

EMENTAS DAS DISCIPLINAS

Fundamentos da Expressão e Comunicação

Estudo do objeto “Comunicação Social” com ênfase em seus processos, funções, características, linguagens, atores, efeitos e contextos, à luz dos principais paradigmas da teoria da comunicação, bem como sua aplicação na pragmática dos vários formatos de mídia impressa.

Expressão Visual

Desenvolvimento da expressão e da linguagem visual. Interpretação e representação da imagem no plano – raciocínio e expressão bidimensional. Pesquisas envolvendo os princípios fundamentais do desenho sobre observação do natural.

História da Arte

Análise histórico-crítica das transformações das linguagens artísticas, através da acumulação de heranças simbólicas, estéticas e formais ocorridas da pré-história às vanguardas artísticas européias no século XX. Abordagem analítica e crítica da história da arte a partir dos condicionantes sociais, econômicos, políticos e religiosos.

Fundamentos do Design Gráfico

Fundamentos técnicos e práticos que proporcionem ao aluno compreender quais os conceitos e processos que envolvem um projeto gráfico.

Ilustração e Editoração Eletrônica

Recursos de computação gráfica. Domínio dos recursos básicos dos programas de imagem vetorial através do desenvolvimento de projetos práticos. Possibilidade da edição de texto. Integração entre texto e imagem. Desenvolvimento do conceito de página impressa. Direcionamento técnico-projetual.

Linguagem Fotográfica

Introdução ao universo da fotografia, em seus aspectos teóricos, técnicos e de linguagem. Contextualização da fotografia na história da arte e seus sistemas de representação. História da fotografia. Fotografia de Design gráfico. Proposição de exercícios de estímulo à criação, leitura de textos críticos e teóricos para discussões. Atividade prática em laboratório.

Oficina de Textos

Elementos envolvidos no processo da comunicação e nas línguas escrita e falada. Domínio do texto. Exercício do texto e revisão de tópicos gramaticais específicos.

Teoria da Cor

Teoria da cor. Sistemas cromáticos e as principais escalas gráficas. Análise de resultados, natureza, estrutura e propriedades da cor. Noções de tintas e corantes naturais e industriais.

Estética

Visa introduzir o aluno aos principais temas da estética, desde a antiguidade até a contemporaneidade.

Semiótica

Introdução à semiologia, definição de termos, considerações históricas, conceitos e taxonomias de signo, principais linhas de estudo. Semiótica e semiologia: fundadores, conceitos e desdobramentos; aproximações e distanciamentos teóricos. Sistemas semióticos específicos. Aplicações da semiologia, uso na expressão e comunicação visual. Metodologias de análise semiótica voltadas ao design gráfico.

Figura Humana e Criação

Interpretação objetiva da figura humana baseada na observação do modelo vivo, à perspectiva, movimento e desenho de croqui. Análise da estrutura óssea e dos principais componentes anatômicos. Estudo das proporções. Desenho detalhado de elementos mais significativos: cabeça, mãos. O esqueleto. Desenhos de estudo a partir de modelo vivo.

Multiplicidade da Arte nos Séc. XX e XXI

Visa apresentar os desdobramentos do Modernismo na primeira metade do século XX e a subsequente ruptura produzida pelos movimentos da arte contemporânea, a partir da década de 1960, configurando o cenário chamado de pós-modernismo.

Projeto de Identidade Visual e Sinalização

Desenvolvimento de projetos de identidade visual de baixa/média complexidade. O conceito de identidade. A evolução histórica das marcas e dos processos de identidade visual. Fundamentos do projeto de identidade visual. Metodologia do projeto de identidade visual. Metodologia de projeto de sinalização.

Tratamento e Manipulação de Imagens

Recursos de computação gráfica para projetos cuja base é a edição de imagem. Possibilidade de reprodução e retoque de fotos e imagens em geral com precisão. Etapas e aplicações do processamento de imagens; aquisição e características de imagens; operações com imagens e aplicações.

Produção e Análise de Imagens

Análise e exploração dos recursos da fotografia como ferramenta auxiliar a apreensão e a representação de objetos

Redação Aplicada ao Design

O texto publicitário: sedução e persuasão. Público, veículo e linguagem. Estrutura de um anúncio: interação imagem/texto. Os diversos tipos de mídia e suas especificidades textuais. A questão tecnológica e os novos materiais. Fases do processo criativo. Estudo e produção de textos publicitários.

Ergonomia Visual

Estudo e análise dos parâmetros, das limitações e das capacidades humanas nas relações com suas atividades para avaliação das adequações do sistema homem-objeto-ambiente.

Tipografia

Conhecimento detalhado e aprofundado sobre as questões na área da tipografia, introduzindo questões fundamentais relacionadas à escolha de tipos em um projeto de design gráfico. Sistematização dos conceitos fundamentais em tipografia, para estimular o aprofundamento de conhecimentos na área de design de texto.

Metodologia de Projeto

Revisão dos conceitos básicos de metodologia e desenvolvimento de projetos; a prática do projeto; desenvolvimento e projeto segundo metodologia definida. Apresentação de projeto, elaboração de relatório final de projeto. Normas da ABNT.

Análise Gráfica

Análise crítica dos procedimentos em produção gráfica. Análise técnica dos insumos utilizados na produção gráfica: papel, tintas, e materiais diversos. Técnicas e processos de produção gráfica.

Expressão Visual e Criação

Criação e desenvolvimento de imagens para peças gráficas a partir da exploração e aprimoramento do processo criativo, utilizando textos, música e teoria do estudo da forma.

História do Design

Através do estudo da História do Design, ampliar o conhecimento do aluno com uma visão crítica do desenvolvimento do design moderno.

Projeto de Embalagem

Conhecimento dos princípios e normas básicas para o desenvolvimento de projetos para embalagens, aspectos técnicos para fabricantes, consumidores e para o próprio designer. Análise de embalagens. Desenvolvimento de projeto para embalagem.

Edição e Desenvolvimento para Internet

Linguagem e técnica da animação; preparação dos desenhos; exportação e importação de imagens; configuração da animação; inserindo quadros e camadas. Desenho de páginas; ligação e administração de conteúdos; implementação de imagens; publicação e ativação; acompanhamento e manutenção.

Projeto Editorial

Procedimentos gráficos da concepção à preparação de originais para a impressão; layout e arte-final; métodos de planejamento gráfico; processos gráficos e possibilidades técnicas. Regras e conceitos básicos de desenvolvimento de projetos editoriais e estrutura do livro. Conceitos, estilos e desenvolvimento de projetos editoriais.

Redação para Web

Reflexão sobre a comunicação de massa na era da informação. As tecnologias da nova mídia: as redes. O lugar da Web na sociedade contemporânea. O pensamento na era da informática. O hipertexto. As tipologias textuais encontradas na Web. A propaganda na rede. Produção de textos para a Web.

Técnicas de Animação

Contribuições que o desenho de animação pode trazer à construção de obras audiovisuais. A história do desenho animado. Estética do desenho animado. Métodos e técnicas do desenho animado em película. A produção gráfica associada ao desenho animado. Estrutura dos planos de filmagem. Composição e enquadramento. Planejamento e organização da produção do desenho animado.

Marketing no Design Gráfico

Conceitos fundamentais de Marketing. A planificação do Marketing. Estudo de situações e definição de objetivos. Marcas (Brand Equity) Estratégias de desenvolvimento e Marketing de novos produtos. Função de novos produtos. Desenvolvimento e fases de novos produtos. Re-design. Cronograma e controle de projetos. Ciclo de vida. Analisando as oportunidades do Mercado. Consumidores. Planejamento estratégico. Desafios do marketing para o próximo século. Noções de empreendedorismo e desenvolvimento do potencial empreendedor.