



GUIA DE CURSO

DESIGN GRÁFICO



LAUREATE
INTERNATIONAL
UNIVERSITIES®

IBMR

Centro
Universitário IBMR

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES®

BREVE HISTÓRICO DO CENTRO UNIVERSITÁRIO IBMR

Com mais de 40 anos de existência o Centro Universitário IBMR preocupa-se com ensino de qualidade, fazendo parte da trajetória educacional no Rio de Janeiro. Começou no final dos anos 60, seu fundador Prof. Hermínio da Silveira e sua equipe, oferecendo cursos preparatórios para concursos na área de massagistas e técnicos de fisioterapia em curto prazo. Com um tempo, desenvolveu um estabelecimento de ensino supletivo de 1^o e 2^o graus, conhecidos atualmente como ensino fundamental e ensino médio. Conseqüentemente, criou o pré-vestibular, e assim, com credibilidade impulsionou a criação do IBMR. Foi oficialmente organizado em 18 de junho de 1974.

Deste modo, em 1979, o IBMR criou o Centro de Estudos Técnico-Profissionalizantes do Rio de Janeiro – CETEP, autorizado pelo Conselho Estadual de Educação e passou a ministrar diversos cursos na área da saúde, tais como: Técnico e Auxiliar de Enfermagem, Nutrição e Dietética, Acupuntura, Patologia Clínica e Massoterapia.

Em 12 de dezembro de 1983, foi aprovada a alteração do nome de Centro de Reabilitação do Rio de Janeiro para Faculdade de Ciências da Saúde e Sociais (FACIS). O IBMR foi credenciado pelo Conselho Nacional de Educação, em 06 de abril de 2005, Parecer 111/2005 e pela Portaria MEC 2118/05 de 04 de junho de 2005, por transformação FACIS - Faculdade de Ciências da Saúde e Sociais. É importante salientar que, o Centro Universitário IBMR foi a primeira IES que criou os cursos de Especialização em Psicomotricidade, Dependência Química e Neurofisiologia. A Portaria MEC 2118/05 transformou a FACIS em Centro Universitário Hermínio da Silveira. Foi credenciado pelo parecer do CNE, pelo Parecer 111/2005 e pela Portaria MEC 2118/05, de 04/06/2005.

Ressaltar que o Centro Universitário IBMR é uma instituição pluricurricular, que atua nas áreas de Arquitetura, Comunicação, Design, Hospitalidade, Negócios e Saúde, credenciada pela Portaria nº 2.118 de 16 de junho de 2005 e reconhecida pela Portaria nº 1.380 de 23 de novembro de 2012. Desta forma, a IES, caracteriza-se por ser uma instituição que preza a qualidade de ensino, tendo como seus principais diferenciais a excelência do corpo docente e do bom desempenho dos estudantes.

O Centro Universitário IBMR iniciou um processo de reestruturação e transformação, em 2010 foi adquirido pelo grupo americano Laureate International Universities, sediada em Baltimore, Maryland, USA, sendo assim, a primeira instituição de ensino superior do grupo no Rio de Janeiro. Oferecendo aos seus estudantes a oportunidade de Intercâmbios, Programas de Férias, Feiras Internacionais, ter a possibilidade e estudar em cursos com currículo desenvolvido e supervisionado pelas melhores universidades do mundo. Sendo considerada a maior rede de instituições de ensino superior privado do mundo, localizada em mais de 29 países, com mais de 70 instituições de ensino superior, atendendo mais de 1 milhão de estudantes.

Atualmente a Rede Laureate, no Brasil, está em oito estados brasileiros, em 12 cidades diferentes, atendendo mais de 250 mil estudantes, com 500 cursos de graduação e 530 cursos de pós-graduação, 20 mestrados, e sete doutorados. Em 2011, houve uma expansão dos seus campi e a oferta de cursos de graduação, estabeleceu novas escolas de Negócios, Engenharia, Hotelaria e Gastronomia.

O Centro Universitário IBMR tem como base fundamental a filosofia da Rede Laureate, *Here for Good*, que quer dizer “Aqui para o bem e aqui para sempre”, ou seja, quando os seus alunos prosperam a sociedade se beneficia.

CENTRO UNIVERSITÁRIO IBMR

Tem como **missão**: “Atuar com práticas inovadoras e de excelência no ensino, na extensão e nos processos de gestão de maneira a difundir o conhecimento, socializar boas práticas e formar profissionais que promovam o desenvolvimento da sociedade.”

“Ser uma Instituição de Educação reconhecida pela sua excelência acadêmica e pelos processos de gestão, com uma atuação que contribua para o desenvolvimento da sua comunidade acadêmica e da sociedade”, constitui sua **visão**.

Pauta sua conduta os seguintes **valores**: responsabilidade corporativa, compromisso social, transparência e ética.

SOBRE O CURSO

Os Cursos Superiores de Tecnologia em Design Gráfico pertencem ao nível superior da educação profissional e são cursos de graduação de curta duração, que conferem diploma de tecnólogo. Ao diplomado, é permitido o exercício profissional e o ingresso em cursos de pós-graduação, entretanto suas atividades profissionais abrangem àquelas ligadas à concepção, planejamento, execução, avaliação, orientação e gestão relacionadas à área.

Os cursos tecnológicos, em nível superior, possibilitam a formação de um profissional que deverá suprir a demanda de profissionais aptos a desenvolver, de forma plena e inovadora, as atividades de sua área profissional. Ao mesmo tempo em que deverá manter suas competências em sintonia com o mundo do trabalho.

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico tem como objetivo formar profissionais com potenciais para articular diferentes linguagens estéticas, gráficas e visuais e aplicá-las aos vários sistemas de informações visuais, bem como formar profissionais capazes de interagir, descobrir e teorizar sobre as práticas da área.

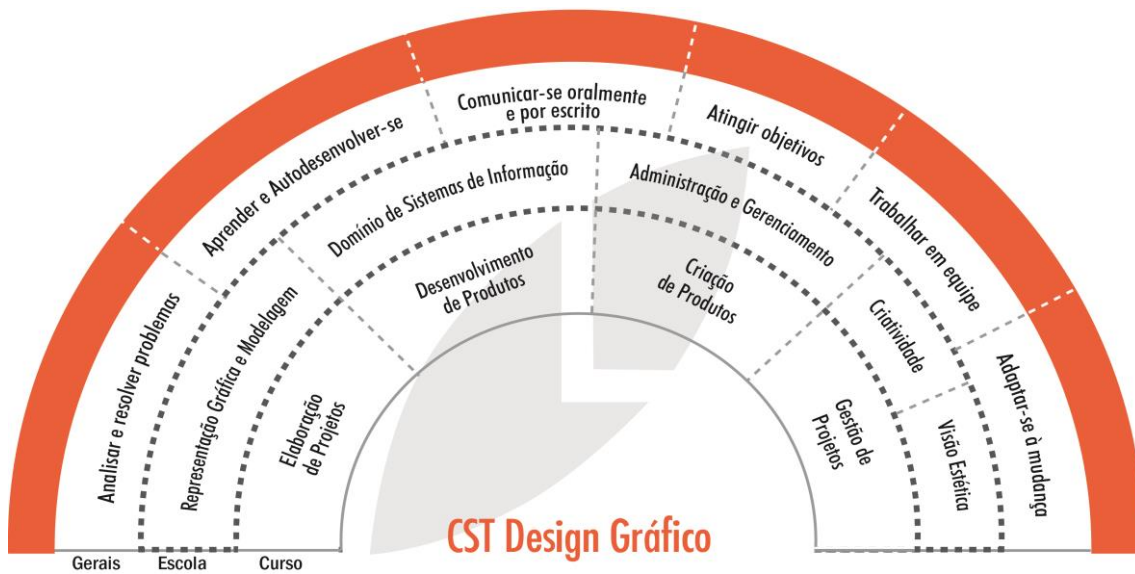
Os diferenciais do curso são:

- a) Corpo docente qualificado, composto, em sua maioria, por mestres e doutores e com experiência prática de mercado;
- b) possibilidade de intercâmbio com Instituições de Ensino Superior, integrantes da Rede Laureate no Brasil e no exterior.

OBJETIVO GERAL DO CURSO

O objetivo do curso é formar profissionais com potencial para articular diferentes linguagens estéticas, gráficas e visuais e aplicá-las aos vários sistemas de informações visuais, sejam eles impressos ou digitais. Assim, de modo crítico, reflexivo e criativo, formar o profissional com capacidade para coordenar todas as fases do processo de criação e produção gráfica. Incluindo a pesquisa e a organização de referências simbólicas, os insumos gráficos e as técnicas modernas de editoração, além do conhecimento dos processos de impressão e acabamentos gráficos e de gestão do design gráfico.

COMPETÊNCIAS DA ÁREA DE CONHECIMENTO E DO CURSO



PÚBLICO ALVO

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências e habilidades na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, nas áreas de Design Gráfico.

4

Ao fim da formação, o estudante deverá ter desenvolvido as seguintes competências:

- Planejar e executar sistemas de informações visuais e digitais;
- Gerenciar projetos da área de design gráfico;
- Criar e produzir layout de materiais impressos;
- Realizar projetos gráficos de livros, jornais, revistas, sistemas de sinalização, embalagens, sistemas de identidade visual e material.

DISCIPLINAS E EMENTÁRIO

• BRANDING - SISTEMAS DE IDENTIDADE VISUAL (METODOLOGIA DE PROJETO)

Abrange questões relacionadas ao desenvolvimento de marcas e sistemas de identidade visual. Conceituação e análise gráfica. Planejamento, conceituação e concepção de um projeto - desenvolvimento formal, técnico e funcional de Marca e de Manual de Identidade Visual. Orientação para a viabilização e definição da linguagem visual e processo de produção e finalização do projeto gráfico.

• COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem.

• DESIGN CONTEMPORÂNEO

Enfoca o panorama do design gráfico contemporâneo: a construção e a desconstrução, e o design na modernidade. Investiga o Design no Brasil e no mundo, movimentos, estilos e tendências. Analisa a nova perspectiva e trajetória da linguagem visual, as rupturas estéticas, e os novos paradigmas sobre como se construir uma imagem.

• DESIGN DIGITAL (METODOLOGIA DE PROJETO)

Elabora projetos digitais com base nas análises dos conceitos e dos elementos da linguagem visual na criação dos produtos digitais. Trata dos propósitos e das aplicações do design de interfaces nos seus aspectos humano, artístico, tecnológico e comercial.

• DESIGN E SUSTENTABILIDADE

Apresenta a temática ambiental ligada à produção gráfica, considerando os aspectos legais e normativos. Analisa os impactos ambientais derivados da atividade do design, principalmente na produção gráfica. Estuda princípios do ecodesign e da aplicação de técnicas e produtos com conceitos ambientalmente sustentáveis.

• DESIGN EDITORIAL (METODOLOGIA DE PROJETO)

Abrange princípios metodológicos, técnicas e ferramentas no desenvolvimento de projetos de design. Estuda os conceitos relativos ao projeto gráfico editorial e medidas gráficas. Analisa a sintaxe da linguagem visual, e as leis da composição visual. Desenvolve uso de grids, de técnicas de composição e diagramação.

• DESIGN EM MOVIMENTO

Estuda a teoria e a prática da linguagem em movimento para mídias digitais. Contempla a criação e a produção de peças digitais animadas, utilizando técnicas básicas de animação assistida por computador, com a geração de produtos gráficos aplicáveis em diferentes tipos de projeto e plataformas.

• DESIGN GRÁFICO: REGIONALISMOS

Estuda conceitos de Design e sociedade; conceitos de cultura e teorias da cultura; cultura popular, e fatos da cultura brasileira. Desenvolve análise comparativa da diversidade cultural a partir de estudos etnológicos aplicados ao Design Gráfico.

• FOTOGRAFIA

A disciplina estuda a história, teoria e crítica da imagem, da linguagem e da tecnologia fotográfica. Aborda a fotografia como meio de expressão e representação estética, enfocando também a direção fotográfica em estúdio e laboratório, e a manipulação e edição fotográfica.

• GESTÃO DE PROJETOS EM DESIGN GRÁFICO

Viabiliza e define a edição de projetos experimentais por meio de conceitos relacionados à gestão em design e à prática projetual, considerando-se as fases principais no desenvolvimento do processo: concepção, edição e produção em meios impressos e digitais.

• HISTÓRIA DO DESIGN

A disciplina discute a percepção crítica e o reconhecimento da produção artística e do design, em diferentes períodos históricos, com suas implicações sociais e culturais. Considera o design como linguagem e comunicação,

ênfatizando a reflexão sobre a construção e a ruptura constituídas pela modernidade, e seus desdobramentos nas produções contemporâneas.

• PLANEJAMENTO E GESTÃO ESTRATÉGICA

Analisa a construção da estratégia de uma organização, metodologias e teorias atuais e os passos necessários para a concepção do Planejamento Estratégico: análise do ambiente externo, tendências e discontinuidades, análise do ambiente interno, representação do portfólio, estratégia de balanceamento do portfólio.

• PROJETO INTERDISCIPLINAR – ECODESIGN

Explora projeto interdisciplinar impresso e/ou digital contextualizado, aplicando metodologias de projetos com as competências e habilidades adquiridas ao longo do curso, por meio de trabalho em grupo, na busca pela resolução de problemas de design sustentável - ecodesign.

• PROJETO INTERDISCIPLINAR – IMPRESSO

Explora projeto interdisciplinar impresso contextualizado, aplicando metodologias de projetos com as competências e habilidades adquiridas ao longo do curso, por meio de trabalho em grupo, na busca pela resolução de problemas de design editorial.

• PROJETO INTERDISCIPLINAR - TEMAS TRANSVERSAIS

Explora projeto interdisciplinar digital contextualizado, aplicando metodologias de projetos com as competências e habilidades adquiridas ao longo do curso, por meio de trabalho em grupo, na busca pela resolução de problemas de design com temas transversais.

• SEMIÓTICA APLICADA AO DESIGN GRÁFICO

A disciplina trata do estudo semiótico sobre o conceito dos signos voltado a manifestação da imagem aplicada ao design e a produção da imagem. Analisa as teorias semióticas em seus aspectos fenomenológicos, discursivos e estéticos que envolvam conceitos de signos.

• TECNOLOGIA GRÁFICA - PROCESSOS GRÁFICOS

Estuda e desenvolve sistemas de impressão: xilogravura e serigrafia. Introduz conceitos e processos de impressão e reprodução da imagem. Aborda

conhecimentos e informações sobre tecnologia da produção gráfica aplicada ao segmento de produtos gráficos.

• TIPOGRAFIA

Aborda a história, teoria e concepção da tipografia, e seus diferentes aspectos: sua morfologia; de elemento de linguagem gráfica e tecnológicos. Abrange o contexto da criação de cada família tipográfica e respectivos tipógrafos.

• ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividades práticas e/ou teóricas, relacionadas ao contexto do curso que contribuem na formação profissional mais ampla do aluno, envolvendo alternativa ou simultaneamente, produção, pesquisa, intercâmbio, visitas técnicas, participação em eventos e outras consideradas próprias ao curso.

➤ OPTATIVA

• COMUNICAÇÃO

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

• DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

• ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE

Aborda conceitos e objetivos da estética, discute a arte na sociedade como expressão socioeconômica e cultural, assim como as origens e representações da expressão da forma artística. Trata da arte na arquitetura como elemento de composição, e percorre a história da Arte nas suas diversas expressões, no Brasil e no mundo, até as teorias estéticas contemporâneas.

• DESENHO E EXPRESSÃO GRÁFICA

Trata dos fundamentos do desenho à mão livre (croquis,) no desenvolvimento de motricidade e expressão por meio da observação, percepção, comunicação e processo construtivo de sólidos: cubos, paralelepípedos, pirâmides, cones, cilindros e esferas. Aborda tratamentos de superfícies, textura e emprego da cor no desenho.

FREQUÊNCIA

A avaliação do desempenho escolar, além do aproveitamento, abrange aspectos de frequência. A Instituição adota como critério para aprovação a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. O estudante que ultrapassar esse limite está automaticamente reprovado na disciplina. Nas disciplinas e cursos a distância a frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no ambiente de aprendizagem e seguem o mesmo critério para aprovação.

CENTRO UNIVERSITÁRIO IBMR

Você, estudante, é parte integrante da comunidade acadêmica do Centro Universitário IBMR e pode desfrutar de toda a infraestrutura que a Universidade oferece.

São três campi com instalações modernas, laboratórios de última geração, bibliotecas com acervo abundante, além de outros diferenciais.

- Campus Barra - Av. das Américas, 2603. 22631-002 - Rio de Janeiro/RJ.
- Campus Botafogo - Praia de Botafogo, 158. 22250-040 - Rio de Janeiro/RJ.
- Campus Catete - Rua Corrêa Dutra, 126. 22210-050 - Rio de Janeiro/RJ.