notas e média final Devolução dos trabalhos.	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
31-331	Design	PP	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3736.0	Supervisão de Estágios I	7º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 32	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: (não se aplica)			
2º Grau: (não se aplica)			
3º Grau: Teoria e Crítica			
Ementa Atual:			
<p>O estágio supervisionado deverá atender à prática profissional na habilitação específica cursada pelo aluno. Será o momento de tomar contato com a realidade profissional e sua dinâmica, confrontando-a com os conteúdos básicos (teórico-conceituais, analíticos, informativos, de linguagem, da técnica e da ética) e com os conteúdos específicos de seu curso.</p>			
Objetivo(s):			
<ol style="list-style-type: none">1. permitir que o aluno vivencie a teoria na prática, por meio de atividades externas à Faculdade2. permitir que o aluno atualize-se com as novas gestões e sistemáticas de trabalho permitir que o aluno adquira prática de relacionamento profissional			
Metodologia:			
<p>Os alunos que se inscrevem na disciplina deverão estar cumprindo estágio, com todo o amparo legal (contratos devidamente assinados). Um plano de estágio será elaborado, por parte da empresa, devendo atender as suas necessidades e as do aluno, e devendo ser adequado à formação deste. A cada dois meses deverá ser encaminhado ao professor um relatório de acompanhamento do estágio, para avaliação. O professor estará atento ao esclarecimento de pontos que necessitem de maior informação e/ou orientação. Os alunos que trabalham na área como funcionários contratados em regime CLT, assim como os autônomos e os empresários, também deverão cumprir esta disciplina, inclusive obedecendo à dinâmica indicada acima, em termos de planos e relatórios.</p>			



Conteúdo Programático:

1. orientação sobre seleção e contato com empresas da área na qual o aluno pretende graduar-se
 2. orientação a respeito da documentação necessária
 3. orientação para o cumprimento das etapas iniciais para legalização do estágio entre a Universidade, a empresa e o aluno: contrato, acordo de cooperação, termo de compromisso ou comprovante de registro profissional, caracterização da empresa, plano de estágio
 4. acompanhamento do estágio através de relatórios bi-mensais elaborados pelo aluno, mostrados também ao seu supervisor, na empresa
- checagem final dos documentos de comprovação do estágio

Crterios de Avaliao:

Em meados e ao final do semestre, a empresa dever avaliar o desempenho do estagirio quanto  assiduidade, disciplina, cooperao, produo, iniciativa, assimilo, cultura tcnica, responsabilidade, dedicao ao trabalho e organizao. Esse documento dever ser encaminhado ao professor, que o levar em conta para compor a nota final.

Trabalhos Domiciliares:

Observao: apenas disciplinas tericas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituo de aulas perdidas em caso de dispensa mdica. Os trabalhos domiciliares no dispensam o aluno das avaliaoes e provas perdidas no perodo de dispensa.

Bibliografia Bsica:

- DRUCKER, Peter F. **Administrando para o futuro: os anos 90 e a virada do sculo.** So Paulo: Pioneira, 1992.
- VASCONCELLOS, Eduardo, HEMSLEY, James R.. **Estruturas das organizaoes.** So Paulo: Pioneira, 1989.

Bibliografia Complementar:

- DAMATTA, Roberto. **O que faz o Brasil, Brasil?** Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DEMING, Edwards W.. **Qualidade: a revoluo na administrao.** So Paulo: Marques Saraiva, 1990.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	apresentação da disciplina	lista dos documentos necessários e explicação sobre o preenchimento
2º		supervisão e esclarecimentos necessários
3º		encaminhamento dos primeiros documentos
4º		supervisão e esclarecimentos necessários
5º		supervisão e informações
6º		entrega de documentos
7º		supervisão e informações



8º		entrega de documentos
9º		avaliação parcial
10º		supervisão e informações
11º		supervisão e informações
12º		supervisão e informações
13º		entrega da avaliação
14º		prazo final para entrega de qualquer documentação
15º		encerramento do semestre letivo



16°		
17°		



Código	Unidade		
31	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
31-331	Design	PV	
Cód. Disciplina	Disciplina	Etapa	Sem. / Ano
17037549	Trabalho de Graduação Interdisciplinar I	7C	1º / 2011
Carga Horária: 02	Créditos: 34	Teórica	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - Projeto; Teoria e Crítica; Sustentabilidade			
2º Grau - (não se aplica)			
3º Grau - (não se aplica)			
Ementa Atual:			
Conceitos da metodologia científica, escolha do tema, problematização, pesquisa, análise e interpretação, procedimentos metodológicos.			
Objetivo(s):			
1. contribuir com a elaboração da fundamentação teórica e projetual do TGI do aluno			
2. esclarecer e orientar sobre a natureza e a estrutura do trabalho ao longo do TGI-1, sobre a organização do trabalho junto ao professor-orientador e sobre todos os elementos constantes do Regulamento do TGI, tanto normativos como de conteúdo			
Metodologia:			
A disciplina trabalhará em sintonia com os professores-orientadores, desempenhando um papel auxiliar na elaboração do TGI do aluno.			
O trabalho do semestre consistirá na revisão e aprofundamento do instrumento chamado Pré-Plano do TGI, elaborado ao longo do semestre 6 do curso, na disciplina MC-2. Para isso, seguirá o roteiro estabelecido no Regulamento do TGI. O plano do aluno será confrontado com o esquema lá indicado (Capítulo 10, Características do TGI-1), para verificar se os pontos indicados já estão contemplados e, caso não estejam ou estejam insuficientemente, possam ser feitos ou aprimorados.			
O curso será dividido em três módulos, destinados a reelaborar individualmente o material advindo de MC-2, o primeiro, a contemplar a confecção de uma primeira maquete ou modelo, de natureza absolutamente especulativa, o segundo, e a discutir coletivamente a natureza do TGI, examinando casos concretos, o terceiro.			



O primeiro módulo consistirá na realização de uma série de exercícios individuais, que revisarão o material produzido em MC-2, como já indicado; o segundo consistirá na confecção de desenhos e modelos relativos ao projeto do TGI; o terceiro consistirá em quatro seminários em equipe, nos quais os alunos, reunidos por temática, prepararão uma exposição sobre as dificuldades e as descobertas importantes durante o TGI, até esse momento.

Serão ao todo 5 exercícios:

ex. 1 - objeto, problema, objetivo, justificativa

ex. 2 - fundamentação teórica

ex. 3 - referências projetuais

ex. 4 - método

ex. 5 - seminário ou confecção de modelo

Para o exercício 5 a classe será dividida em duas partes: 12 alunos, em 4 grupos, simularão apresentações à banca, ao longo de duas semanas; nesse período o restante da classe confeccionará modelos relativos ao seu projeto de TGI, individualmente. O resultado será entregue ao professor em imagens ou filmes e, depois de avaliado, será mostrado à classe com comentários gerais.

Conteúdo Programático:

A. Elaboração do Plano Definitivo de TGI, tomando como base o Pré-Plano e contendo os seguintes elementos:

1. título do TGI
2. objeto de pesquisa - apresenta e discute o tema, referenciando conceitos, autores e projetos
3. problema de pesquisa - aspectos ou questões que serão estudados
4. objetivos - quais são os objetos técnicos que serão projetados (listar) e quais suas qualidades (listar)
5. justificativa - qual a relevância e interesse que o projeto apresenta
6. fundamentação teórica - revisão da literatura acerca do problema de pesquisa; relacionar os elementos levantados no item "objeto de pesquisa" com o problema de pesquisa e os objetivos, à luz de teorias úteis para o caso e com o recurso a conceitos pertinentes
7. referências projetuais comentadas - analisa um ou mais projetos similares àquele que pretende elaborar
8. breve comentário sobre o método - descreve e justifica as escolhas



teóricas e práticas feitas e explica como concorrem para o atendimento dos objetivos fixados

9. fontes de referência

- B. Programa (briefing de projeto) - lista de parâmetros (qualitativos e quantitativos) a serem observados no projeto
- C. Estudo preliminar - desenhos iniciais, visando a obtenção de uma primeira configuração
- D. Maquete ou modelo a partir das configurações indicadas no estudo preliminar

Critérios de Avaliação:

A nota da disciplina será a soma ponderada destas seis notas:

- nota A - exercício 1 - peso 4
- nota B - exercício 2 - peso 4
- nota C - exercício 3 - peso 4
- nota D - exercício 4 - peso 4
- nota E - confecção de modelo ou seminário em equipe - peso 4
- nota PF - nota da banca de TGI-1 - peso 80

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

O aluno deverá elaborar os exercícios 1 a 4, respectivamente, caso seu afastamento recaia nas semanas respectivas. Não há exercício domiciliar para as outras semanas, por exigirem trabalhos práticos. Nesses casos o aluno deverá cumprir normalmente o trabalho quando retornar do afastamento.

Bibliografia Básica:

CANEZ, Anna Paula (org.), SILVA, Cairo Albuquerque da (org.). **Composição, partido e programa:** uma revisão crítica de conceitos em mutação. Porto Alegre: UniRitter, 2010. __ p.

COELHO, Luiz Antonio (org.). **Design método.** Rio de Janeiro / Teresópolis: PUC-Rio / Novas Idéias, 2006. (182 p.) p. 17-38. Sobre métodos de design. [CIPINIUK, Alberto, PORTINARI, Denise B.] / p. 39-53. Por uma metodologia de idéias. [COELHO, Luiz



Antonio L.]

COSTA, Carlos Zibel (coord.), BRAGA, Marcos (coord.), FARIAS, Priscila (coord.), VASSÃO, Caio Adorno (coord.). **Metadesign**. Rio de Janeiro: Blucher, 2010. 132 p.

PESCUMA, Derna, CASTILHO, Antonio Paulo F. de, LORANDI, Paulo Ângelo. **Projeto de pesquisa: o que é? como fazer?** São Paulo: Olho d'Água, 2008. 98 p.

UNIVERSIDADE Presbiteriana Mackenzie. **Regulamento do TGI - Trabalho de Graduação Interdisciplinar**, Curso Desenho Industrial. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. São Paulo, 7-2-2011. Disponível em: <http://www.mackenzie.br>.

Bibliografia Complementar:

CARA, Milene. **Do desenho industrial ao design no Brasil - uma bibliografia crítica para a disciplina**. Rio de Janeiro: Blucher, 2010. 97 p.

COELHO, Luiz Antonio (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC / Novas Idéias, 2008. 279 p.

HESKETT, John. **Design**. São Paulo: Ática, 2008. 144 p.

REDHEAD, David. **Electric dreams: designing for the digital age** (V&A Contemporary Series). London: Victoria & Albert Museum, 2004. 130 p.

ZUFFO, João Antonio. **Flagrantes da vida no futuro**. São Paulo: Saraiva, 2007. 229 p.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1ª	→ apresentação do programa, calendário, regulamento do TGI	
2ª	→ título do TGI → objeto de pesquisa → problema de pesquisa → objetivos → justificativa	exercício 1: objeto, problema, objetivo, justificativa
3ª		exercício 1: finalização e entrega
4ª	→ fundamentação teórica	exercício 1: nota e correção exercício 2: fundamentação teórica
5ª		exercício 2: finalização e entrega
6ª	→ referências projetuais comentadas	exercício 2: nota e correção exercício 3: referências projetuais



7 ^a		exercício 3: finalização e entrega
8 ^a	→ breve comentário sobre o método	exercício 3: nota e correção exercício 4: método
9 ^a		exercício 4: finalização e entrega
10 ^a	→ fontes de referência → programa (briefing de projeto) → estudo preliminar	exercício 4: nota e correção
11 ^a	→ maquete ou modelo a partir das configurações indicadas no estudo preliminar	
12 ^a	-	os 4 grupos organizam os seminários; os outros alunos planejam seus modelos
13 ^a	-	exercício 5 SEMINÁRIO - grupos 1 e 2 - simulação de banca
14 ^a	-	exercício 5 SEMINÁRIO - grupos 3 e 4 - simulação de banca exercício 5 MODELO (todos os alunos com exceção dos integrantes dos grupos de seminários) - entrega
15 ^a	-	exercício 5 MODELO - avaliação e nota
16 ^a	-	assistir às bancas de TGI-2
17 ^a	-	realizar as bancas de TGI-1



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Desenho Industrial	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
1703845-6	DPPV IV	8º sem.	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	
Prática			
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto; Sustentabilidade			
2º Grau: Teoria e Critica			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual: Prática e execução de Projetos de Programação Visual abordando identidade corporativa. Esta disciplina propõe exercícios de integração com as disciplinas PAG II, Legislação e Normas e Computação Gráfica.			
Objetivo(s): Capacitar o aluno a analisar, planejar, estudar e desenvolver Projetos de Desenvolvimento de Marcas, reproduzindo problemas e situações profissionais reais.			
Metodologia: As aulas serão predominantemente práticas, onde serão discutidos e aplicados os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Todas as atividades se desenvolverão sob a orientação do professor. A partir de um briefing proposto serão identificados os problemas a partir dos quais será desenvolvida proposta de um novo projeto de programação visual sua manifestação na sinalização e também na linguagem de um evento relacionando áreas relacionadas ao design. O Projeto deverá ser dividido e orientado em quatro fases principais: Levantamento de Dados / Pesquisa, Desenvolvimento do Projeto, Ante Projeto e Projeto Final.			



Desenvolvimento do Projeto : com base nas conclusões obtidas no Levantamento de Dados / Pesquisa, os alunos deverão ser orientados a criar um evento envolvendo o Mackenzie e alguma área relacionada ao design, procurando conservar seus pontos positivos e características principais, e modificando os seus pontos críticos, pensando sempre em uma aplicação tridimensional da marca e seu sistema(planta baixa fornecida pelo professor).

Ante Projeto: orientar os alunos a organizar um Projeto de Evento; Artes, desenhos técnicos, malha construtiva, positivo, negativo, redução e ampliação, aplicações e todos os demais dados que farão parte do Projeto Final.

Projeto Final : orientar a transformação do Ante Projeto revisado em artes-finais, que deverão ser apresentadas usando na apresentação final e a critério de cada aluno qualquer recurso, digital ou outro, ministrados durante o curso e disponível aos alunos da Faculdade de Comunicação e Artes do Instituto Presbiteriano Mackenzie.

Conteúdo Programático:

1. Discutir a construção de um evento a partir das características da marca

Conceito de desenvolvimento de identidade para evento, abordando uma nova experiência da marca para o consumidor final.

Características - verificação e reflexão sobre as identidades corporativas e suas manifestações para espaços físicos diversos e eventos.

2. Exercício Projetual

Projeto 1 - Análise de identidade para evento de marca gerando uma percepção para o consumidor final.

- a. levantamento de dados empresariais, registros textuais, gráficos, fotográficos
- b. formatação de painéis: visual, referencial e conceitual
- b. análise de dados, leitura crítica da solução projetual
- e. estudos preliminares

Projeto 2 - Com a mesma análise de identidade criar uma ação conjunta de



experiência sinestésica para o consumidor final juntamente com a marca Mackenzie, loja, stand de evento, fachadas etc.

- a. pesquisa de campo, cenário atual das empresas, levantamento de dados do mercado, registros textuais e visuais
- b. análise de dados, leitura crítica da solução projetual por painéis semânticos
- c. concepção de projeto, elaboração de conceito
- d. pesquisa de recursos tecnológicos e de linguagem
- e. estudos preliminares, desdobramentos e aplicações
- f. ante-projeto
- g. projeto final
- h. peças conceituais pertinentes ao contexto do projeto

Critérios de Avaliação:

Projeto parte 1 - Desenvolvimento de painéis semânticos para evento, 50% da nota do semestre.

Projeto parte 2 - Criação de uma ação/evento envolvendo a marca Mackenzie criando uma experiência sinestésica para o consumidor final, 50% da nota do semestre (peso 2).

A nota final será (de zero a Dez) obtida pela somatória das duas avaliações, dividida por três, respeitando as porcentagens estabelecidas para cada projeto.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

Chaves, Norberto - La imagen Corporativa - Ediciones GG. Barcelona, 1994.

Costa, Joan - Identidad Corporativa - CEAC - Barcelona, 1992.

Mollerup, Per - Marks of Excellence - Phaidon Press - 1997.

Carter, David E. - Logos go Digital - The Carter Library of Design - 1997.



Carter, David E. - American Corporate Identity - Art Direction Book Co. Nova Iorque, 1986.

Wollner, Alexandre - Design Visual 50 anos - Cosac & Naify. São Paulo, 2003

INPI - Instituto Nacional de Propriedade Industrial - www.inpi.gov.br

Bibliografia Complementar:

1. HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. R. J.: DP&A, 2005.
2. MAGALHÃES, Aloísio. *E Triunfo?: a questão dos bens culturais no Brasil*. R. J.: Nova Fronteira; Fundação Roberto Marinho, 1997.
3. STRUNCK, Gilberto Luiz. *Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores*. Rio de Janeiro: Rio Books, 2001.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do cronograma de entrega das fases do trabalho do semestre. Levantamento histórico da empresa e cenário atual.	Aula expositiva
2º	Atendimento, pesquisa de campo e discussão de roteiro de organização de dados.	Atendimento / orientação por grupos de trabalho.
3º	Atendimento, pesquisa de campo e discussão sobre ambientação e uso do SIV em alguns exemplos.	Atendimento / orientação por grupos de trabalho.



4º	Avaliação da 1.a fase; discussão sobre as conclusões das análises para aplicação no Projeto. Discussão geral painéis semânticos nas paredes.	Entrega da 1.a fase - Levantamento de dados / pesquisa. Painel semântico / Análise de mercado.
5º	Apresentação PPT dos grupos.	Aula expositiva
6º	Construir briefing com a classe, início da 2ª etapa do projeto. (Planta baixa fornecida pelo Mackenzie)	Desenvolvimento do Projeto. Atendimento e orientação por grupos.
7º	Leitura de texto sobre sinalização.	Texto Alexandre Wolner
8º	Discussão e Pré apresentação de conceito de evento com defesa.	Envolver a identidade do Mackenzie
9º	Atendimento	Aula prática
10º	Atendimento	Aula prática
11º	Atendimento	Aula prática



12º	Apresentação parcial com no mínimo 3 aplicações, da proposta do evento	Avaliação parcial utilizando a planta baixa fornecida pelo Mackenzie
13º	Atendimento	Montagem do Projeto e refinamento quanto ao evento no mackenzie.
14º	Atendimento	Montagem do Projeto Final.
15º	Apresentação final	Avaliação em PPT do Projeto Final.
16º	Apresentação final	Avaliação em PPT do Projeto Final.
17º	Vista de notas	Apresentação dos resultados.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3856.1	Laboratório Experimental IV	8ºsem.	1º/ 2011
Carga Horária:02		Créditos:30	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto			
2º Grau: Teoria e Critica; Sustentabilidade			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual: Pesquisa Conceitual experimental e procedimentos para a construção de um discurso que apresenta uma produção pessoal. Definição do ambiente, do lugar de onde se fala, que contextualiza um projeto em design.			
Objetivo(s): Auxiliar o aluno na elaboração da etapa final do projeto de TGI. Produzir discussões sobre os modos de construção do discurso que apresenta um projeto pessoal em design.			
Metodologia: Aulas expositivas e seminários experimentais. Projeção de filmes, documentários, textos, que provoquem reflexões sobre a produção. Discussões em grupo.			
Conteúdo Programático: <ol style="list-style-type: none">1. Processos e procedimentos para a conceituação do trabalho e construção do discurso.2. Ampliação do referencial cultural e conceitual.3. Experimentação de linguagem - expressão oral.4. Análise crítica da produção.			
CrITÉrios de Avaliação: A- Assiduidade e participação no decorrer do curso. B- Nota sobre reflexão desenvolvida associando o filme apresentado com o próprio TGI.			



C- Nota de apresentação do TGI estudado, de um colega.

D- Nota de participação como banca nas apresentações de TGI.

A nota final é obtida pela média aritmética das avaliações dos trabalhos apresentados : $(A) + (2 \times B) + (C) + (2 \times D)$. Total dividido por seis.

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

Bibliografia Complementar:

Não há bibliografia específica, pois ela está condicionada aos projetos de TGIs apresentados.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação dos objetivos do curso, conteúdo programático, critérios de avaliação.	
2º	Exercício 1: Associação de conteúdos entre o filme e seu projeto de TGI. Seminários dos alunos, onde apresentam TGI, com discussões, opinião da banca e crítica e orientação do professor.	Apresentação do filme: "Blade Runner".
3º		Discussão sobre o filme.



4º		Projeção do documentário sobre a pré-produção, produção e pós-produção do filme "Blade Runner".
5º		Exercício 1 Acompanhamento individual dos projetos
6º		Exercício 1 Acompanhamento individual dos projetos.
7º	Todos seminários terão avaliações: 1- Da apresentação. 2- Das bancas. 3- Das participações 4- Da reflexão originada entre o filme e o projeto de TGI.	Exercício 1 : seminário
8º	Estimulação das discussões em referencia a construção do texto, resumos de itens para PPT, forma oral da comunicação, organização visual, eficiência da explanação testada com os colegas e outras questões que cada trabalho suscita.	Exercício 1: seminário
9º		Exercício 1: seminário
10º		Exercício 1: seminário
11º		Exercício 1: seminário
12º		Exercício 1: seminário



13º		Exercício 1: seminário
14º		Exercício 1: seminário
15º		Exercício 1: seminário
16º	Além das notas de apresentações e participações em bancas, inclusão das notas referentes a assiduidade e participação nas discussões.	Avaliação do semestre.
17º	Entrega e conferencia das notas	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design		PV
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3846.4	Produção e Análise Gráfica III	8ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto; Sustentabilidade			
2º Grau: Teoria e Crítica			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual:			
O processo e a metodologia dos projetos de Branding utilizados pelas empresas de consultoria em gestão de marcas e design. O manual de personalidade de marcas (brand book), os diversos formatos e sua função no plano de construção de marcas fortes.			
Objetivo(s):			
Instrumentar os alunos com as técnicas e práticas do branding desde a definição estratégica até a construção do manual de personalidade da marca.			
Metodologia:			
Expositiva e prática, com apresentação de casos e workshops.			
Conteúdo Programático:			
<ul style="list-style-type: none">▫ Pesquisa▫ Plataforma de marca e posicionamento▫ Estratégia de marca▫ Naming▫ Design de identidade de marca▫ Manual de personalidade de marca			
CrITÉrios de Avaliação:			
Desenvolvimento de projeto de plataforma de marcas e plano de branding a ser desenvolvido em grupos. A avaliação será realizada em quatro etapas, listadas a seguir, com atribuição de notas entre 0 e 10, considerando a qualidade dos resultados obtidos:			



1. Pesquisa
 2. Estratégia
 3. Design
 4. Experiência
- Nota final: $N1 + N2 + N3 + N4 / 4$

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

NEUMEIER, Marty. **Brand Gap** - O abismo da marca. Porto Alegre: Bookman: 2007.

NEUMEIER, Zag. **A estratégia numero 1 das marcas de sucesso**. Porto Alegre: Bookman, 2008.

WHEELER, Alina. **Design de Identidade de Marcas** - Guia completo para a criação, construção e manutenção de Marcas Fortes. Porto Alegre: Bookman, 2008.

Bibliografia Complementar:

ELLWOOD, Iain. **O Livro Essencial da Marca**. São Paulo: Clio, 2004.

KAPFERER, Jean-Noël. **As Marcas**. Porto Alegre: Bookman, 2003.

AAKER, David A. **Como Construir Marcas Fortes**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

INTERBRAND. **Glossário de marcas**. Porto Alegre: Bookman, 2008.

Planejamento Semanal

Semana

Teoria

Prática



1º	Apresentação de conceito e discussão de grupo. Apresentação da proposta de trabalho, distribuição dos temas aos grupos.	Apresentação verbal
2º	Apresentação conceitual do Branding. Visão geral do processo e das técnicas a serem utilizadas	Exposição teórica com apresentação de PowerPoint.
3º	Pesquisa e análise, pesquisa em design e ferramentas de entrevistas e pesquisa. Atividades práticas com os grupos.	Aula expositiva em PowerPoint e apresentação de vídeos sobre comportamento de consumo de marcas de varejo e de luxo.
4º	Pesquisa Avaliação 1	Exercício de pesquisa e análise para o projeto de marca.
5º	Diagnóstico e estratégia de marcas. Plataforma de marcas e apresentação de cases.	Exposição teórica com apresentação em PowerPoint.
6º	Diagnóstico e estratégia de marcas Avaliação 2	Atividades prática dos grupos com a definição da plataforma da marca do projeto.
7º	Naming - Técnicas e metodologias para construção de nomes para marcas.	Exposição teórica com apresentação em powerpoint
8º	Naming	Atividade prática para o desenvolvimento do projeto.



9º	Identidade de Marca e marcas multisensoriais	Apresentação teórica com utilização de PowerPoint.
10º	Identidade de Marcas Avaliação 3	Atividade prática para o desenvolvimento do projeto.
11º	Experiência de marcas.	Teoria com a utilização de PowerPoint.
12º	Manual de personalidade de marcas	Teoria com a utilização de PowerPoint.
13º	Experiência de marcas.	Teoria com a utilização de PowerPoint.
14º	Definição das identidade sensorial da marca	Atividade prática do projeto
15º	Elaboração da apresentação final	Atividade prática dos alunos
16º		Avaliação 4 Apresentação final dos projetos



17º		Vistas de notas. Bancas de TGI.
-----	--	------------------------------------



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3839.1	Produção e Análise da Imagem (Cine-TV) III	8ª	1º/ 2011
Carga Horária: 04		Créditos: 60	Prática
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: Projeto, Sustentabilidade			
2º Grau: Teoria e crítica			
3º Grau: (não se aplica)			
Ementa Atual:			
História e técnica do audiovisual. Linguagem audiovisual: concepção, procedimentos e recursos. Metodologias e instrumentação para criação audiovisual e suas múltiplas manifestações expressivas de desenvolvimento de roteiros, <i>story board</i> , captação, tratamento e edição de imagens e sons.			
Objetivo(s):			
Introduzir os alunos às técnicas, metodologias, processos criativos e prática da comunicação visual em mídias em movimento, como cinema eTV.			
Metodologia:			
Projeção de vídeos e animações para análise, discussão e ilustração de processos criativos;			
Aulas de orientação e informação sobre técnicas a serem utilizadas nos exercícios;			
Exercícios em computação gráfica utilizando, entre outros, o programa Adobe After Effects.			
Atendimento às equipes para elaboração dos projetos.			
Trabalho prático de captação e ou produção de imagens e sons.			
Tratamento e animação de imagens para edição.			
Trabalhos práticos com uso de recursos de computação gráfica e edição não linear.			
Este curso é fundamentalmente de caráter prático. Cada aluno ou equipe deverá desenvolver e finalizar dois trabalhos originais.			



Conteúdo Programático:

Briefing, roteiro, story board, linguagem visual, linguagem do audiovisual, programas de manipulação, tratamento de imagens e edição.

Propõe-se dois projetos.

Um estudo iconográfico, com coleta e gravação de material fotográfico e videográfico sobre a cidade de São Paulo. Este material será selecionado, editado e tratado com programas como o Photoshop e Adobe After Effects, resultando em uma produção videográfica experimental, na forma de clipe.

O segundo projeto é realizado a partir do primeiro projeto, contemplando a edição final dos clipes em um único vídeo final.

O material desenvolvido nesta disciplina é analisado durante sua produção, tendo em vista o formato e a técnica de produção videográfica.

Critérios de Avaliação:

Serão avaliados dois trabalhos, computando-se o desempenho do aluno em aula e o resultado prático de cada trabalho.

Serão avaliados:

- | | |
|---------------------|--------|
| 1. Primeiro projeto | peso 1 |
| 2. Segundo projeto | peso 2 |

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

Bibliografia Básica:

ARMES, Roy - *On video, o significado do video nos meios de Comunicação*. Summus Editorial. 1999.

AZNAR, Sidney Carlos. *Vinheta: do pergaminho ao vídeo*. São Paulo: Arte e Ciência, 1997.

BLAIR, Preston. *How to animate film cartoons*, Laguna Hills: Walter Foster



Publishing, 2001.

LAYBOURNE, Kit, *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking - From Flip Books to Sound Cartoons to 3D Animation*, X: Three Rivers, 1998.

Bibliografia Complementar:

CAGE, Leighton e MAYER, David. *O Filme Publicitário*, São Paulo: SSC&B Lintas, 1984.

CARSON, David e BLOCKWELL, David. *The end of print*. The graphic design of David Carson. S. Francisco. *Chronicle Books*. 2000. *Computer Graphics World*. Pen Well. Periódico.

CULHANE, Shamus, *Animation from Script to Screen*, St. Martins, 1990.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo*. Rio de Janeiro. Elsevier/Campus.2003.

Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação do curso	Organização da turma em equipes
2º	Início da 1a etapa do trabalho: Análise de material iconográfico (fotográfico e videográfico)	Definição de cronograma e metodologia de trabalho
3º	Preparo de materiais foto e videográficos em programa de edição de fotografia.	Demonstração de programas típicos de animação e computação gráfica aplicada ao vídeo;



4º	Introdução às técnicas de animação e edição de imagens.	Exercício de After Effects
5º	Montagem de material iconográfico em software de animação (After Effects)	Produção em laboratório de computação gráfica
6º	Produção e processo contínuo de análise do desenvolvimento dos trabalhos.	Produção em laboratório de computação gráfica
7º	Produção e processo contínuo de análise do desenvolvimento dos trabalhos.	Produção em laboratório de computação gráfica
8º	Produção e processo contínuo de análise do desenvolvimento dos trabalhos. Finalização primeiro projeto com render. Avaliação Parcial.	Produção em laboratório de computação gráfica
9º	Estruturação do segundo projeto, com base no material organizado e tratado no primeiro projeto.	Produção em laboratório de computação gráfica
10º	Estruturação em programa de animação (After Effects) das seqüências do projeto.	Produção em laboratório de computação gráfica
11º	Edição.	Produção em laboratório de computação gráfica e eventual captação de imagens em vídeo.



12º	Edição.	Produção em laboratório de computação gráfica e eventual captação de imagens em vídeo.
13º	Edição	Produção em laboratório de computação gráfica e eventual captação de imagens em vídeo.
14º	Finalização com render e sonorização.	Produção em laboratório de computação gráfica e eventual captação de imagens em vídeo.
15º	Finalização com render e sonorização.	Produção em laboratório de computação gráfica e eventual edição de imagens em ilhas de edição offline.
16º	Finalização com render e sonorização.	Produção em laboratório de computação gráfica e eventual edição de imagens em ilhas de edição offline.
17º	Finalização com render e sonorização.	Produção em laboratório de computação gráfica e eventual edição de imagens em ilhas de edição offline.



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
3133.1	Design	PV	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
092.38301	Redação Técnica	8C	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 34	Teórica
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau - (não se aplica)			
2º Grau - Teoria e Crítica			
3º Grau - (não se aplica)			
Ementa Atual:			
Linguagem e inter-ação			
Clareza, coerência e coesão na comunicação			
Gêneros discursivos			
Concordância, regência e pontuação			
Fluência na expressão verbal e oral			
Características linguístico-discursivas do texto científico			
Fases de um projeto de pesquisa e do TGI			
Objetivo(s):			
<ul style="list-style-type: none">• Contribuir para a conscientização do aluno a respeito da importância de, cada vez mais, dominar a linguagem na perspectiva de seu uso em diferentes contextos• Desenvolver a argumentação oral e escrita• Fornecer subsídios linguístico-discursivos para a redação de textos acadêmicos• Trabalhar mecanismos de construção do texto acadêmico• Trabalhar o discurso científico, considerando as fases do projeto de pesquisa e da redação do TGI• Trabalhar questões gramaticais, como concordância, regência, crase e pontuação, no contexto do texto acadêmico, alertando para os aspectos relacionados à coerência e à coesão			
Metodologia:			
Ao longo das aulas, haverá uma constante reflexão sobre a criação de textos acadêmicos. Para tanto, desenvolver-se-ão dinâmicas variadas:			



- Aula expositiva
- Aula dialogada
- Apresentações em vídeo
- Exercícios em grupo
- Exercícios individuais

Conteúdo Programático:

- Gêneros acadêmicos: artigo científico, resumo e resenha
- Linguagem como inter-ação humana
- Operadores argumentativos
- Questões gramaticais (concordância, regência, crase e pontuação)
- Processo de coerência e coesão
- Texto dissertativo-expositivo e texto dissertativo-argumentativo
- Redação do TGI

Crítérios de Avaliação:

- A avaliação será contínua, feita durante as aulas, nas quais o aluno será arguido, recuperando o próprio saber potencial, ao contextualizar e relacionar o repertório das leituras, bem como ao demonstrar a curiosidade intelectual, a capacidade de autoexpressão e o olhar crítico
- Desenvolver-se-ão uma série de exercícios, individuais e/ou em grupo, que se somarão a uma avaliação sistemática feita por meio de uma prova (introdução do TGI-2)
- A somatória de todos estes trabalhos e da avaliação comporá a nota final do aluno.

Média = Nota A/Ex.1 (x1) + Nota B/Ex.2 (x1) + Nota C/Ex.3 (x1) + Prova Final (x2)/5

DATAS

08.03.2011 - Nota A/Exercício 1 (Adequação Lexical): reescrita do texto ofertado pela professora, utilizando a variedade formal da língua

22.03.2011 - Nota B/Exercício 2 (Venda a ideia do TGI): por meio de recursos persuasivos, criação de uma apresentação visual (com uso de algum software) que venda a ideia do TGI

12.04.2011 - Nota C/Exercício 3 (Texto dissertativo): redação de um texto



dissertativo-argumentativo
07.06.2011 - Nota PF - Entrega da introdução do TGI-2

Trabalhos Domiciliares:

Observação: apenas disciplinas teóricas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituição de aulas perdidas em caso de dispensa médica. Os trabalhos domiciliares não dispensam o aluno das avaliações e provas perdidas no período de dispensa.

1º Resumo do capítulo “Travando conhecimento com a coerência” do livro *A coerência textual*, de Ingedore Villaça Kock

2º Resenha do capítulo “Coesão Textual: conceito e mecanismos” do livro *A coesão textual*, de Ingedore Villaça Kock

3º Produção de um texto dissertativo-argumentativo – Tema: A indústria brasileira e a sustentabilidade

Bibliografia Básica:

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
CAMPOS, Edson Nascimento & SOARES, Magda. **Técnica de redação**. Rio de Janeiro: Ao livro Técnico, 2000.
CITELLI, Adilson. **O texto argumentativo**. São Paulo: Scipione, 1994.
KOCH, Ingedore Villaça. **A coesão textual**. São Paulo: Contexto, 2003.

Bibliografia Complementar:

FARACO, Carlos Alberto & TEZZA, Cristovão. **Prática de texto para estudantes universitários**. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.
FARACO, Carlos Alberto & TEZZA, Cristovão. **Oficina de texto**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
KOCH, Ingedore Villaça. **A interação pela linguagem**. São Paulo: Contexto, 2003.

Planejamento Semanal



Semana	Teoria	Prática
1º	Apresentação da Professora e do Plano de Ensino	Aula expositiva
2º	Gêneros acadêmicos: artigo científico, resenha e resumo	Aula expositiva-dialogada com vídeos
3º	A linguagem como inter-ação humana	Aula expositiva-dialogada e exercício 1 (Adequação lexical) Avaliação 1
4º	A linguagem como inter-ação humana	Aula expositiva-dialogada e exercício 2 (Venda da ideia do TGI) Avaliação 2
5º	Operadores argumentativos; questões gramaticais	Aula expositiva-dialogada com vídeos
6º	Processo de coesão e coerência	Aula expositiva-dialogada
7º	Redação do TGI - o texto dissertativo-expositivo e o texto dissertativo-argumentativo	Aula expositiva-dialogada



8º	Redação do TGI - o texto dissertativo-expositivo e o texto dissertativo-argumentativo	Exercício 3 (Texto dissertativo-argumentativo) Avaliação 3
9º	Redação do TGI	Atendimentos individuais. (grupo 1) Leitura dos textos pré-estruturados e possíveis ajustes
10º	Redação do TGI	Atendimentos individuais. (grupo 2) Leitura dos textos pré-estruturados e possíveis ajustes
11º	Redação do TGI	Atendimentos individuais. (grupo 3) Leitura dos textos pré-estruturados e possíveis ajustes
12º	Redação do TGI	Atendimentos individuais. (grupo 4) Leitura dos textos pré-estruturados e possíveis ajustes
13º	Redação do TGI	Atendimentos individuais. (grupo 5) Leitura dos textos pré-estruturados e possíveis ajustes
14º	Redação do TGI	Atendimentos individuais. (grupo 6) Leitura dos textos pré-estruturados e possíveis ajustes
15º	Redação do TGI	Atendimentos individuais. (grupo 7) Leitura dos textos pré-estruturados e possíveis ajustes



16º	Prova Final	Entrega da introdução do TGI-2 Avaliação 4
17º	Vista de Prova e de Notas finais; Bancas de TGI	



Código	Unidade		
031	FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Cód. Curso	Curso	Habilitação	
31-331	Design	PP	
Cód.	Disciplina	Etapa:	Sem./An
170.3736.0	Supervisão de Estágios I	8º	1º/ 2011
Carga Horária: 02		Créditos: 32	
Aderência aos Eixos Temáticos:			
1º Grau: (não se aplica)			
2º Grau: (não se aplica)			
3º Grau: Teoria e Critica			
Ementa Atual:			
<p>O estágio supervisionado deverá atender à prática profissional na habilitação específica cursada pelo aluno. Será o momento de tomar contato com a realidade profissional e sua dinâmica, confrontando-a com os conteúdos básicos (teórico-conceituais, analíticos, informativos, de linguagem, da técnica e da ética) e com os conteúdos específicos de seu curso.</p>			
Objetivo(s):			
<ol style="list-style-type: none">1. permitir que o aluno vivencie a teoria na prática, por meio de atividades externas à Faculdade2. permitir que o aluno atualize-se com as novas gestões e sistemáticas de trabalho permitir que o aluno adquira prática de relacionamento profissional			
Metodologia:			
<p>Os alunos que se inscrevem na disciplina deverão estar cumprindo estágio, com todo o amparo legal (contratos devidamente assinados). Um plano de estágio será elaborado, por parte da empresa, devendo atender as suas necessidades e as do aluno, e devendo ser adequado à formação deste. A cada dois meses deverá ser encaminhado ao professor um relatório de acompanhamento do estágio, para avaliação. O professor estará atento ao esclarecimento de pontos que necessitem de maior informação e/ou orientação. Os alunos que trabalham na área como funcionários contratados em regime CLT, assim como os autônomos e os empresários, também deverão cumprir esta disciplina, inclusive obedecendo à dinâmica indicada acima, em termos de planos e relatórios.</p>			



Conteúdo Programático:

1. orientação sobre seleção e contato com empresas da área na qual o aluno pretende graduar-se
 2. orientação a respeito da documentação necessária
 3. orientação para o cumprimento das etapas iniciais para legalização do estágio entre a Universidade, a empresa e o aluno: contrato, acordo de cooperação, termo de compromisso ou comprovante de registro profissional, caracterização da empresa, plano de estágio
 4. acompanhamento do estágio através de relatórios bi-mensais elaborados pelo aluno, mostrados também ao seu supervisor, na empresa
- checagem final dos documentos de comprovação do estágio

Crterios de Avaliao:

Em meados e ao final do semestre, a empresa dever avaliar o desempenho do estagirio quanto  assiduidade, disciplina, cooperao, produo, iniciativa, assimilo, cultura tcnica, responsabilidade, dedicao ao trabalho e organizao. Esse documento dever ser encaminhado ao professor, que o levar em conta para compor a nota final.

Trabalhos Domiciliares:

Observao: apenas disciplinas tericas admitem trabalhos domiciliares para fins de substituo de aulas perdidas em caso de dispensa mdica. Os trabalhos domiciliares no dispensam o aluno das avaliaoes e provas perdidas no perodo de dispensa.

Bibliografia Bsica:

- DRUCKER, Peter F. **Administrando para o futuro: os anos 90 e a virada do sculo.** So Paulo: Pioneira, 1992.
- VASCONCELLOS, Eduardo, HEMSLEY, James R.. **Estruturas das organizaoes.** So Paulo: Pioneira, 1989.

Bibliografia Complementar:

- DAMATTA, Roberto. **O que faz o Brasil, Brasil?** Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DEMING, Edwards W.. **Qualidade: a revoluo na administrao.** So Paulo: Marques Saraiva, 1990.



Planejamento Semanal

Semana	Teoria	Prática
1º	apresentação da disciplina	lista dos documentos necessários e explicação sobre o preenchimento
2º		supervisão e esclarecimentos necessários
3º		encaminhamento dos primeiros documentos
4º		supervisão e esclarecimentos necessários
5º		supervisão e informações
6º		entrega de documentos
7º		supervisão e informações



8º		entrega de documentos
9º		avaliação parcial
10º		supervisão e informações
11º		supervisão e informações
12º		supervisão e informações
13º		entrega da avaliação
14º		prazo final para entrega de qualquer documentação
15º		encerramento do semestre letivo



16°		
17°		