

DESIGN DE PRODUTO – SUMULAS ATIVIDADES

ETAPA 1

ARQ03063 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA I

Súmula

Geometria Plana: problemas fundamentais. Linguagem bi-dimensional: ângulos, polígonos e curvas em geral. Estruturação geométrica: lugares geométricos, escalas gráficas, proporções, transformações geométricas, mensuração. Construções geométricas: segmentos.

ARQ03060 - DESENHO GEOMÉTRICO PARA DESIGNERS

Súmula

Geometria Plana: problemas fundamentais. Linguagem bi-dimensional: ângulos, polígonos e curvas em geral. Estruturação geométrica: lugares geométricos, escalas gráficas, proporções, transformações geométricas, mensuração. Construções geométricas: segmentos proporcionais, triângulos, quadriláteros e polígonos, equivalência de áreas; circunferência, curvas cônicas, espirais e curvas cíclicas. Aplicações práticas para o desenvolvimento de projetos gráficos e de produtos industriais.

ARQ03131 - DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN I

Súmula

Desenho técnico a mão livre, principais técnicas e ferramentas de representação do objeto e do espaço, com ênfase na percepção das principais entidades geométricas tendo em vista a aplicação direta no desenvolvimento de projetos bi e tri-dimensionais. O desenho a mão livre: letreiros, vistas ortográficas, perspectiva isométrica, perspectiva oblíqua. O croquis a mão livre direcionado para a expressão da concepção de formas e objetos.

ARQ03064 - INTRODUÇÃO AO DESIGN

Súmula

As características dos cursos de Design da UFRGS: currículo; percurso acadêmico e perfil do profissional egresso dos cursos. Design: conceitos e fundamentos. As relações e interfaces entre as práticas dos profissionais de Design de Produto e de Design Vis

ARQ03066 - OFICINA DE MODELOS E PROTÓTIPOS

Súmula

Os modelos e as maquetes como instrumento e apoio na investigação, representação e testagem dos objeto/produto industrial. A prototipagem e a relação entre técnicas, processos e materiais.

ARQ03062 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO I

Súmula

Enquanto teoria aborda os fundamentos da linguagem visual: a percepção como elemento fundamental na interpretação das imagens visuais: a percepção das formas, das ilusões perceptivas, do espaço, do movimento e da cor. Fatores emotivos, sociais e culturais que influenciam a percepção visual. Teorias gerais da forma: produção, leitura e análise das formas; princípios de geração e de organização das formas; qualidades sensíveis da forma; as formas

elementares e as formas especiais; as qualidades das superfícies: textura, luz, sombra, cor. Cores: teorias, abordagem fenomenológica, analítica e prática da cor e da luz; sistemas de classificação, funções das cores: meio ambiente colorido e luminoso de um produto; processo de escolha cromática em design visual e design de produto. O significado conceitual das formas na criação e organização das imagens e dos objetos. A imagem real versus imagem representada. Processos de simbolização gráfica: pictogramas; critérios de qualidade dos sinais de comunicação. Enquanto prática de atelier, tem por objetivo iniciar os estudantes na geometria das superfícies, através da análise, do conhecimento e da manipulação das relações formais: noções de limite espacial: modalidades topológicas, geométricas e plásticas da definição espacial e dos grandes princípios de composição que fazem de um espaço um local qualificado; das noções de transição entre as relações formais/espaciais, e das noções de percurso visual. Elaboração de exercícios práticos para aplicação dos conceitos estabelecidos sobre as relações formais através das teorias de percepção visual, da teoria das cores e das noções adquiridas sobre luz e sombra. Reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

MAT01191 - VETORES E GEOMETRIA ANALÍTICA

Súmula

Geometria Analítica no plano e no espaço. Sistemas de coordenadas. Vetores e operações com vetores. Estudo da reta e de curvas planas. Estudo da reta, do plano, de curvas planas e de curvas e superfícies no espaço.

ETAPA 2

ARQ03068 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II

Súmula

Exercícios práticos que objetivam um treinamento no que se refere a percepção visual como meio de compreensão da estrutura dos objetos, tendo como ambiente motivador a biônica. Observação e estudo da forma estrutural dos elementos da natureza e sua analogia com as formas criadas pelo homem: componentes, partículas, organismos, texturas; funções e processos naturais de movimento e articulação: elementos de junção na natureza e suas possíveis correspondências no projeto de produtos; a expressão e representação através do desenho expressivo e técnico de projetos e detalhes. O desenho como meio de expressão, representação, manipulação e comunicação das idéias em todas as etapas de desenvolvimento do processo de projeto; o croquis perspectivo como instrumento de registro e de suporte ao raciocínio especulativo do processo projectual: a observação, a imitação, a interpretação e a releitura dos objetos.

MAT01024 - CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL I

Súmula

Funções. Limites. Derivadas. Otimização de funções de uma variável. Derivadas parciais.

ENG02040 - ECODESIGN

Súmula

Projeto do produto vs. materiais. Design para montagem, para desmontagem e para manutenção. Seleção de materiais. Redução do número de materiais por produto. Minimização do material utilizado. Biônica vs. materiais. Percepção vs. materiais.

MAT02280 - ESTATÍSTICA BÁSICA I

Súmula

Descrição estatística. Noções de Probabilidade. Técnicas de amostragem. Distribuições amostrais. Estimativa. Testes Estatísticos. Análise de Correlação.

ARQ03065 - GEOMETRIA DESCRITIVA PARA DESIGNERS

Súmula

Desenvolvimento da visão espacial através da Geometria Descritiva. Conceitos fundamentais e tratamentos convencionais de representação gráfica. Sistemas de projeções. Representação do ponto, da reta, do plano, de poliedros e de sólidos de revolução. Intersecção de planos e de retas com planos. Métodos descritivos: mudança de planos, rebatimento e alçamento. Projeções auxiliares. Secções e intersecções. Aplicações práticas para o desenvolvimento de projetos gráficos e de produtos industriais: desenho de conjunto do produto e de peças e detalhes. Principais tipos de perspectivas linear: axonométrica, cavaleira e perspectivas cônicas utilizando vários processos: visuais, pontos medidores com um e dois pontos de fuga. Determinação e representação em perspectivas de sombras próprias, projetadas e de reflexos.

ARQ03067 - PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO II

Súmula

A disciplina objetiva aprofundar e explorar as possibilidades da geometria das superfícies, através da análise, do conhecimento e da manipulação das relações formais para a concepção de produtos gráficos e volumétricos. A modulação, as redes, as malhas: o módulo como unidade básica de organização de sistemas planos e espaciais. Exercícios práticos para aplicação dos conceitos estabelecidos sobre as relações formais e as teorias sobre modulação, movimento e transformações formais e estruturais, teoria das cores, contrastes luz & sombra. Elaboração de modelos e protótipos com o uso de materiais naturais, cerâmicos e polímeros, a partir do estudo de formas e de estruturas identificadas em sistemas animais, vegetais e minerais. Reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

ARQ03111 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN I

Súmula

Visão diacrônica de estética aplicada, contemplando os múltiplos contextos históricos, em que se produziram artefatos utilitários dotados de qualidade estética. Abordagem analítica e crítica das constantes e das variáveis do processo histórico tendo em vista o estabelecimento dos fatores relacionais entre design, sociedade e época histórica. Da experiência Oriental, (Egípcia e mesopotâmica) ao mundo mediterrâneo (minóico-micênico e greco-romano), da Antiguidade Tardia à Renascença até as artes decorativas no século XVIII. A disciplina objetiva explicitar a sequência histórica e estabelecer relações que permitam compreender a realidade do design no mundo contemporâneo.

ETAPA 3

FMAT01025 - CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL II

Súmula

Derivada total. Otimização de funções de várias variáveis. Autovalores e autovetores. Cálculo integral. Equações diferenciais. Equações de diferenças.

ARQ03071 COMPUTAÇÃO GRÁFICA I

Súmula

Visualização 3D: conceitos para a visualização e manipulação de objetos e modelos virtuais, incluindo sistemas de coordenadas relativos, câmera sintética, vistas ortográficas e perspectivas. Modelagem 3D: conceitos básicos de modelagem de objetos a partir

ARQ03139 - ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I

Súmula

Apresentação da Ergonomia e de sua relação com o Design e com o processo de inovação. Conhecimento dos fundamentos de Ergonomia aplicados ao Design. Estudo analítico de métodos e técnicas de pesquisa, e de princípios de projeto em Ergonomia aplicados ao Design. Princípios de Design aplicados à Ergonomia. Conscientização da necessidade de integrar a avaliação ergonômica às análises projetuais visando identificar dificuldades no uso de produtos e sistemas de informação.

FIS01224 - FÍSICA DESIGN

Súmula

Área I Cinemática da translação. Cinemática da rotação. Força e torque. Leis de Newton. Atrito. Gravitação universal. Centro de massa e centro de gravidade. Área II Trabalho e energia. Potência. Energia potencial e conservação de energia. Energia cinética de rotação e momento de inércia. Dinâmica de rotação de um corpo rígido. Equilíbrio dos corpos rígidos. Área III Carga elétrica e Lei de Coulomb. Campo elétrico. Potencial elétrico. Corrente elétrica e circuitos simples. Área IV Ondas mecânicas. Equação da Onda. Superposição. Ondas estacionárias e ressonâncias. Ondas sonoras. Intensidade e nível sonoro. Natureza da propagação da Luz. Intensidade da luz. Cor. Ótica geométrica.

ARQ03098 - METODOLOGIA DE PROJETO

Súmula

Conhecimento das estruturas analíticas e sistêmicas do processo projetual: conscientização da necessidade de identificar e priorizar as necessidades dos usuários; de reconhecer as influências do contexto na determinação do programa de necessidades; de identificar os elementos componentes do objeto a ser projetado para que se estabeleça uma dialética entre o tecnológico, o funcional e o formal na configuração das propostas. Estudo analítico da metodologia projetual. A sistemática do projeto para o desenvolvimento de produtos manufaturados, visuais e gráfico-digitais. As fases de desenvolvimento de projeto voltado à criação e produção: o diagnóstico do contexto e a conceituação de projeto; as categorias de projeto; o planejamento geral; a formulação dos requisitos do programa de necessidades; o ante-projeto; a formulação de alternativas; os critérios para seleção das alternativas; a seleção da alternativa; o desenvolvimento do projeto; o detalhamento; o projeto final. As inter-relações produto/indústria/mercado e designer/cliente/consumidor.

BIB02016 - INTRODUÇÃO À FOTOGRAFIA

Súmula

A imagem fotográfica: aspectos históricos, teóricos, técnicos e práticos do analógico ao digital. Linguagem fotográfica e informação. Especificidades no uso da imagem fotográfica pelas diferentes áreas da comunicação e suas interfaces.

ARQ03112 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN II

Súmula

Abordagem analítica e crítica das constantes e das variáveis do processo histórico tendo em vista o estabelecimento dos fatores relacionais entre design, sociedade e época histórica. Interação entre a inovação tecnológica e as transformações da sociedade. As artes, o artesanato e as técnicas antes da revolução Industrial. L'Art Nouveau. As vanguardas artísticas. Os ismos. O contexto político, social e econômico dos séculos XVIII e XIX. A revolução industrial e suas

vertentes: John Ruskin, William Morris, Art Nouveau, Arts & Crafts, Bauhaus. Evolução econômica, política e tecnológica e seus reflexos na produção gráfica e industrial. Os sistemas de produção e sua relação com o Design. Padronização e racionalidade industrial. Funcionalismo e racionalismo. A arquitetura moderna e o desenho industrial como disciplina autônoma. Diversos momentos por uma linguagem do design contemporâneo: Gropius, Meyer, Mies Van der Rohe. De Stijl. Origens da prática e nascimento da profissão de designer no século XX. O design nos Estados Unidos: Raymond Loewy, Art Deco e o modernismo. A segunda guerra mundial e seus efeitos. Europa: empresas e designers nos países nórdicos e na Itália. A Escola de Ulm. A disciplina objetiva explicitar a seqüência histórica e estabelecer relações que permitam compreender a realidade do design no mundo contemporâneo.

ETAPA 4

ARQ03072 PROJETO DE PRODUTO I

Súmula

Desenvolvimento do pensamento crítico analítico através da análise de projetos de produtos versando sobre temáticas específicas. Exercícios práticos em Design de Produto, com ênfase no exercício da metodologia de projeto e nos aspectos conceituais do produto, abordando temáticas que envolvam produtos de baixa complexidade funcional e estrutural, expressas de forma gráfica e testadas sob a forma de modelos. Ênfase no desenvolvimento de trabalhos em equipe e reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

ARQ03092 SEMINÁRIO EM DESIGN I

Súmula

Apresentação e discussão sobre temas atuais na área de Design, seja sob o ponto de vista do Design Visual, seja sob o ponto de vista do Design de Produto, ou outras matérias correlatas, mas de significativa importância para a profissão do Designer.

ARQ03114 DESIGN CONTEMPORÂNEO: TEORIA E HISTÓRIA

Súmula

Correntes atuais e as diferentes práticas e resultados obtidos por profissionais do design no âmbito internacional. Os vários graus de industrialização no mundo. Países na periferia da industrialização. Estudos de casos. Evolução e principais movimentos e tendências do Design Gráfico e do Design de Produto brasileiro até a contemporaneidade. O design praticado no Brasil e suas relações com o panorama internacional: influências e identidade do design brasileiro. Programas governamentais e estatais de apoio ao Design no Brasil. Correntes pós-modernas no âmbito do Design. A disciplina objetiva analisar e avaliar as constantes e as variáveis do processo histórico para o estabelecimento dos fatores teóricos relacionais entre design, sociedade e época histórica, entre a história do design e a prática profissional do designer.

ARQ03132 DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN II

Súmula

Desenho técnico com instrumental: vistas, cortes e seções; concordâncias e terminais; vistas auxiliares; a normatização em desenho técnico.

ARQ03140 ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II

Súmula

Conhecimento dos fundamentos da ergonomia Cognitiva, da Interação Homem Computador e da Experiência do Usuário. Aprofundamento em tópicos de Ergonomia aplicados ao Design, com foco na usabilidade e na experiência do usuário com produtos e interfaces digitais. Conscientização da necessidade de identificar dificuldades no uso de produtos e sistemas de informação. Estudo analítico de métodos e técnicas de pesquisa em Ergonomia.

ENG01156 MECÂNICA

Súmula

Princípios e conceitos fundamentais da mecânica. Estática dos pontos materiais. Corpos rígidos: sistemas equivalentes de forças. Equilíbrio de corpos rígidos. Forças distribuídas: centróides e baricentros. Momentos de inércia cinemática do ponto material. Dinâmica dos pontos materiais: cinemática dos corpos rígidos. Dinâmica dos corpos rígidos. Movimento plano de corpos rígidos.

ENG02033 CIÊNCIA E TECNOLOGIA DOS MATERIAIS

Súmula

Correlação entre propriedades, estrutura, processos de fabricação e desempenho dos diferentes materiais utilizados em produtos industriais. Diagrama de ligas, metais, cerâmicos, polímeros e materiais naturais. Estudo de microestruturas e suas relações com o comportamento mecânico dos materiais. Conceitos e aplicações dos diferentes materiais utilizados na fabricação em série.

ENG09028 GESTÃO AMBIENTAL

Súmula

A questão ambiental e a sua relação com os diversos setores da empresa. Produção Limpa e os processos de fabricação. Eco-design e qualidade de produtos. Normalização e certificação: ISSO 14000 e competitividade internacional. Planejamento e implantação de sistemas de gestão ambiental.

ETAPA 5

ADM01141 INTRODUÇÃO AO MARKETING

Súmula

Entendimento inicial de Marketing, estudando seus conceitos fundamentais e descortinando a perspectiva das demais disciplinas de Marketing do curso de Administração.

ARQ03077 PROJETO DE PRODUTO II

Súmula

Desenvolvimento do pensamento crítico analítico através da análise de projetos de produtos versando sobre temáticas específicas. Exercícios práticos em Design de Produto, com ênfase no exercício da metodologia de projeto e nos aspectos conceituais do produto, abordando temáticas que envolvam produtos de média complexidade funcional e estrutural, envolvendo aspectos tecnológicos e de seleção de materiais, avançando até o nível de projetos executivos, expressas de forma gráfica e testadas sob a forma de modelos e mockups. Ênfase no desenvolvimento de trabalhos em equipe e reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

ARQ03079 DESIGN, IDENTIDADE CULTURAL E ARTESANATO

Súmula

Herança indígena e cultura popular. A criação no artesanato, nas manufaturas e nos parques industriais e editoriais brasileiros: tradição e rupturas. A problemática atual do artesanato na América Latina. Como dar início à um processo sistêmico e sustentado de desenvolvimento do artesanato preservando os valores e referências culturais, porém adequando os produtos às demandas e expectativas do mercado. As metodologias a serem adotadas com menor margem de erro e as condições necessárias para sua implementação. Como selecionar, capacitar e financiar a formação de técnicos e designers para atuarem nos diversos programas de artesanato, nos diversos contextos existentes na América Latina. Responsabilidades e limites de um designer frente a uma demanda de intervenção em um segmento artesanal. A criação de um diferencial qualitativo, ou de uma identidade comercial para os produtos artesanais que evidenciem e valorizem suas origens, preservando as características e diferenças regionais. As infra-estruturas adequadas para a implementação de programas de desenvolvimento e promoção do artesanato apoiados no design.

ARQ03080 SEMIÓTICA

Súmula

Capacitar o aluno para compreender a semiotização dos objetos do design e sua inserção nas culturas, promovendo o debate sobre a produção e consumo dos signos; sobre os sistemas semióticos que definem segmentos de produção e consumo, além de disponibilizar ferramentas para que o estudante, enquanto designer, possa compreender e analisar de forma crítica, os processos de significação que envolvem públicos e objetos produzidos, embasados nas teorias dos principais autores de referência: Charles Sanders Peirce; Ferdinand de Saussure; Louis Hjelmslev; Roman Jakobson, Morris e Greimas; Roland Barthes e Umberto Eco. Derrida e a teoria da desconstrução. Conceito de Semiótica: o estudo do processo de significação ou representação, na natureza e na cultura, do conceito ou da idéia. Objetiva a abordagem sintética do fato visual: o estudo da imagem e do objeto. A função perceptiva; a função semiótica; a semiotização da percepção; o esquema narrativo; o percurso narrativo estético; a abordagem macrosemiótica do plano da expressão; o plano do conteúdo; descrição do signo plástico; retórica imagem e do objeto; o esquema narrativo; imagem visual, de massa, digital e imagem virtual; conceito e propriedades do objeto; aspecto, ritmo e tempo; dispositivos modais; objeto artístico; objeto não artístico; valor descritivo do objeto pragmático; programas narrativos na construção de objetos pragmáticos. Planejamento dos valores imanentes ao objeto. O sistema do consumo: valores agregados.

ARQ03138 COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN DE PRODUTO

Súmula

Uso dos conceitos de computação gráfica, de simulação numérica e de visualização científica para aplicação em simulação de protótipos virtuais, analisando aspectos visuais, formais, funcionais e estruturais.

ENG01140 RESISTÊNCIA DOS MATERIAIS A

Súmula

Elementos de isostática. Estudo das tensões e deformações em peças sujeitas a solicitações simples e compostas. Energia e deformação.

ENG03019 CONTROLE DIMENSIONAL B

Súmula

Medição com o paquímetro, o micrômetro e o comparador. Determinação da incerteza do resultado na medição com estes instrumentos. Medição mecânica e óptica do cilindro, do furo e de roscas (passo, diâmetro de flanco e ângulo de flanco). Controle de instrumentos de medição: paquímetro, micrômetro, relógio comparador, blocos-padrão e calibrador com limites. Medição de rodas dentadas e engrenagens: passo, espessura de dente, concentricidade e engrenamento.

ENG03021 PROCESSOS DISCRETOS DE PRODUÇÃO

Súmula

Introdução aos Materiais Empregados em Engenharia e Seleção de materiais. Fundição: princípios; principais tipos de moldes utilizados e processos de fabricação empregados, tais como fornos elétricos, por indução, etc. Conformação Mecânica: princípios; principais processos empregados, tais como laminação, forjamento, etc., "a quente" e "a frio". Usinagem: princípios; principais métodos empregados, tais como torno, retífica, etc. Soldagem e Técnicas Conexas: princípios; principais processos empregados, tais como eletrodo revestido, MIG/MAG, etc. Introdução ao Planejamento das Operações de Manufatura, considerações econômicas e comparações de custos entre os processos descritos.

ETAPA 6

ADM01142 ADMINISTRAÇÃO DE MARKETING

Súmula

Composto de marketing. Decisões de produto, de preço, de distribuição e de comunicação. Sistema de Suporte a Decisões em Marketing (SSDM).

ARQ03081 PROJETO INTEGRADO I

Súmula

Desenvolvimento da capacidade crítico analítica através da análise de produções gráfico-visuais em temáticas específicas. Instrumentação teórica e prática para a análise semântica, sintética e pragmática em projetos de comunicação visual. Exercícios práticos em Design de Produto e Design Gráfico-Visual com ênfase: na sinergia entre a criação do objeto/produto e a criação de elementos de comunicação visual, visando a otimização da interatividade entre produtos & usuários; no exercício da metodologia de projeto e nos aspectos conceituais dos produtos, tendo em vista a resolução de problemas formais, funcionais, e sua adequação técnica, tecnológica, econômica e sócio-cultural para a criação na área de sinalização de espaços internos e/ou externos, de forma integrada: produto (suporte) & comunicação (informação). Ênfase no desenvolvimento de trabalhos em equipe e reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

ARQ03082 DESIGN DE EMBALAGEM I

Súmula

A disciplina objetiva conscientizar os alunos sobre o papel da embalagem enquanto elemento que agrega valor e significado ao produto constituindo-se numa poderosa ferramenta de marketing e veículo de comunicação. Exercícios práticos centrados na metodologia de projeto como um desafio criativo e estratégico para o desenvolvimento de embalagens que utilizam como material o papel, o papelão e microondulados numa abordagem voltada à resolução de problemas estruturais, conceituais, formais e funcionais das soluções propostas: funcionalidade e qualidade da embalagem para proteção, estocagem, transporte e venda do produto; a adequação técnica e tecnológica: modularidade e adequação entre as proporções do produto e as proporções da embalagem; adequação entre materiais e técnicas para a otimização da resistência da embalagem, através de dobraduras e encaixes. Aspectos sócio-culturais para a comunicação adequada do produto contido na embalagem: relações entre a identidade visual do produto e o acondicionamento; esquemas cromáticos e seus significados quando da exposição no ponto de venda. A relação da embalagem com o meio ambiente: impacto ecológico e responsabilidade social. Testagens e protótipos. Reflexões teórico-críticas das soluções propostas. Desenvolvimento do pensamento crítico analítico através de exercícios de análise das propostas elaboradas e do estudo de ?cases?

ENG02034 MATERIAIS E PROCESSOS I

Súmula

Materiais e Processos de Fabricação de Metais (ferrosos e não ferrosos); definições e propriedades características de materiais metálicos e suas ligas. Nomenclatura dos Metais. Definições e propriedades características de Materiais Cerâmicos (comuns e avançados). Vidros. Matérias-primas. Formulação de Produtos Cerâmicos. Variáveis críticas no controle do processamento.

ENG03301 MECÂNICA APLICADA

Súmula

Atrito e rjeza nos elementos flexíveis. Mancais de deslizamento e rolamentos. Tração de veículos auto-motivos. Lubrificantes e lubrificação. Mecanismos. Transmissão do movimento e suas transformações. Engrenagens. Roldanas e suas combinações. Transmissão por correias. Sistema biela-manivela. Regularização da velocidade. Volantes. Reguladores.

ENG09006 GERÊNCIA DA QUALIDADE

Súmula

Qualidade: uma filosofia de gestão: definições de qualidade orientadas ao cliente e qualidade como uma estratégia competitiva. O envolvimento dos trabalhadores: a mudança cultural e o desenvolvimento de recursos humanos. Gerenciamento da rotina e gerenciamento das melhorias. Melhoria contínua: o processo de solução de problemas, o ciclo PDCA e os círculos de controle da qualidade. Os custos da má qualidade: custos da prevenção, custos de inspeção, custos de falhas internas e externas.

ETAPA 7

ADM01136 ORGANIZAÇÃO DA PRODUÇÃO

Súmula

Estudos de tempo e movimentos: técnica de levantamento, registro e análise do processo de produção. O estudo do lay-out industrial. Projeto do produto e processo de produção: qualidade e custos, especificação dos materiais e processos de produção, evolução.

ARQ03083 PROJETO DE PRODUTO III

Súmula

Desenvolvimento do pensamento crítico analítico através de exercícios de análise de projetos de produtos em temáticas específicas. Prática do Design de Produto, com ênfase no exercício da metodologia de projeto e nos aspectos conceituais do produto, abordando temáticas que envolvam produtos de média complexidade funcional e alta complexidade estrutural, envolvendo aspectos ambientais, tecnológicos e de seleção de materiais, além dos aspectos relativos à produção, avançando até o nível de projetos executivos, expressas de forma gráfica e testadas sob a forma de modelos, mockups e protótipos. Ênfase no desenvolvimento de trabalhos em equipe e reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

ARQ03085 DESIGN DE EMBALAGEM II

Súmula

O papel da embalagem como agregadora de valor e significado ao produto, ferramenta de marketing e veículo de comunicação. Práticas em metodologia de projeto como desafio criativo e estratégico para desenvolvimento de embalagens em diferentes materiais como: metal vidro; plásticos; e madeira. Características e propriedades de materiais e processos de produção. Resolução de problemas estruturais, conceituais, formais e funcionais de soluções propostas: funcionalidade, qualidade, adequação técnica e tecnológica. Aspectos socioculturais para a comunicação do produto contido na embalagem: identidade visual e acondicionamento do produto; esquemas cromáticos e seus significados no ponto de venda. Processos e sistemas de impressão nos diferentes materiais. Relação da embalagem com o meio ambiente: impacto ecológico e responsabilidade social. Reflexões teóricas e práticas de soluções propostas a partir de avaliação de protótipos. Desenvolvimento do pensamento crítico analítico através de exercícios de análise das propostas elaboradas e de estudos de caso.

ENG02036 MATERIAIS E PROCESSOS II

Súmula

Materiais e Processos de Fabricação de Polímeros e Compósitos. Conceitos. Nomenclatura. Peso molecular. Tipos de Polímeros. Reações de polimerização. Caracterização dos Polímeros. Morfologia de Polímeros. Propriedades dos Polímeros.

ENG03040 SISTEMAS ESTRUTURAIS APLICADOS

Súmula

Conceituação de sistemas estruturais básicos como elementos de sistemas estruturais complexos para aplicação em diversos tipos de produto. Exemplos de aplicação de sistemas estruturais em produtos industriais. Exercício de projeto de um sistema estrutural.

ENG09021 GESTÃO TECNOLÓGICA

Súmula

O cenário econômico internacional e a importância da atualização tecnológica. Avaliação de tecnologias. Planejamento e implantação de novas tecnologias. Mudanças nos sistemas produtivos e mudanças culturais. Inovação tecnológica e competitividade empresarial. Avaliação de impactos e riscos tecnológicos.

HUM04824 SOCIOLOGIA DA CULTURA

Súmula

As principais tradições teóricas: a francesa, a alemã, a anglo-saxônica e o culturalismo, nos estudos sobre a cultura. Análise das transformações sociais que impulsionaram a institucionalização e a autonomização do campo cultural; os novos produtores culturais. Os novos públicos e as mudanças nas técnicas de produção e nas redes de difusão. Estudo das transformações dos estilos de vida e dos modos de vida no mundo contemporâneo. A cultura popular.

ETAPA 8

ADM01013 EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

Súmula

Desenvolvimento de atitudes, capacidades e habilidades empreendedoras. A importância da inovação tecnológica como diferencial competitivo para a pequena e média empresa. Abertura e gerenciamento de novos negócios.

ARQ03086 PROJETO DE PRODUTO IV

Súmula

Desenvolvimento do pensamento crítico analítico através de exercícios de análise de projetos de produtos em temáticas específicas. Prática do Design de Produto, com ênfase no exercício da metodologia de projeto e nos aspectos conceituais do produto, abordando temáticas que envolvam produtos de alta complexidade funcional e estrutural, envolvendo aspectos de gestão ambiental, gestão de design, tecnológicos, de seleção de materiais, de produção, mercadológicos, econômicos e sócio-culturais, avançando até o nível de projetos executivos, expressas de forma gráfica e testadas sob a forma de modelos, mockups e protótipos. Ênfase no desenvolvimento de trabalhos em equipe e reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

ENG02016

Estudo de modelos, sistemas, métodos e técnicas necessárias ao gerenciamento de projetos, levando em consideração aspectos sistêmicos para o desenvolvimento simultâneo e não-simultâneo do produto gráfico e/ou visual, bem como de serviços, entre os agentes intervenientes, necessários à coordenação das equipes de trabalho envolvidas, de forma a facilitar o cumprimento das metas de prazo, custo e qualidade do projeto.

ENG02037 MATERIAIS E PROCESSOS III

Súmula

Materiais e Processos de Fabricação de Materiais Naturais e Inusitados : Definições e propriedades características de gemas, madeiras, fibras naturais, ossos, chifres e couro.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN PRODUTO

Súmula

Estágio Supervisionado em Design de Produto é um componente curricular direcionado à consolidação dos desempenhos profissionais desejados, inerentes ao perfil do egresso. Durante sua realização, em empresa ou instituição Científica idônea e atuante profissionalizante nas áreas de Design de Produto, o aluno deverá conviver com as áreas de produção, de distribuição e de comercialização do produto, assim como também com a gestão de um bureau/estúdio ou empresa. O Estágio visa: - a contribuir qualitativamente para a formação e preparação do aluno ao trabalho produtivo; ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular; constituir-se em experiência voltada a aquisição de vivência profissional, tanto nos aspectos técnicos como nos de relacionamento humano; servir como instrumento de aperfeiçoamento e de treinamento prático do aluno nas diferentes áreas que compõem os campos de saber do profissional em Design. O Estágio Curricular Obrigatório, segundo a legislação vigente, é o exercício pré-profissional, no qual o aluno aplicará os conhecimentos teóricos e técnicos adquiridos no curso, atendendo a uma programação específica previamente aprovada, sob a orientação direta de um professor orientador, a quem compete: avaliar a adequação do Plano de Atividades do Estágio ao Plano Pedagógico do Curso, elaborado pelo estagiário com a concordância do Supervisor indicado pela Parte Concedente, e encaminhar o referido Plano para homologação da COMGRAD/DSG; orientar o estagiário durante todo o período do Estágio, sob a forma de assessoria dada ao estagiário durante sua inserção no meio profissional; orientar adequadamente o estagiário ou o grupo de estagiários, para a elaboração do Relatório de Atividades do Estágio, e avaliar o Relatório de Atividades do Estágio, emitindo parecer e encaminhando-o à COMGRAD/DSG para homologação. O Estágio Supervisionado em Design tem o seguinte acompanhamento e avaliação: Mensalmente, o aluno deverá apresentar, ao Orientador, Relatório Parcial, devidamente validado pelo Supervisor; no final do Estágio Supervisionado em Design, o aluno deverá apresentar, ao Orientador os seguintes documentos, devidamente validados pelo Supervisor: Relatório final; avaliação do estagiário pelo supervisor; auto-avaliação do aluno (estagiário); e a carta de conclusão de estágio emitida pela empresa.

ETAPA 9

ADM01137 PLANEJAMENTO E CONTROLE DA PRODUÇÃO

Súmula

Conceituação, importância e funções de planejamento, programação e controle da produção. Hierarquia de planejamento, planejamento agregado, conciliação de suprimento e demanda. Planejamento e controle de capacidade. Gestão de estoques, sistemas de reposição.

ARQ03090 PROJETO INTEGRADO II

Súmula

Desenvolvimento da capacidade crítica e analítica através de produtos industrializados e de produções gráfico-visuais em temáticas específicas. Exercícios práticos em Design de Produto e Design Visual com ênfase: na sinergia de elementos de comunicação visual, visando a otimização da interação entre produtos e usuários; no exercício da metodologia de projeto e nos aspectos conceituais dos produtos, tendo em vista a resolução de problemas formais, funcionais, e sua adequação técnica, tecnológica, econômica e sociocultural para a criação na área de Design

ENG02016

Gráfico Ambiental aplicado a eventos ou exposições de caráter comercial e/ou institucional/cultural. Ênfase no desenvolvimento de trabalhos em equipe e reflexões teórico-críticas das soluções propostas.

ARQ03091 ORGANIZAÇÃO DA PRÁTICA PROFISSIONAL EM DESIGN

Súmula

Organização e métodos do trabalho profissional: princípios gerais de administração, organização empresarial, problemas econômicos, concursos e concorrências. Gestão de um bureau/estúdio ou empresa. Fundamentos para a preparação de Portfólio.

DIR02014 INSTITUIÇÕES DE DIREITO E DIREITO DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL E INTELECTUA

Súmula

Direito Civil: Parte Geral; Noções gerais de Direito Comercial, Direito Tributário, Direito Administrativo e Direito do Trabalho; Direito de Propriedade Industrial e Intelectual: Doutrina e Legislação.

ENG02016 SELEÇÃO DE MATERIAIS A

SÚMULA

Introdução à Seleção de Materiais, Ciclo Global dos Materiais, Seleção de Materiais x Linha do tempo, o que é Design Industrial sob a ótica da Seleção de Materiais, Seleção de Materiais: Propriedades x Função x Custo, Critérios de Seleção de Materiais, Especificações de Materiais na Indústria, Mapas de Seleção de Materiais, Projeto de Produto situando a Seleção de Materiais, Seleção de Materiais Ecologicamente Compatíveis e Processos de Fabricação x Seleção de Materiais.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN DE PRODUTO I

SÚMULA

O Trabalho de Conclusão de Curso em Design de Produto I corresponde à fase inicial do projeto, quando são identificadas e analisadas as demandas, compilado o referencial teórico, definidos os objetivos e requisitos do projeto, lançado o conceito da proposta e, por fim, geradas alternativas em nível conceitual. Ao final desta, o aluno deve apresentar o relatório contemplando os seguintes itens: Problematização; justificativa; objetivos; metodologia; fundamentação teórica; conceito da proposta e geração de alternativas.

ETAPA 10

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN DE PRODUTO II

SÚMULA

O Trabalho de Conclusão de Curso em Design de Produto II consiste na redação final do Trabalho de Conclusão, incluindo os aspectos já abordados no Trabalho de Conclusão I, acrescido das seguintes etapas projetuais: retomada da geração de alternativas; seleção de alternativas; desenvolvimento; validação da proposta e detalhamento.

ELETIVAS

ENG03015 ACÚSTICA APLICADA

Súmula

Som, ruído e vibrações. O ouvido humano. A acústica arquitetônica. Isolamento sonoro. Vibrações no corpo humano.

ENG02016

ADM01166 ADMINISTRAÇÃO DE PRODUTO E DE PREÇO

Súmula

O produto como elemento central da oferta de marketing: produtos e serviços. O conceito de produto. Classificações de produtos e serviços. Componentes de um produto. Desenvolvimento de novos produtos. Administração de linhas de produtos e de marcas. Ciclo de vida de produto. O preço na estratégia de marketing. Opções de estratégias de preços. Modelos de determinação do preço de venda.

ADM01167 ADMINISTRAÇÃO DO COMPOSTO COMUNICAÇÃO

Súmula

Comunicação Integrada em Marketing (CIM): propaganda, promoção de vendas, venda pessoal (equipe de vendas), publicidade e relações públicas. A interação dos componentes no processo de comunicação em marketing. Estratégias de propaganda e de promoção de vendas.

LET02208 ALEMÃO INSTRUMENTAL I

Súmula

Aquisição de um vocabulário básico e familiarização com as estruturas mais freqüentes. Desenvolvimento da capacidade de leitura compreensiva de textos simples.

LET02209 ALEMÃO INSTRUMENTAL II

Súmula

Ampliação do vocabulário básico. Reconhecimento de estruturas simples de registro comum. Desenvolvimento da compreensão de textos simples.

II HUM05006 ANTROPOLOGIA - INTRODUÇÃO

Súmula

Cultura, diversidade e relativismo. Etnocentrismo e alteridade. História do pensamento antropológico. As perspectivas evolucionista, culturalista e funcionalista. A observação participante.

HUM05007 ANTROPOLOGIA I - TEORIA ANTROPOLÓGICA

Súmula

Exame dos principais autores do pensamento antropológico nas vertentes francesa e anglo-saxã no século XX.

ARQ01141 ARQUITETURA DE INTERIORES I

Súmula

Conceitos básicos na Arquitetura de Interiores. Teoria e Princípios projetuais na arquitetura de interiores. Antropometria e ergonomia aplicadas ao projeto de ambientes internos. Análise e desenvolvimento de programas na arquitetura de interiores.

ARQ01142 ARQUITETURA DE INTERIORES II

Súmula

Conceitos avançados em arquitetura de interiores. Reabilitação e readaptação de edificações para novos programas. Detalhamento dos projetos de arquitetura de interiores. Prática de projetos de arquitetura (II). Execução e administração de obras de arquitetura.

ENG02042 BIÔNICA

Súmula

Pesquisa na natureza das interrelações entre a ciência biológica e atividade de projeto; materiais e biônica; elementos naturais; macro e microcosmo; geometrias; módulo e ritmo. Estudo das propriedades (funções, estruturas, processos, organização e relação) e metodologia biônica.

BIB02212 CIBERNÉTICA

Súmula

Noções e conceitos fundamentais. Peculiaridades humanas. Nova era. A lógica dos efeitos. Anti-acaso. Procedimento cibernético. Análise da ação. Dedução e analogia. Cibernética e cultura, linguagem. Organização social. Educação. Dimensões da verdade. Alterações da realidade. Ciências humanas, cibernética e epistemologia, administração, biologia, criatividade, arte e filosofia. Futuro.

ADM01164 COMPORTAMENTO DO COMPRADOR/CONSUMIDOR

Súmula

Fatores influenciadores no processo de compra, o processo decisório de compra. Motivação, percepção, aprendizagem e atitudes. A compra individual e a compra organizacional. Modelos de comportamento do consumidor/comprador.

ARQ03130 COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN VISUAL

Súmula

Uso dos conceitos de computação gráfica, de simulação numérica e de visualização científica para efetiva manipulação e domínio de recursos digitais voltados à montagem, texturização e animação 3D.

ARQ03141 DESIGN CENOGRÁFICO

Súmula

Aplicação das metodologias do Design Visual no projeto cenográfico para espetáculos em ambientes físicos ou digitais. Visão sistêmica do projeto, abordando os contextos específicos de cada tipo de produção, seus aspectos teóricos, formais e técnicos. Exercícios práticos centrados na metodologia de projeto como um desafio criativo e estratégico para o desenvolvimento de produções com unidade visual em uma abordagem voltada a soluções de problemas estruturais,

conceituais, formais e funcionais das soluções propostas. Características e propriedades básicas dos materiais e processos de produção. Desenvolvimento do pensamento crítico e analítico através de exercícios de análise das propostas elaboradas e de estudos de caso.

ARQ03142 DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS

Súmula

Desenvolvimento da capacidade de avaliação crítica e de projeto de interfaces gráficas digitais. Abordagem fundamentada em teoria e metodologia, considerando os contextos de projeto e de uso, os aspectos cognitivos e de composição, o design de interação, aspectos técnicos, tecnológicos e de usabilidade, a partir de fundamentação teórica consistente e atualizada. Aplicações práticas de elementos e estilos de interface. Avaliação paramétrica das soluções propostas.

ART02058 DESIGN DE SUPERFÍCIE I

Súmula

Introdução ao Design de Superfície: estudo de seus fundamentos, conceitos, linguagem e aplicações. Criação e desenvolvimento de imagem no computador, para uso em revestimentos têxteis, cerâmicas, de papelaria e sintéticos. Análise de conceitos e discussão de procedimentos utilizados na realização dos projetos, visando sua aplicação na indústria.

ART02059 DESIGN DE SUPERFÍCIE II

Súmula

Design de superfície: desenvolvimento de portfólio com imagens geradas no computador para revestimentos têxteis, cerâmicas, de papelaria e sintéticos. Treinamento visando desempenho profissional, conteúdos tecnológicos e de código de ética. Análise de conceitos e discussão de procedimentos utilizados na realização dos projetos, visando sua aplicação na Indústria.

ARQ03099 DESIGN INSTRUCIONAL

Súmula

Evolução histórica e contexto atual das tecnologias educacionais. Educação on-line. Ambientes Virtuais. Hipermídia. Objetos educacionais. Repositórios de objetos educacionais. Equipes de produção de materiais educacionais. Tecnologias de produção de materiais educacionais para EAD. Desenvolvimento de projetos de materiais educacionais.

LET02228 ESPANHOL INSTRUMENTAL I

Súmula

Desenvolve-se como instrumento de compreensão da língua espanhola, em textos de conteúdo humanístico. Coloca o aluno em contato intenso com a leitura de textos de caráter geral, desde que sirvam para o conhecimento das estruturas básicas da língua espanhola.

LET02229 ESPANHOL INSTRUMENTAL II

Súmula

Desenvolve-se como instrumento de compreensão da língua espanhola e, em continuação ao semestre anterior, coloca o aluno em contato intenso com textos de caráter geral, relacionados com a realidade atual espanhola e hispano-americana; com textos referentes às diversas áreas profissionais da clientela.

ARQ01069 ESTRATÉGIAS GENERATIVAS DE PROJETO I

Súmula

Atelier para a manipulação da matéria durante processos generativos da forma. Objetiva a produção de repertório a partir de exercícios-ensaios sobre a relação entre forma e matéria abordando propriedades técnicas, sensoriais e plásticas.

ARQ01070 ESTRATÉGIAS GENERATIVAS DE PROJETO II

Súmula

Desenvolvimento de estratégias generativas para o projeto de Arquitetura, Urbanismo e Design utilizando o conceito de gramática de formas.

ARQ03101 ESTUDOS ANALÍTICOS E REPRESENTAÇÃO DO CORPO HUMANO

Súmula

Estudos das relações estruturais do corpo humano. Proporções do tronco, cabeça e membros - cânones e suas adaptações - estudos específicos da estrutura formal e das articulações das mãos e pés, braços e pernas do corpo. Posturas, movimento e equilíbrio do corpo humano através de estudos dos movimentos de coluna vertebral e suas conexões com as outras área conexas. Diferenciações estruturais dos corpos masculino e feminino. Estudo das proporções do corpo humano em diferentes faixas etárias. Proporções e expressividade do rosto humano - estudo de características étnicas e biótipos. Croquis exploratórios com representação plástica e estrutural do corpo humano.

ARQ03095 ESTUDOS TIPOGRÁFICOS

Súmula

A tipografia como elemento de comunicação. Função, legibilidade e estética dos tipos. Métodos e processos tipográficos: composição manual, composição mecânica, foto-composição e outras formas de composição tipográfica. Medidas e normalização tipográfica. Cálculo, planejamento e especialização de tipos. Fontes tipográficas. Reconhecimento das famílias tipográficas. O uso criativo da tipografia.

LET02248 FRANCÊS INSTRUMENTAL I

Súmula

Objetivo: desenvolver a capacidade de compreensão da língua escrita como preparação à consulta bibliográfica. Os textos serão autênticos e conterão informações de caráter geral. Será visado sobretudo o plano semântico e só marginalmente será feito um estudo dos fatos gramaticais, sempre deduzidos do contexto.

LET02242 FRANCÊS INSTRUMENTAL II

Súmula

Ampliação do vocabulário e de estruturas básicas lingüísticas da língua francesa, visando ao desenvolvimento da capacidade de compreensão de textos longos originais que possibilitem futuras consultas bibliográficas.

ART01126 ILUMINAÇÃO

Súmula

Fundamentos da iluminação teatral. Materiais e equipamentos. A iluminação como elemento integrado ao espetáculo.

LET02268 INGLÊS INSTRUMENTAL I

Súmula

Estudo de textos variados. Estratégias de leitura: identificação da idéia geral do tópico frasal, das idéias centrais, das funções comunicativas; transferência de informações; interpretação de gráficos. Uso de material de referência em Língua Inglesa.

LET02269 INGLÊS INSTRUMENTAL II

Súmula

Estudo de textos variados. Estratégias de compreensão da língua escrita; resumo de textos a partir de idéias de compreensão da língua oral; anotações a partir de fitas gravadas (esquemas, gráficos, lacunas).

INF01210 INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA

Súmula

Arquitetura e organização de computadores. Sistemas operacionais. Arquivos e banco de dados. Linguagens de programação. Comunicação de dados, redes e internet. Aplicativos: processadores de textos, gerenciadores de banco de dados, planilha eletrônica.

INF01040 INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

Súmula

Arquitetura de computadores. Sistemas operacionais. Redes e comunicação de dados. Estrutura e linguagens de programação.

LET02288 ITALIANO INSTRUMENTAL I

Súmula

Desenvolvimento da capacidade da língua escrita como preparação à consulta bibliográfica. Os textos serão autênticos e conterão informações de caráter geral. Será visado, sobretudo o plano semântico e só marginalmente será feito um estudo dos fatos gramaticais, deduzidos do contexto.

LET02289 ITALIANO INSTRUMENTAL II

Súmula

Desenvolvimento da capacidade da língua escrita como preparação à consulta bibliográfica. Os textos serão autênticos e conterão informações de caráter geral. Dar-se-á uma atenção aprofundada às estruturas gramaticais, sempre deduzidas do contexto.

BIB02094 LABORATÓRIO DE FOTOGRAFIA I

Súmula

Trabalho experimental interdisciplinar na área de comunicação. Desenvolvimento de técnicas, instrumentos e processos relacionados à comunicação através da linguagem fotográfica. Conteúdo específico definido no período de ocorrência desta disciplina.

BIB02095 LABORATÓRIO DE FOTOGRAFIA II

Súmula

Trabalho experimental interdisciplinar na área de comunicação. Desenvolvimento de técnicas, instrumentos e processos relacionados à comunicação através da linguagem fotográfica. Conteúdo específico definido no período de ocorrência desta disciplina.

ART02088 LABORATÓRIO DE MODELAGEM E AMBIÊNCIA DIGITAL

Súmula

Princípios e construção de objetos e cenas tridimensionais. Introdução aos elementos envolvidos na criação de ambiência. Integração com programas e procedimentos de tratamentos de imagens bidimensionais. Reflexão crítica sobre o processo de criação e produção da modelagem e ambiência digital.

BIB02099 LABORATÓRIO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS

Súmula

Trabalho experimental interdisciplinar na área de comunicação. Desenvolvimento de técnicas, instrumentos e processos relacionados à comunicação através da linguagem audiovisual. Conteúdo específico definido no período de ocorrência desta disciplina.

ART01075 LINGUAGEM VISUAL DO TEATRO

Súmula

Elementos da expressão plástica do teatro: cor, forma, textura e materiais.

BIB02005 MARKETING DIGITAL

Súmula

Características da propaganda on-line, marketing digital, banners, banco de dados, propaganda por demanda, hotsites.

ENG02043 MATERIAIS E PROCESSOS PARA DESIGN VISUAL

Súmula

Noções sobre Materiais e Processos de Fabricação de Metais, Polímeros, Cerâmicos, Vidros e Materiais Naturais e Inusitados (madeira, fibras, ossos, chifres, couro, gemas, etc). Critérios de seleção e especificações de materiais para uso em Projetos de Produtos Gráfico-Visuais: materiais

para a indústria gráfica e serigráfica (papéis, tintas, vernizes e acabamentos; materiais metálicos - chapas e perfis - polímeros, etc. para a produção de cenografias; materiais metálicos, polímeros, vidros, madeira - entre outros - para a produção de suportes estruturais, painéis e ambientação de exposições.

BIB02018 MÍDIA AUDIOVISUAL

Súmula

A linguagem audiovisual. As diferentes mídias audiovisuais. Especificidades da linguagem audiovisual para os diferentes meios audiovisuais. Exercícios em linguagem audiovisual. Especificidades do uso da linguagem audiovisual pelas diferentes áreas da comunicação.

BIB02017 MÍDIA SONORA

Súmula

A linguagem sonora. Produção, estética, tecnologias no rádio e outras mídias sonoras. Exercícios em rádio e mídia sonora, fonografia e utilização do som em ambientes audiovisuais e multimídia. Especificidades do uso da linguagem sonora pelas diferentes áreas da comunicação.

ARQ02026 MOBILIÁRIO E COMUNICAÇÃO VISUAL URBANA

Súmula

A disciplina de caráter teórico versa sobre a comunicação visual no meio urbano e das características do mobiliário urbano: a organização dos problemas relacionados às formas de uso do espaço visual público e as possibilidades de controle da poluição visual espalhada pelas cidades; as interações do usuário com os objetos que integram o espaço visual público; a participação dos profissionais nas decisões de legislação e o envolvimento com os interesses da comunidade; análise do mobiliário urbano enquanto sistema de atendimento ao usuário; as relações de distribuição do mobiliário urbano com os demais elementos de composição: espaços abertos, edificações, sistema viário, entre outros; as relações de diferentes tipos de mobiliário entre si.

ARQ03110 OFICINA DE MODELOS E PROTÓTIPOS II

Súmula

A disciplina visa ampliar o repertório dos discentes no que se refere ao desenvolvimento de modelos e maquetes como instrumento e apoio na investigação, representação e testagem do objeto/produto industrial. A prototipagem e a relação entre técnicas, processos e materiais. Exercícios práticos e reflexões teórico-críticas das soluções adotadas.

ADM01163 PESQUISA DE MARKETING

Súmula

O processo de pesquisa em marketing. Tipos de pesquisa em marketing: implicações na amostragem e no processo de coleta e análise de dados. O projeto de pesquisa. Os resultados da pesquisa e as decisões de marketing.

ARQ03113 PROCESSOS DE PRODUÇÃO GRÁFICA

Súmula

Panorama da evolução histórica e tecnológica da produção gráfica e suas linguagens, conceituação de processo gráfico, tipologia de peças gráficas. Processos, técnicas e tecnologias de pré-impressão, impressão e pós-produção. A disciplina objetiva proporcionar conhecimentos técnicos, teórico-práticos e desenvolver a habilidade para ordenar, acompanhar e controlar as fases de produção de um material gráfico qualificado; familiarizar, identificar e adequar os materiais e processos às necessidades e objetivos de um projeto gráfico específico, permitindo a redução de custos e minimização de erros/perdas.

BIB02064 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Súmula

Estruturas narrativas no cinema e televisão; produção e análise. Etapas do processo de realização audiovisual: o roteiro; pré-produção, orçamentação, cronograma; filmagens, equipes, funções e responsabilidades; finalização, montagem, edição de som e mixagem.

ART02157 PRODUÇÃO EDITORIAL EM ARTES

Súmula

História das relações entre a arte e a produção editorial. Planejamento, produção e editoração de publicações artísticas ou sobre arte, impressas ou virtuais.

BIB02287 PROMOÇÃO DE VENDAS

Súmula

Conceituação. O espaço da promoção de vendas no composto promocional mercadológico. Relações com o sistema de propaganda e vendas. Planejamento e criação de processos de promoção de vendas. Função do preço. Avaliação de resultados.

PSI02204 PSICOLOGIA DA COMUNICAÇÃO

Súmula

Problemática da comunicação humana. A psicologia social. Análise de questões sociais e culturais que influenciam o comportamento humano. Conhecimento psicológico e sua aplicação nas diversas áreas das atividades de comunicação.

PSI02206 PSICOLOGIA SOCIAL I

Súmula

A disciplina é orientada, visando conduzir o aluno a uma compreensão da importância e necessidade da psicologia social, como conhecimento e análise dos problemas sócio-culturais que influem no comportamento do homem, no mundo atual.

ENG03380 ROBÓTICA

Súmula

Configurações físicas de robos, movimentos básicos, características técnicas, programação elementar, tipos de linguagens, efetadores finais, controle da célula de trabalho. Aplicação, dados de projeto.

BIB02105 SEMINÁRIO DE CINEMA

Súmula

Abordagem interdisciplinar de questões teóricas vinculadas à comunicação e às áreas de interesse relacionadas ao CINEMA, em qualquer das suas dimensões e/ou especificidades. Os conteúdos específicos são definidos no período de ocorrência desta disciplina, conforme normas do Projeto de Curso.

ART02183 SEMINÁRIOS DE HISTÓRIA DA ARTE CLÁSSICA

Súmula

Estudo de tópicos fundamentais da História da Arte, considerando o período que abrange desde a Antiguidade até a Renascença.

BIB02003 SISTEMAS DE PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

Súmula

Introdução à aquisição de conhecimentos teórico-práticos sobre a concepção, a realização e a gestão de produtos multimídia interativos. Este módulo propõe-se a familiarizar os estudantes com as tecnologias e as ferramentas informáticas atualmente utilizadas e disponíveis no mercado para que sejam capazes de conceber, realizar e administrar um produto multimídia.

ARQ03070 SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS I

Súmula

Noções básicas sobre recursos digitais para a efetiva manipulação de ferramentas voltadas à criação, representação, ilustração e comunicação de projetos na área do design gráfico-visual. Gerenciamento de Fontes e Cores. Processos de digitalização e calibração de imagens. Preparação de arquivos para impressão off-set e impressões digitais. Preparação de arquivos para web.

ARQ03075 - SISTEMAS GRÁFICO-DIGITAIS II

Súmula

Ferramentas para o efetivo domínio dos recursos digitais voltados à ilustração, manipulação digital de imagens e editoração no âmbito de projetos de design gráfico-visual. Preparação de arquivos para impressão off-set e impressão digital.

BIB02015 - TEORIAS DA IMAGEM

Súmula

A imagem como representação visual e mental. Elementos da percepção. Tempo, espaço e movimento. Abordagens da percepção visual. A imagem e o espectador.

ARQ03133 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO I-A

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Produtos, ou outras matérias correlatas, mas de significativa importância para a profissão do Designer.

ARQ03134 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO I-B

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Produtos, ou outras matérias correlatas, mas de significativa importância para a profissão do Designer.

ARQ03135 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO I-C

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Produtos, ou outras matérias correlatas, mas de significativa importância para a profissão do Designer.

ARQ03105 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO II - A

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Produtos Industrializados.

ARQ03106 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO II - B

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Produtos Industrializados.

ARQ03107 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE PRODUTO II - C

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Produtos Industrializados

ARQ03136 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE VISUAL II

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Gráfico-Visual, ou outras matérias correlatas, mas de significativa importância para a profissão do Designer.

ARQ03137 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN DE VISUAL II-C

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design de Gráfico-Visual, ou outras matérias correlatas, mas de significativa importância para a profissão do Designer.

ARQ03102 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL I - A

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design Gráfico-Visual.

ARQ03103 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL I - B

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design Gráfico-Visual

ARQ03104 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL I - C

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design Gráfico-Visual.

ARQ03119 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN VISUAL II - B

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo do Design Gráfico-Visual.

ARQ03117 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: LIGHTING DESIGN

Súmula

Estudos para desenvolvimento de projetos de iluminação com efeitos especiais para ambientações de exposições, eventos e espetáculos, entre outros.

ARQ03115 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: MODELAGEM E ANIMAÇÃO I

Súmula

Estudos básicos de software avançados para modelagem e animação 3D.

ARQ03116 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: MODELAGEM E ANIMAÇÃO II

Súmula

Estudos aprofundados para aplicações de softwares avançados para modelagem 3D. Enfoque centrado no desenvolvimento de animações.

ARQ03094 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN: VIAGEM DE ESTUDOS/ESTÁGIOS

Súmula

Realização de viagens de estudos para ampliação de conhecimentos ou a realização de estágios em ambientes profissionais. Para que os créditos venham a ser apropriados, as atividades devem ser previamente programadas com a Comgrad do Curso de Design e por ela aprovadas.

ARQ03026 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA I - A

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica I - A

ARQ03027 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA I - B

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica I-B.

ARQ03028 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA I - C

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica I-C.

ARQ03029 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA II - A

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica II-A

ARQ03030 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA II-B

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica II-B.

ARQ03031 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA II-C

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica II-C.

ARQ03032 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA III-A

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica III-A

ARQ03033 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA III-B

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica III-B

ARQ03034 - TÓPICOS ESPECIAIS EM EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA III-C

Súmula

Estudo de temas de interesse especial no campo da Expressão e Representação Gráfica III-C

LIBERAÇÕES

ARQ03063 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA I

Súmula

Princípios básicos do desenho como meio de representação e expressão. A percepção visual como meio de compreensão da estrutura dos objetos e do ambiente. Exercícios à mão livre in situ e no ateliê visando o desenvolvimento de técnicas de observação para a apreensão e domínio das noções relacionais da forma e da escala dos objetos e sua expressão e representação através de técnicas gráficas adequadas ao exercício do fazer do Designer. Processos de ilustração gráfica: tipos, tendências, estilos e utilizações, vantagens e limitações. O desenho como meio de expressão, representação, manipulação e comunicação das idéias em todas as etapas de desenvolvimento do processo de projeto; o croquis perspectivo como instrumento de registro e de suporte ao raciocínio especulativo do processo projectual: a observação, a imitação, a interpretação e a releitura dos objetos.

MAT01024 - CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL I

Súmula

Funções. Limites. Derivadas. Otimização de funções de uma variável. Derivadas parciais.

MAT01025 - CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL II

Súmula

Derivada total. Otimização de funções de várias variáveis. Autovalores e autovetores. Cálculo integral. Equações diferenciais. Equações de diferenças.

ARQ03138 - COMPUTAÇÃO GRÁFICA II: DESIGN DE PRODUTO

Súmula

Uso dos conceitos de computação gráfica, de simulação numérica e de visualização científica para aplicação em simulação de protótipos virtuais, analisando aspectos visuais, formais, funcionais e estruturais.

ARQ03060 - DESENHO GEOMÉTRICO PARA DESIGNERS

Súmula

Geometria Plana: problemas fundamentais. Linguagem bi-dimensional: ângulos, polígonos e curvas em geral. Estruturação geométrica: lugares geométricos, escalas gráficas, proporções, transformações geométricas, mensuração. Construções geométricas: segmentos proporcionais, triângulos, quadriláteros e polígonos, equivalência de áreas; circunferência, curvas cônicas, espirais e curvas cíclicas. Aplicações práticas para o desenvolvimento de projetos gráficos e de produtos industriais.

ARQ03131 - DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN I

Súmula

Desenho técnico a mão livre, principais técnicas e ferramentas de representação do objeto e do espaço, com ênfase na percepção das principais entidades geométricas tendo em vista a aplicação direta no desenvolvimento de projetos bi e tri-dimensionais. O desenho a mão livre: letreiros, vistas ortográficas, perspectiva isométrica, perspectiva oblíqua. O croquis a mão livre direcionado para a expressão da concepção de formas e objetos.

ARQ03132 - DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN II

Súmula

Desenho técnico com instrumental: vistas, cortes e secções; concordâncias e terminais; vistas auxiliares; a normatização em desenho técnico.

ARQ03141 - DESIGN CENOGRÁFICO

Súmula

Aplicação das metodologias do Design Visual no projeto cenográfico para espetáculos em ambientes físicos ou digitais. Visão sistêmica do projeto, abordando os contextos específicos de cada tipo de produção, seus aspectos teóricos, formais e técnicos. Exercícios práticos centrados na metodologia de projeto como um desafio criativo e estratégico para o desenvolvimento de produções com unidade visual em uma abordagem voltada a soluções de problemas estruturais, conceituais, formais e funcionais das soluções propostas. Características e propriedades básicas dos materiais e processos de produção. Desenvolvimento do pensamento crítico e analítico através de exercícios de análise das propostas elaboradas e de estudos de caso.

ARQ03114 - DESIGN CONTEMPORÂNEO: TEORIA E HISTÓRIA

Súmula Correntes atuais e as diferentes práticas e resultados obtidos por profissionais do design no âmbito internacional. Os vários graus de industrialização no mundo. Países na periferia da industrialização. Estudos de casos. Evolução e principais movimentos e tendências do Design Gráfico e do Design de Produto brasileiro até a contemporaneidade. O design praticado no Brasil e suas relações com o panorama internacional: influências e identidade do design brasileiro. Programas governamentais e estatais de apoio ao Design no Brasil. Correntes pós-modernas no âmbito do Design. A disciplina objetiva analisar e avaliar as constantes e as variáveis do processo histórico para o estabelecimento dos fatores teóricos relacionais entre design, sociedade e época histórica, entre a história do design e a prática profissional do designer.

ARQ03142 - DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS

Súmula

Desenvolvimento da capacidade de avaliação crítica e de projeto de interfaces gráficas digitais. Abordagem fundamentada em teoria e metodologia, considerando os contextos de projeto e de uso, os aspectos cognitivos e de composição, o design de interação, aspectos técnicos, tecnológicos e de usabilidade, a partir de fundamentação teórica consistente e atualizada. Aplicações práticas de elementos e estilos de interface. Avaliação paramétrica das soluções propostas.

ARQ03139 - ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN I

Súmula

Apresentação da Ergonomia e de sua relação com o Design e com o processo de inovação. Conhecimento dos fundamentos de Ergonomia aplicados ao Design. Estudo analítico de métodos e técnicas de pesquisa, e de princípios de projeto em Ergonomia aplicados ao Design. Princípios de Design aplicados à Ergonomia. Conscientização da necessidade de integrar a avaliação ergonômica às análises projetuais visando identificar dificuldades no uso de produtos e sistemas de informação.

ARQ03140 - ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN II

Súmula

Conhecimento dos fundamentos da ergonomia Cognitiva, da Interação Homem Computador e da Experiência do Usuário. Aprofundamento em tópicos de Ergonomia aplicados ao Design, com foco na usabilidade e na experiência do usuário com produtos e interfaces digitais. Conscientização da necessidade de identificar dificuldades no uso de produtos e sistemas de informação. Estudo analítico de métodos e técnicas de pesquisa em Ergonomia.

MAT02280 - ESTATÍSTICA BÁSICA I

Súmula

Descrição estatística. Noções de Probabilidade. Técnicas de amostragem. Distribuições amostrais. Estimativa. Testes Estatísticos. Análise de Correlação.

MAT02280 - ESTATÍSTICA BÁSICA I

Súmula

Descrição estatística. Noções de Probabilidade. Técnicas de amostragem. Distribuições amostrais. Estimativa. Testes Estatísticos. Análise de Correlação.

FIS01224 - FÍSICA DESIGN

Súmula

Área I Cinemática da translação. Cinemática da rotação. Força e torque. Leis de Newton. Atrito. Gravitação universal. Centro de massa e centro de gravidade. Área II Trabalho e energia. Potência. Energia potencial e conservação de energia. Energia cinética de rotação e momento de inércia. Dinâmica de rotação de um corpo rígido. Equilíbrio dos corpos rígidos. Área III Carga elétrica e Lei de Coulomb. Campo elétrico. Potencial elétrico. Corrente elétrica e circuitos simples. Área IV Ondas mecânicas. Equação da Onda. Superposição. Ondas estacionárias e ressonâncias. Ondas sonoras. Intensidade e nível sonoro. Natureza da propagação da Luz. Intensidade da luz. Cor. Ótica geométrica.

ARQ03129 - GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS

Súmula

Estudo de modelos, sistemas, métodos e técnicas necessárias ao gerenciamento de projetos, levando em consideração aspectos sistêmicos para o desenvolvimento simultâneo e não-simultâneo do produto gráfico e/ou visual, bem como de serviços, entre os agentes intervenientes, necessários à coordenação das equipes de trabalho envolvidas, de forma a facilitar o cumprimento das metas de prazo, custo e qualidade do projeto.

BIB02006 - PRÁTICAS FOTOGRÁFICAS APLICADAS AO DESIGN

Súmula

Fotografia: dos primórdios ao digital, breve histórico da técnica; a especificidade da representação fotográfica; influências da vanguarda européia e modernismo brasileiro no design fotográfico. A

função da fotografia aplicada à prática de projeto, à documentação e à investigação em design. O equipamento fotográfico: câmeras e controles de exposição; as objetivas e seus usos; superfícies fotossensíveis (filmes, sensores e outros); o estudo da luz. Prática fotográfica: formas e texturas.

ARQ03111 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN I

Súmula

Visão diacrônica de estética aplicada, contemplando os múltiplos contextos históricos, em que se produziram artefatos utilitários dotados de qualidade estética. Abordagem analítica e crítica das constantes e das variáveis do processo histórico tendo em vista o estabelecimento dos fatores relacionais entre design, sociedade e época histórica. Da experiência Oriental, (Egípcia e mesopotâmica) ao mundo mediterrâneo (minóico-micênico e greco-romano), da Antiguidade Tardia à Renascença até as artes decorativas no século XVIII. A disciplina objetiva explicitar a seqüência histórica e estabelecer relações que permitam compreender a realidade do design no mundo contemporâneo.

ARQ03112 - TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN II

Súmula

Abordagem analítica e crítica das constantes e das variáveis do processo histórico tendo em vista o estabelecimento dos fatores relacionais entre design, sociedade e época histórica. Interação entre a inovação tecnológica e as transformações da sociedade. As artes, o artesanato e as técnicas antes da revolução Industrial. L'Art Nouveau. As vanguardas artísticas. Os ismos. O contexto político, social e econômico dos séculos XVIII e XIX. A revolução industrial e suas vertentes: John Ruskin, William Morris, Art Nouveau, Arts & Crafts, Bauhaus. Evolução econômica, política e tecnológica e seus reflexos na produção gráfica e industrial. Os sistemas de produção e sua relação com o Design. Padronização e racionalidade industrial. Funcionalismo e racionalismo. A arquitetura moderna e o desenho industrial como disciplina autônoma. Diversos momentos por uma linguagem do design contemporâneo: Gropius, Meyer, Mies Van der Rohe. De Stijl. Origens da prática e nascimento da profissão de designer no século XX. O design nos Estados Unidos: Raymond Loewy, Art Deco e o modernismo. A segunda guerra mundial e seus efeitos. Europa: empresas e designers nos países nórdicos e na Itália. A Escola de Ulm. A disciplina objetiva explicitar a seqüência histórica e estabelecer relações que permitam compreender a realidade do design no mundo contemporâneo.

MAT01191 - VETORES E GEOMETRIA ANALÍTICA

Súmula

Geometria Analítica no plano e no espaço. Sistemas de coordenadas. Vetores e operações com vetores. Estudo da reta e de curvas planas. Estudo da reta, do plano, de curvas planas e de curvas e superfícies no espaço. Distâncias.

