CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**
Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

Documentação: Portaria Normativa nº 40/2007/MEC - Exclusivamente para Registro de Diplomas.
Resolução da Camara de Ensino, número 011/CEG/UFSC/2008, de 03/09/2008
Criação do Curso - Resolução da Camara de Ensino nº 011/CEG/UFSC/2008, de 03/09/2008.

Objetivo: O curso de Design de Produto da UFSC tem por objetivo formar bacharéis em Design de Produto para fornecer meios para formação de profissionais capazes para atuar em ambientes dinâmicos com caracterísiticas culturais, históricas, técnicas e mercadológicas específicas, além do domínio de técnicas, métodos e ferramentas especificas de projeto, buscando com isso, intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade socioambieental e empreendedorismo.

Titulação: Bacharel em Design, habilitação em Design de Produto

Diplomado em: Design

Período de Conclusão do Curso:	Mínimo: 7 semestres	Máximo: 14 semestres
Carga Horária Obrigatória:	UFSC: 3482 H/A	CNE: 2900 H
		Optativas Profissionais: 408 H/A
Número de aulas semanais:	Mínimo: 12	Máximo: 32
Coordenador do Curso:	Profª. Drª.Marília Matos Gonçalves	
Telefone:	37216504	

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**

Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

Disciplinas Optativas

O aluno deve cumprir, para efeito de integralização curricular, 90 horas-aula de disciplinas optativas.

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
	Conceituação. Bloqueios mentais, perceptivos, emocionais, culturais e ambientais, intelectuais e de expressão. Desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de idéias.						
EGR7104	**Criatividade**	Op	72	4			
	Desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual (sintaxe). O desenho como expressão de sentimentos e conceitos. As ferramentas de desenho. A representação através das formas naturais e artificiais. Percepção e composição das estruturas formais. Desenho de observação. Estudo de luz e sombra.						
EGR7105	**Desenho de Observação**	Op	72	4			
	Projeções ortogonais de sólidos, de figuras planas, de retas e de pontos; Estudo das vistas ortográficas. Perspectiva cavaleira e isométrica; Perspectiva cônica exata; Sombras em épura e em perspectiva.						
EGR7106	**Representação Gráfica**	Op	72	4			
	Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com enfase na cultura ocidental e contemporânea.						
EGR7107	**História da Arte**	Op	54	3			
	Desenho aplicado ao Design.						
EGR7108	**Desenho Aplicado**	Op	72	4			
	Cor e percepção visual. Processos fisiológicos. Princípios básicos da física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento. Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE características e usos. A cor em displays. Cor de processo e cor especial. O uso da cor no Design Gráfico. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.						
EGR7109	**Teoria da Cor**	Op	54	3			
	Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.						
EGR7110	**Plástica**	Op	54	3			
	Design; A atividade como profissão; O exercício da profissão; as diferentes áreas de abrangência do Design.						
EGR7111	**Oficina de Portfólio**	Op	36	2			
	Conceituação. Estudo analítico de metodologias como suporte lógico-formal para a prática projetual.						
EGR7112	**Metodologia de Projeto**	Op	54	3			
	Introdução à Teoria da Comunicação aplicada ao Design. Introdução a semiologia, definição de termos, considerações históricas, divisão dos signos, textos narrativos, objeto-signo, signo-imagem. Teoria dos signos de Peirce, significado e aplicação, dimensões: sintática, semântica e pragmática. As triconomias e as tríades dos signos.						
EGR7113	**Semiótica**	Op	54	3			
	Comportamento do consumidor. Perfil de consumidor. Processo de compra. Segmentação e posicionamento de mercado. Posicionamento e mix de comunicação.						
EGR7114	**Comportamento do Consumidor e Economia**	Op	36	2			
	Introdução ao Design. Aspectos históricos e origens do Design e vanguardas artísticas. As influências dos designers de diferentes países. O design moderno e contemporâneo.						
EGR7115	**História e Evolução do Design**	Op	54	3			
	Princípios de teoria da forma; diferentes modelos de ordenamento formal na natureza e nos produtos da cultura humana. Estruturas formais e sistemas de proporção em organizações bidimensionais. Gestalt. Metamorfose e padrões de crescimento; analogias formais; dimensões simbólicas da forma.						
EGR7116	**Teoria da Forma**	Op	54	3			
	As possibilidades de modulação do espaço. Sistemas de ordenação espacial bidimensional e tridimensional. Composições: bidimensional e tridimensional.						
EGR7117	**Composição**	Op	36	2			

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**

Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

	Conceituações e discussão sobre a relação entre design, cultura e sociedade, com base em princípios antropológicos, políticos, sociológicos, históricos e comunicativos e ênfase no processo de composição e desenvolvimento da atual cultura de mercado na sociedade de consumo.			
EGR7118	**Design e Cultura**	Op	36	2
	Projeto interdisciplinar; Animação 2D - personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação 2D - Conceito e prática. Universo da animação 2D - comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.			
EGR7120	**Projeto 1**	Op	72	4
	Animação 2D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Tipos de softwares de animação 2D - conceito, dinâmica de criação e aplicação; Prática de animação nos softwares. Animatic; Gerenciamento de produção.			
EGR7121	**Animação 2D**	Op	72	4
	Conceituação. Tipos de cenários. Princípios de desenho de cenários em animação. A narrativa do personagem e linguagem dos cenários. Planos e Enquadramento de Câmera - movimento e angulação. Luz e sombra; Linguagem e expressividade. Variações de cenário em animação.			
EGR7122	**Desenho de Cenário**	Op	72	4
	Narrativa e roteiro: conceito, criação/adaptação e desenvolvimento. Tipos de roteiro. Construção de storyboard. Animatic. Expressividade e linguagem. Cenas, planos e enquadramentos de câmera. Desenvolvimento de roteiros e storyboards em animação.			
EGR7123	**Roteiro e Storyboard**	Op	72	4
	Projeto interdisciplinar; Animação 3D - personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard; Animatic; Criação e desenvolvimento de animação 3D - Conceito e prática. Gerenciamento de produção. Universo da animação 3D - comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.			
EGR7124	**Projeto 2**	Op	72	4
	Animação 3D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Animatic; Tipos de softwares de animação 3D - conceito, dinâmica de criação e modelagem, visualização e aplicação; Prática de animação nos softwares.			
EGR7125	**Animação 3D**	Op	72	4
	Modelagem 3D - Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação; materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering.			
EGR7126	**Modelagem 3D**	Op	72	4
	Conceito de pós-produção. Linguagem audiovisual. Processo cinematográfico, televisivo e em mídias digitais. Gerenciamento de produção e pós-produção. Técnicas e tipos de vídeo. Edição de som e vídeo: técnica, softwares e aplicações práticas. Efeitos especiais: técnica, softwares e aplicações práticas. Finalização de animação. Recursos estéticos. Direção de arte. Direção e produção.			
EGR7127	**Pós Produção I**	Op	72	4
	Projeto interdisciplinar; Animação em Stop Motion - conceito, tipos de stop motion, personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação - Conceito, técnicas variadas e prática. Gerenciamento de produção.			
EGR7128	**Projeto 3 - Stop Motion**	Op	72	4
	Conceito; Tipos de stop motion - técnicas; a narrativa e o desenvolvimento de personagens; Roteiro e Storyboard; Direção de Arte e adequações estéticas; Linguagem; Iluminação; Materiais; Cenários; Técnicas de filmagem; Processo de produção.			
EGR7129	**Stop-motion**	Op	72	4
	Som - Conceito, especificações e técnicas; Equipamentos e estúdio; Som em animação - captura, efeitos, e sincronia. Trilha sonora - criação, gravação e edição. Softwares de edição de som - tipos, técnica e aplicação prática.			
EGR7130	**Design de Som**	Op	72	4
	Modelagem 3D - conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Desenvolvimento prático.			
EGR7131	**Modelagem para Stop-motion**	Op	72	4
	Projeto de Identidade Visual, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.			
EGR7132	**Projeto - Branding**	Op	72	4
	Percepção e marca; emoção e Marca; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding; brandbook.			
EGR7133	**Branding Emocional**	Op	72	4
	Conceitos de marca. Estabelecimento de relações entre identidade corporativa e imagem corporativa. Fundamentação de identidade visual. Conotação e denotação no desenvolvimento da identidade visual. Análise e definição dos elementos primários de identidade visual. Metodologia aplicada no projeto de identidade visual. Processo do registro de marca e de suas identidades visuais.			
EGR7134	**Identidade de Marca**	Op	72	4

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**

Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

	Conceituação e caracterização do Sistema de Identidade de Marca (SIM). Desenvolvimento dos Pontos de Contato de Marca, com a produção de estratégias e ações de aplicação da marca. Gestão e aplicação de SIM por meio de metodologia alinhada a aspectos sensoriais, posicionamento de marca e criação de estratégias de implementação e promoção. Compreensão dos processos e materiais, produção e acompanhamento das aplicações gráficas, multimídias e digitais.			
EGR7135	**Estratégias de Aplicações SIM**	Op	72	4
	Projeto gráfico editorial obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.			
EGR7136	**Projeto - Editorial**	Op	72	4
	Etapas da produção de um impresso. Meio-tom e cor. Processos de impressão: histórico e aplicações na indústria gráfica atual dos sistemas planográficos, relevográficos, encavográficos e permeográficos. Suportes para impressão: características e aproveitamento. Tintas. Pré-impressão. Acabamento. Acompanhamento gráfico. Preparação e fechamento de arquivos para impressão.			
EGR7137	**Produção Gráfica**	Op	72	4
	Planejamento de elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa. Princípios da linguagem visual para diagramação. Diagrama/grid (características, tipos e técnicas). Elementos gráfico-editoriais que compõem uma página impressa. Softwares para editoração. Formatos de saída para impressões de publicações.			
EGR7138	**Planejamento Gráfico-Editorial**	Op	72	4
	História da tipografia. A tipografia e seus estilos. Morfologia. Famílias tipográficas. Classificação. Composição de tipos: harmonia, ritmo e proporção. Unidade de medida tipográfica. Aspectos técnicos e óticos. Legibilidade e leiturabilidade. Projeto de tipografia.			
EGR7139	**Tipografia Aplicada**	Op	72	4
	Projeto de design digital obedecendo a metodologia adequada. Plano de Estratégia, Plano de Escopo, Plano de Estrutura, Plano de Esqueleto, Plano de Superfície. Navegabilidade. Arquitetura da Informação.			
EGR7140	**Projeto - Digital**	Op	72	4
	História e conceituação de hipertexto, hipermídia e multimídia. A linguagem hipermidiática. Atributos e aplicações da Hipermídia. Noções de ambientes interativos, cooperativos, colaborativos e participativos. Noções de computação móvel, pervasiva, ubíqua, tangível, física. Interfaces multimodais e dispositivos. Design de interfaces, webdesign e mídias digitais. Arquitetura da informação. Navegabilidade.Tipografia digital e cores para interfaces digitais.			
EGR7141	**Interfaces Digitais e Hipermídia**	Op	72	4
	Desenvolvimento de aplicações hipermídia usando linguagem de marcação de texto (HTML) e aplicação de folhas de estilo em cascata (CSS).			
EGR7142	**Tecnologia Digital**	Op	72	4
	Conceitos de: Interface, Interação, Usabilidade e Comunicabilidade. Tipos de problemas de usabilidade. Critérios ergonômicos. Card sorting.Técnicas de Avaliação (Analíticas, Heurísticas, Inspeção).			
EGR7143	**Ergonomia e Usabilidade**	Op	72	4
	Projeto de produto a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Problematização, pesquisas, alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação do projeto.			
EGR7144	**Projeto 7**	Op	72	4
	Normas de segurança. Desenvolvimento de modelos e protótipos de média complexidade utilizando papel, papelão, madeira e polímeros (silicone e resinas). Uso de materiais alternativos e sustentáveis nos aspectos econômico, social e ambiental.			
EGR7145	**Laboratório de Materiais e Modelos I**	Op	72	4
	Especificação técnica manual: representação bi e tridimensional, vistas ortográficas, cotas, representação de materiais (NBR 12298/1995) e especificações de fabricação. Introdução ao Sistema brasileiro de Normas técnicas (NBR). Especificação técnica digital: utilização do Auto-cad na produção de vistas ortográficas, detalhamento, cotagem, formatação de prancha, execução de perspectivas e renderização.			
EGR7146	**Experimentos em Design**	Op	72	4
	Softwares de modelagem 2D e 3D (3DMax, Maya, etc). Conceitos básicos de modelagem - Tipos de modelagem - Visualização em 3D - Planos de trabalho e/ou referência - Estratégias de criação de modelos - Comandos de modelagem - Edição de modelos - Dimensionamento de 3D - Tratamento superficial.			
EGR7147	**Modelagem Digital**	Op	72	4
	Projeto de utensílio a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.			
EGR7148	**Projeto 8**	Op	72	4
	Normas de segurança. Exercícios de criação de modelos e protótipos em gesso, argila, ploímeros. Elaboração de maquetes e modelos funcionais de complexidade alta. O uso de materiais diverisficados e alternatinos na criação de maquetes e modelos.			
EGR7149	**Laboratório de Materiais e Modelos II**	Op	72	4

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**
Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

	Fundamentos da ergonomia; antropometria e biomecânica; fatores humanos nos produtos e suas relações dimensionais; dispositivos de informação e comando; usabilidades em produtos; métodos de avaliação ergonômica em produtos; saúde e segurança nos produtos; acessibilidade.			
EGR7150	**Ergonomia do Produto**	Op	72	4
	Estudo de materiais utilizados em produtos de design: madeiras (naturais e transformadas), cerâmicas (comuns e avançadas), metais (ferrosos e não ferrosos). Estudo comparativo de propriedades, características, pontos fortes, limitações, características ambientais, econômicas, estéticas e fabris dos materiais. Processos fabris dos materiais (conformação mecânica, usinagem, soldagem, fundição, metalurgia do pó, processos modernos de fabricação).			
EGR7151	**Materiais e Processos**	Op	72	4
	Projeto de mobiliário, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.			
EGR7152	**Projeto 9 - Produto de Alta Complexidade**	Op	72	4
	Estudo de diferentes materiais utilizados na indústria (gessos, papel, polímeros e compósitos). Estudo da estrutura, características, propriedades, aplicações e processos industriais para transformação desses materiais (conformação, usinagem, soldadura, fundição).			
EGR7153	**Materiais e Processos II**	Op	72	4
	Modelo, maquete e protótipo, engenharia reversa. Conceitos de prototipagem rápida, ferramental rápido e manufatura rápida. Tecnologias de materialização digital: sistemas aditivos, subtrativos e formativos. Corte a laser.Tecnologias de digitalização 3D.			
EGR7154	**Prototipagem**	Op	72	4
	Introdução ao Desenho técnico à mão livre. Normas para o desenho. Técnicas fundamentais de traçado a mão livre. Sistemas de representação: 1º e 3º diedros. Projeção ortogonal de peças simples. Vistas omitidas. Cotagem e proporções. Perspectivas axonométricas, isométricas, bimétrica, trimétrca. Perspectiva cavaleira. Esboços cotados. Sombras próprias. Esboços sombreados. Cortes e Seções. Uso de ferramentas CAD para elaboração de desenhos técnicos.			
EGR7155	**Desenho Técnico CAD**	Op	72	4
	Projeto gráfico experiencial a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.			
EGR7156	**Projeto - Experiencial**	Op	72	4
	Design de experiência: conceito e origens. Design centrado na atividade. Níveis de experiência: estética, significado e emocional. Categorias das experiências: relacionadas aos sentidos; relacionadas aos sentimentos; sociais; cognitivas; de uso; e de motivação. Estudo de casos.			
EGR7157	**Design Experiencial**	Op	72	4
	Design emocional. Teoria da emoção. O design e o componente emocional em um produto. Emoção e motivação. Memória material afetiva. Pleasure-based Design. Estudo de casos.			
EGR7158	**Design Emocional**	Op	72	4
	Design de Interação. Design centrado no usuário. Cognição humana e distribuída. Princípios do design de interação. Metas de usabilidade. Estudo de casos.			
EGR7159	**Design de Interação**	Op	72	4
	Projeto de coleção de moda, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.			
EGR7160	**Projeto 11 - Produto de Moda**	Op	72	4
	Pesquisa de produção do produto de moda. A coleção. Metodologia de Desenvolvimento de produto de moda. Mix de produtos. Ciclo de vida do produto de Moda.			
EGR7161	**Produção de Moda**	Op	72	4
	Antropometria (conceitos básicos). Medidas de corpo no padrão industrial. Construção e interpretação das bases em processo digital. Ampliação e redução de moldes.			
EGR7162	**Modelagem Digital (moda)**	Op	72	4
	As fibras têxteis. Classificação e características (físicas e químicas). Processo de criação de tecido plano. Ligamento têxtil. Processo de criação de malha. Processo de criação do não tecido. Simbologia têxtil. Elaboração de Tags.			
EGR7163	**Acessórios de Moda**	Op	72	4
	Projeto de espaço. Promoção de vendas e merchandising - histórico, definições, funções, técnicas, atividades. Diferenças entre promoção de vendas e merchandising. Economia da experiência. Compras planejadas e por impulso. Hábitos do consumidor brasileiro. Princípios éticos da promoção de vendas. Planejamento da promoção de vendas.			
EGR7164	**Projeto 12 - Merchandising**	Op	72	4

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**

Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

Conhecimento básico dos meios de expressão e representação de projetos de arquitetura e urbanismo. Familiarização com os instrumentos, meios e materiais utilizados para expressão e representação. Normas e convenções (ABNT e DIN). Linhas, texturas, desenhos de projeto, projeto de execução, detalhes. Normalização das pranchas, escalas gráficas, selo e indicações de apoio à leitura de projetos. Modelos reduzidos.

EGR7165	**Desenho de Representação Arquitetônica**	Op	72	4

Visão sistêmica sobre o ambiente construído. Conhecer características do ambiente (elementos estruturais, revestimentos, iluminação, som e temperatura)e do mobiliário

(tipos, dimensionamento, especificações e materiais) e analisar as

interações do usuário no espaço construído (noções de ergonomia e

percepção ambiental).

EGR7166	**Tecnologia do Espaço Construído**	Op	72	4

Conceitos de Marketing e Merchandising. Atmosfera de compras. Locais de exposição de produtos. Exibitécnica e vitrinismo. Espaços customizados. Modelos e hábitos de compra do consumidor brasileiro. Materiais de merchandising em ponto de vendas.

EGR7167	**Visual Merchandising**	Op	72	4

Projeto de Design promocional focado na valorização de marcas e sua divulgação na mídia. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto.

EGR7168	**Projeto - Promocional**	Op	72	4

Direção de criação: direção de arte e redação. Planejamento e Criação. Linguagem visual. Criação visual para as diversas mídias. Técnicas de elaboração de layout e arte final. Estratégias publicitárias. Criação e desenvolvimento de uma campanha publicitária.

EGR7169	**Direção de Criação**	Op	72	4

Produção publicitária: criação, produção, pós-produção e finalização. Criatividade e viabilidade técnica da produção publicitária nas diversas mídias. Planejamento financeiro. Fornecedores, parceiros e prestadores de serviços.

EGR7170	**Produção Publicitária**	Op	72	4

Conceito de Mídia. As mídias e suas especifidades. Meios de comunicação. Veículos de comunicação. Plano de Mídia. Planejamento de mídia. Técnicas e ferramentas de aferição de audiência, de penetração, de concentração e de retorno das mídias. Cobertura, freqüência, sustentação. Estratégias de veiculação e público alvo. Planejamento financeiro.

EGR7171	**Planejamento de Mídia**	Op	72	4

Pesquisa de tendência de Moda. Desenvolvimento de caderno de tendência.

EGR7172	**Projeto - Tendência**	Op	72	4

Pesquisa de Moda. Calendário de Moda. Pesquisa prospectiva de tendência. Mercado. Caderno de tendências.

EGR7173	**Tendências**	Op	72	4

Moda. Conceito e breve referencial histórico do termo. Moda, Cultura e Sociedade. O processo de Moda. Modernidade. Pós-Modernidade. Sistema de Moda.

EGR7174	**Sistema de Moda**	Op	72	4

A indústria têxtil (tecido plano e confecção). Cadeia Têxtil. Fibras e Fios. Fiação. Estudo sobre tecidos (etapas de produção e acabamentos). Tecidos especiais.

EGR7175	**Oficina de Materialização**	Op	72	4

Resistências dos materiais aplicada ao design. Força, tensão, deformação. Efeitos da tração, compressão, flexão, torção em materiais diversos. Propriedades mecânicas de metais, madeiras, cerâmicas e plásticos. Fadiga e cargas combinadas. Resistências em elementos de máquinas: engrenagens, parafusos, eixos, polias, mancais, trilhos, vigas.

EGR7184	**Resistência dos Materiais**	Op	36	2

Teorias de arquitetura da informação para o Design. A organização da informação utilizando projetos estruturados e tecnológica de orientação a objetos.

EGR7185	**InfoDesign**	Op	36	2

Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, Qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.

EGR7186	**Design e Sustentabilidade**	Op	54	3

Introdução a ergonomia. Conceitos de ergonomia física e cognitiva. Antropometria e Biomecânica. Controles e Manejos. Dispositivos de informação. Usabilidade.
Fundamentos da Psicologia Cognitiva. Processos Cognitivos. Memórias: sensorial, operacional, de curto prazo e de longo prazo. Ativação das memórias. Processamento e armazenamento de informações. Raciocínio e Inferências. Tomada de decisão.

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**
Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

EGR7187	**Ergonomia Física e Cognitiva**	Op	36	2

Aspectos históricos, técnicos e estéticos da Fotografia, de seu surgimento à fotografia digital. Fotografia e linguagem: poética, imagem e significação. Usos e funções da fotografia. Fotografia e Design. A câmera fotográfica: elementos componentes ajustes e utilização: ISO, diafragma, obturador e distância focal. Prática fotográfica: fotografia ambiental. Iluminação natural e artificial, estúdio fotográfico.

EGR7188	**Fotografia Digital**	Op	72	4

Conceitos e definições. Design como diferencial competitivo. Design Thinking. Gestão estratégica x gestão operacional. Designer como gestor de projetos. Liderança x chefia.

EGR7189	**Gestão do Design**	Op	36	2

Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital.

EGR7190	**Ilustração Digital**	Op	72	4

ntrodução ao Marketing. Marketing e Design. Comportamento e satisfação do consumidor. Pesquisa de mercado. Análise SWOT. Segmentação e Posicionamento. Concorrência, planejamento e estratégias. O Composto mercadológico. Marketing Mix. Estudo de casos.

EGR7191	**Marketing**	Op	54	3

Imagem Digital: conceito e aplicações. Técnicas de edição de imagem - efeitos. Recursos tecnológicos: softwares para tratamento de imagem e extensões (sufixos) e suas aplicações.

EGR7192	**Tratamento de Imagem I**	Op	54	3

Fases do Método Estatístico; Estatística Descritiva; Estatística Indutiva.

EGR7193	**Pesquisa em Design**	Op	36	2

Teoria da informação e da comunicação. Conceituação e objetivos da publicidade e propaganda. Criação de textos publicitários, chamada, slogan. Técnicas para produção de textos publicitários em mídias: recursos estilísticos e ferramentas persuasivas. Familiarização com o texto publicitário por meio de leitura e análises preliminares.

EGR7194	**Comunicação Publicitária**	Op	36	2

Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas organizações. Design e empreendedorismo. Noções de Administração do seu próprio negócio. Plano de Negócios.

EGR7195	**Empreendedorismo**	Op	54	3

O Projeto de Conclusão de Curso: normas e procedimentos, documentação, determinação do orientador, montagem da proposta de projeto, etc.

EGR7196	**PCC 1**	Op	90	5

Desenvolvimento de Projeto de conclusão de curso [projeto / pesquisa]

EGR7197	**PCC 2**	Op	450	25

Cumprimento do programa de atividades de estágio (PAE) em conformidade com as normas da UFSC, do Curso de Design/EGR e com a legislação federal e estadual.

EGR7198	**Estágio**	Op	360	20

Conceitos de acessibilidade e adaptabilidade. Design Inclusivo. Desenho Universal. Legislação orientada à acessibilidade. Tecnologia de Informação e de Comunicação (TICs). Tecnologias assistivas. Estudos de Caso.

EGR7201	**Acessibilidade e Adaptabilidade**	Op	72	4

Ciclo de vida do produto. Conceito. Análise do Ciclo de Vida. Etapas da Análise do Ciclo de Vida. Estudo de casos. Softwares para Análise do Ciclo de Vida.

EGR7202	**Análise do Ciclo de Vida**	Op	36	2

O personagem 2D; Proporção e expressão; Desenvolvimento de personagens; Princípios de animação; Técnicas de representação de personagens; Linguagem gráfica; o Personagem e a narrativa. Desenho de humor. A perspectiva com meio de representação gráfica; pontos de fuga; luz e sombra em perspectiva.

EGR7203	**Desenho de Personagem 2D**	Op	72	4

Conceituação de modelagem tridimensional computadorizada. Modelagem geométrica e visualizações. Narrativa e desenvolvimento de personagens. Materiais e texturas. Iluminação. Recursos de animação. Mapeamento. Estrutura de articulação e animação do personagem 3D. Rendering.

EGR7204	**Desenho de Personagem 3D**	Op	72	4

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**

Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

	Conceitos e características do Design de Superfície. Aplicações. Noção de módulo. Pesquisa de referências visuais. Técnicas de repetição. Projeto de padronagem (têxtil, cerâmica e/ou gráfico).			
EGR7205	**Design de Superfície**	Op	54	3
	Técnicas avançadas de produção e edição de vídeo em sistemas digitais: equipamento, efeitos visuais e sonoros. Luminosidade, espacialidade e temporalidade como elementos integrantes da imagem animada. Ambientes naturais e cenográficos para realização de imagens em movimento. Direção de arte. Produção e edição videográfica. Construção de narrativas com Imagens animadas: argumentação, tematização, storyboard, narrativa e expressividade.			
EGR7206	**Vídeo**	Op	72	4
	Técnicas avançadas de produção e edição de fotografia em sistemas digitais: equipamento e recursos técnicos e visuais. Luminosidade, espacialidade e temporalidade como elementos integrantes da imagem. Ambientes naturais, interiores e estúdio. Direção de arte em fotografia. Produção e edição fotográfica. Construção de narrativas com Imagens fixas: argumentação, tematização e expressão.			
EGR7207	**Fotografia Avançada**	Op	72	4
	Fotografia de produtos: aspectos técnicos e estéticos. Iluminação e fotografia em ambiente: natureza e estúdio. Recursos de tratamento plástico e estéticos em modelos e objetos para fotografia. Mesa de still e recursos de iluminação, angulação e enquadramento. Fotografias em close e macrofotografia. Produção e tratamento de imagens: programas de tratamento e editoração fotográfica.			
EGR7208	**Fotografia de Produto**	Op	72	4
	Técnicas de apresentação de produtos diversos (moda, mobiliário, embalagens, etc.). Técnicas diversas (marker, guache, aquarela, lápis de cor, etc.).			
EGR7209	**Rendering**	Op	72	4
	Sistemas de sinalização. Sinalização externa e sinalização interna. Legibilidade, leiturabilidade e compreensão da informação. Materiais e processos industriais. Processo do projeto de sinalização. Legislação e responsabilidade legal.			
EGR7210	**Sinalização**	Op	72	4
EGR7211	**Pós Produção II**	Op	72	4
	Definições e conceitos de cinema e animação; história do cinema e animação; evolução da tecnologia da animação e do cinema; estudo dos grandes mestres - dos pioneiros aos atuais; áreas envolvidas na produção cinematográfica; estrutura e processos na produção cinematográfica; como funciona um estúdio de animação tradicional e de animação 3D.			
EGR7212	**Animação e Cinema**	Op	72	4
	Embalagem. Conceitos, funções e processos de fabricação (injeção, sopro, extrusão, termoformagem). Materiais (características e propriedades). Legislação para o desenvolvimento de embalagens (MAPA, ANVISA, ABNT, INMETRO). Embalagem e meio ambiente.			
EGR7213	**Tecnologia e Legislação da Embalagem**	Op	72	4
	Tratamento de imagem digital avançado. Técnicas de edição de imagem e efeitos avançados. Materiais.Texturas procedurais de substâncias. Mapeamento UV, Iluminação, Técnicas de iluminação global, YafRay, Partículas, Simulação de física real.			
EGR7214	**Tratamento de Imagem II**	Op	72	4
	Empresa de moda; criação de conceito; criação de logotipo; manual de identidade corporativa; avaliação de resultados; ações de branding.			
EGR7215	**Branding de Moda**	Op	54	3
	Projeto Auxiliado por Computador (CAD). Manufatura Auxiliada por Computador (CAM). Conceitos e características. Software CAD para desbaste e perfilado. Percursos e usinagem.			
EGR7216	**CAD/CAM**	Op	72	4
	História da Moda através do estudo da indumentária. A modelagem através dos tempos. Características formais e estilísticas ao longo dos tempos.			
EGR7217	**História da indumentária**	Op	36	2
	Planejamento. Desenho de roupas e acessórios. Croquis. Desenho técnico de moda.			
EGR7218	**Desenho de Moda**	Op	54	3
	Organização empresarial do setor de moda (organização, planejamento, mecanismos de controle de qualidade. Processo produtivo. Cadeia têxtil. Sequencia operacional a elaboração do produto de moda. Análise de tempo de produção e custos. Ficha Técnica. Sustentabilidade e gestão de resíduos.			
EGR7219	**Operacionalização da Moda**	Op	54	3
	Eventos de Moda. Desfiles, Exposições. Show-room. Vitrines. Produção de desfile. Editoriais de Moda. (revistas, catálogos, blogs, etc.) Fotografia de moda. Vídeo de Moda. Release de moda para jornais, TV.			
EGR7220	**Produção de Eventos**	Op	36	2

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **452 - DESIGN, HABILITAÇÃO EM DESIGN DE PRODUTO**

Currículo: **20101**

Habilitação: Bacharelado em Design, habilitação em Design de Produto

	Criação, construção, validação e avaliação de marcas; Branding focado no consumidor; hipermodernismo e o consumo; estratégias promocionais e de divulgação de marca; A marca construída de dentro para fora da corporação.			
EGR7221	**Branding Estratégico**	Op	54	3
	O conceito de edição audiovisual; Problemas e técnicas da edição de imagens; Problemas e técnicas da edição de som; A montagem cinematográfica; A edição linear em imagem e áudio; A edição não linear em imagem e áudio; Técnicas de edição publicitária e promocional.			
EGR7222	**Edição de Som e Vídeo**	Op	72	4
	Conceito de design têxtil; desenvolvimento de técnicas de estamparia e tecelagem; desenvolvimento de painéis de ambiências pesquisando as tendências de moda; o processo de design têxtil; as cadeias produtivas; fontes de pesquisa: temas, conceitos e códigos visuais; definição do conceito da coleção para apresentação na aplicação de estampas localizada e corrida.			
EGR7223	**Design Têxtil**	Op	72	4
	Características do desenho de caricatura, contrastes e exageros na anatomia do desenho de humor. Desenvolvimento de charges animadas 2D para internet e televisão.			
EGR7224	**Caricatura e Charge Animada**	Op	54	3
	Introdução ao Projeto de Interiores; Metodologias de Projeto: Design e Arquitetura; DNA arquitetônico; Neurociência no projeto de interiores; Estudos de casos; Atelieres de Projeto.			
EGR7225	**Metodologia de Projeto de Interiores - DNA de Projeto**	Op	72	4

Observações

null

Legenda: Tipo: Ob=Disciplina Obrigatória; Op=Disciplina Optativa; Es=Estágio; Ex=Extracurso; H/A=Hora Aula Equivalente: Disciplina equivalente; Conjunto: Disciplinas que devem ser cursadas em conjunto