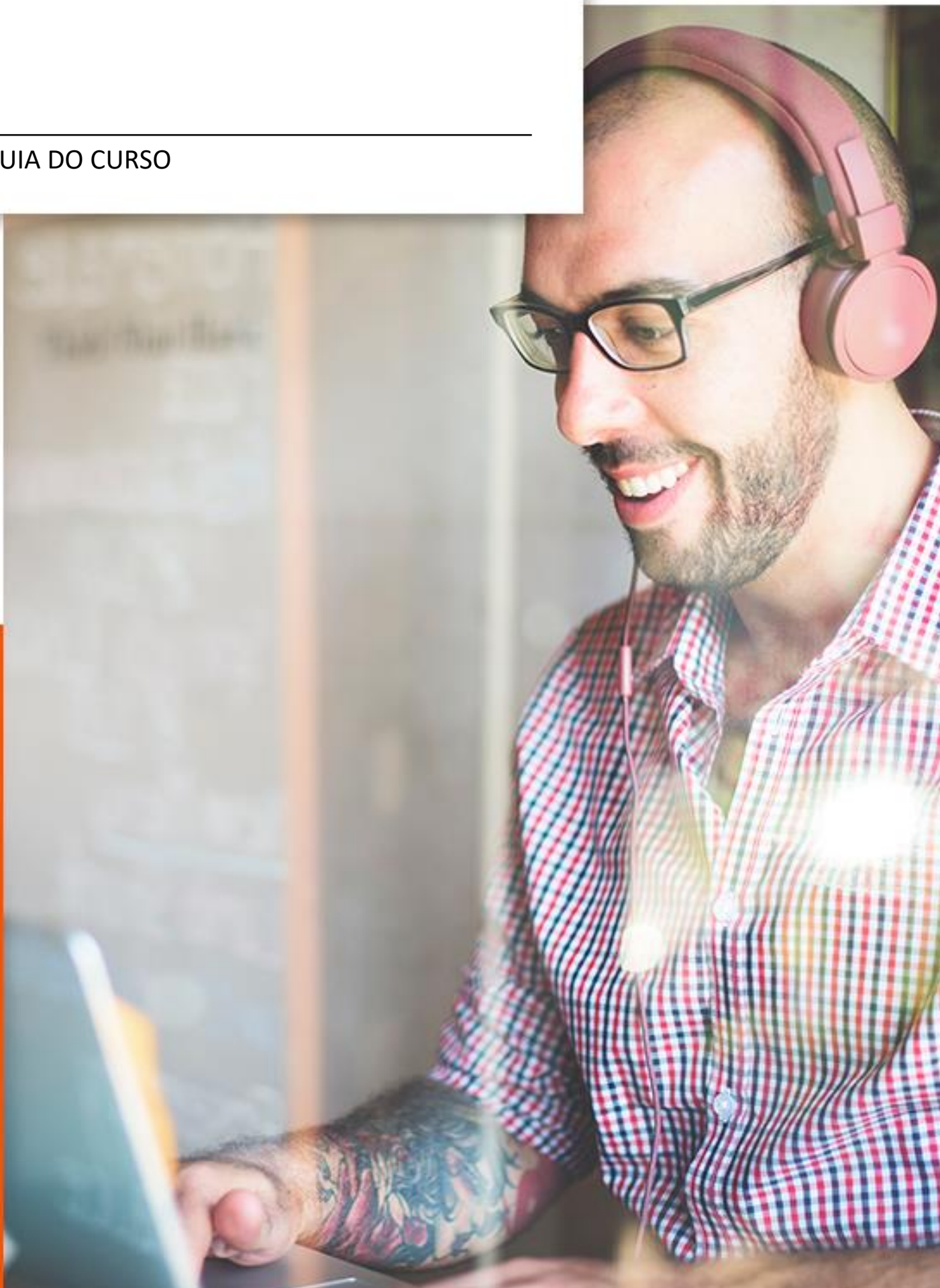


DESIGN GRÁFICO

GUIA DO CURSO



O EAD.BR

O EAD.br é composto pelas Universidades brasileiras que integram a Rede Laureate de Universidades brasileiras que integram a Rede Laureate de Universidades Internacionais – Laureate International Universities. Atualmente, a Rede Laureate está presente em 25 países da América do Norte, América Latina, Europa, África do Norte, Ásia/Pacífico e Oriente Médio. No Brasil, atua em oito estados brasileiros, em 12 cidades diferentes, sendo a maior operação da rede no mundo. Em 2015/2, a Laureate implantou o programa unificado de Educação a Distância das Instituições Laureate no Brasil, o EAD.br, incluindo a Universidade Anhembí Morumbi (UAM), Universidade Salvador (UNIFACS), Universidade Potiguar (UnP) e o Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU). Em 2018, foi incluído nesta operação o Centro Universitário FADERGS. A integração dessas instituições possibilitou identificar as melhores práticas dessas Instituições de Ensino Superior (IES), as quais são referências hoje para as demais entidades da rede Laureate no Brasil e no mundo, pela inovação tecnológica em seus recursos didáticos e formação do seu corpo social (docente).

A proposta pedagógica e tecnológica do EAD.br sempre esteve vinculada às perspectivas de novas interações e mídias que se apresentam no mundo contemporâneo. Ela também propõe, a partir da metodologia ativa, um olhar diferenciado sobre o saber: não deve ser estanque e manter-se isolado, mas, pelo contrário, deve ser compartilhado e construído coletivamente, de modo que os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem – estudantes, professores e tutores – sintam-se participantes ativos na construção do conhecimento.

O seguinte Manifesto expressa a razão de existir do EAD.br: “É a iniciativa da Laureate para transformar a qualidade do EAD no Brasil, por meio de programas online conectados com a realidade dos estudantes nas melhores instituições de ensino”. Agrega-se a isso, a visão de sermos “reconhecidos como a melhor opção de EAD para os estudantes, investidores, colaboradores e parceiros, oferecendo profissionais competitivos ao mercado de trabalho”. Seus valores estão pautados na ética, na inovação, no foco ao estudante, no desafio e na excelência.

SOBRE O CURSO**NOMENCLATURA DO CURSO**

Design Gráfico

TITULAÇÃO CONFERIDA

Tecnologia

REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral

MODALIDADE DE CURSO

Educação a Distância

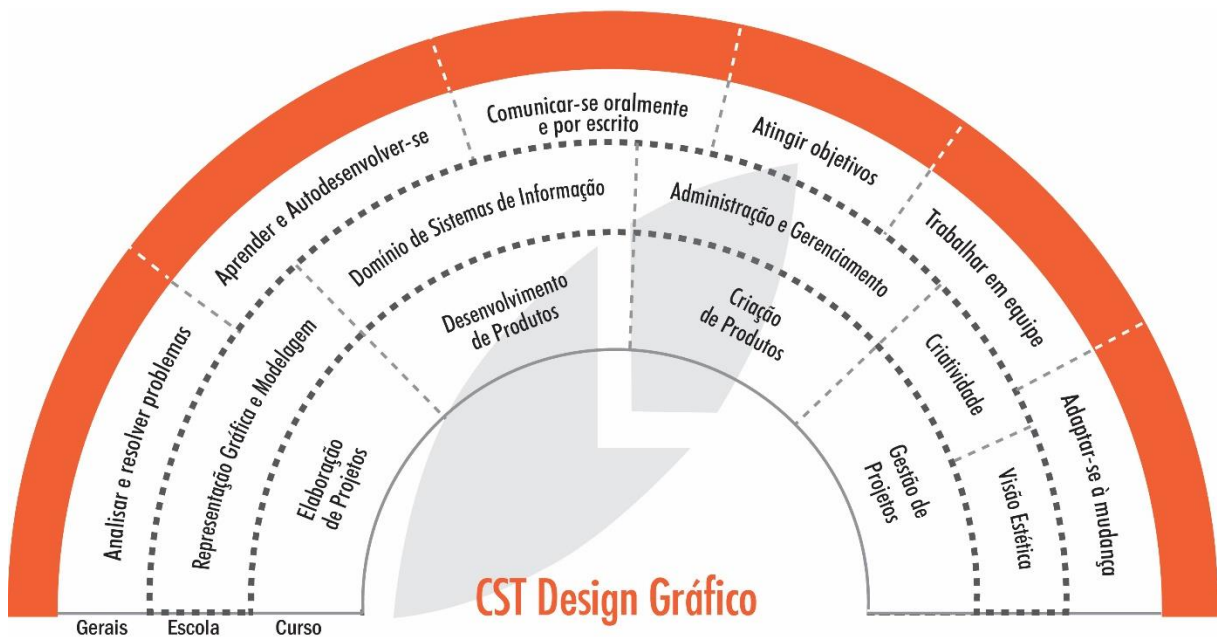
CARGA HORÁRIA

1706 horas

OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar tecnólogos com potencial para articular diferentes linguagens estéticas, gráficas e visuais e aplicá-las aos vários sistemas de informações visuais, sejam eles impressos ou digitais de maneira crítica, reflexiva e criativa, bem como 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.

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

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

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.

COMPUTACAO GRAFICA

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.

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. Discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas e questões de responsabilidade social e justiça.

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.

DESIGN CONTEMPORANEO

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

A disciplina discute os temas transversais, como sustentabilidade, responsabilidade social e direitos humanos e fomenta a aplicação dos temas e conteúdos em pesquisas nas áreas do design. Trata a ética na atividade profissional, com enfoque nos princípios que regem a atividade projetual. Aborda os direitos de propriedade intelectual e seu papel no estímulo à inovação

DESIGN EDITORIAL

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.

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.

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

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.

OPTATIVA

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

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.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA

A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de uma prova presencial, obrigatória, realizada no polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. A avaliação abrange também aspectos de frequência. O EAD.br adota como critério para aprovação a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. O estudante que não atingir o percentual está automaticamente reprovado na disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições e nos polos integrantes do EAD.br encontram-se:

- Instalações administrativas para atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala (s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Instalações Sanitárias;
- Área de Convivência;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Área para Estudo: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, e as IES e os polos contam com espaços de estudos;

- Laboratórios didáticos especializados: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos (ex.: Brinquedoteca) em consonância com a proposta pedagógica do curso.