



## Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design Gráfico		Código da Disciplina: DSG340
Course: Graphic Design		
Materia: Diseño Gráfico		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 00 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 3 3	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Everaldo Pereira	Titulação - Graduação Bacharel em Comunicação Social	Pós-Graduação Mestre
Professores: Everaldo Pereira	Titulação - Graduação Bacharel em Comunicação Social	Pós-Graduação Mestre
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
Conhecimentos: Desenvolvimento de projetos gráficos orientados. Habilidades: Aprimorar técnicas de pesquisa, desenho, criatividade e aplicação de um projeto gráfico. Atitudes: Criatividade na solução gráfica aplicada ao Design de Produtos.		
EMENTA		
Introdução ao projeto de Design Gráfico aplicado a produto. Revisão das técnicas digitais em softwares gráficos. Seminários sobre tendências do design gráfico contemporâneo. Criação de projetos de design gráfico contemporâneos aplicados a produtos. Aplicação prática em softwares de edição de imagens. Branding e conceito visual. Desenvolvimento de projetos de infografia: pesquisa visual, conceito visual e linha criativa, composição, cores e tipografia, apresentação física e virtual. Aplicação em pranchas de apresentação: problematização, objetivos, justificativa. Pesquisa visual, base teórica, referências bibliográficas do projeto, leitura crítica. Conceito visual e estudos de desenvolvimento e definição de linha visual. Desenvolvimento gráfico de usabilidades e dinâmicas. Desenvolvimento de pranchas de apresentação de projeto de produto. Apresentação dos projetos de programação visual de produto.		
SYLLABUS		
Introduction to the graphic design project applied to the product. Review of digital techniques in graphic softwares. Seminars on trends in contemporary graphic design. Creation of contemporary graphic design projects applied to products. Practical application in image editing softwares. Branding and visual concept. Development of infographics projects: visual research, visual concept and creative line, composition, colors and typography, physical and virtual presentation. Application in presentation boards: problematization, objectives, justification. Visual research, theoretical basis, bibliographical references of the project, critical reading. Visual concept and studies of development and		



definition of visual line. Graphic development of usability and dynamics. Development of product design presentation boards. Presentation of visual product programming projects.

### TEMARIO

Introducción al diseño gráfico aplicado en el producto. Revisión de las técnicas digitales en softwares de gráficos. Seminarios sobre tendencias en el diseño gráfico contemporáneo. Creación de proyectos de diseño gráfico contemporáneo aplicados a los productos. Aplicación práctica en el software de edición de imágenes. La marca y el concepto visual. Desarrollo de proyectos informáticos gráficos: búsqueda visual, el concepto visual y línea creativa, la composición, el color y la tipografía, presentación física y virtual. Paneles de presentación de solicitud: cuestionamiento, objetivos, justificación. la investigación visual, base teórica, las referencias del proyecto, la lectura crítica. concepto visual y el desarrollo de los estudios y la definición de la línea visual. usabilidad de desarrollo gráfico y dinámico. Desarrollo de paneles de presentación de diseño de productos. Presentación de proyectos de programación visual de productos.

### ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Exercício - Sim

### LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning

### METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas conceituais: expositivas sobre a metodologia de projeto utilizada.  
Aulas práticas: orientação para o desenvolvimento do projeto de produtos gráficos.  
Desenvolvimento em softwares de edição de imagens;  
Pesquisa acadêmica;  
Seminários de apresentação;  
Leituras críticas;

### CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Linguagem Visual do Design. Técnicas de Criatividade. Técnicas de Representação Bidimensional e Tridimensional. Metodologia de Projeto.

### CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Desenvolvimento de projetos gráficos orientados por meio de técnicas de pesquisa, representação bidimensional e tridimensional, exercícios de criatividade aplicados ao Design de Produtos.



## BIBLIOGRAFIA

### Bibliografia Básica:

AIREY, David. Design de logotipos que todos amam: um guia para criar identidades visuais. Trad. Orlando Coutinho, Rev. téc. Alvaro Magalhães. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2010. 202 p. ISBN 9788576084754.

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criador. Trad. de Ivonne Terezinha de Faria; sup Editorial de Vicente di Grado. São Paulo: Thomson Learning, 2006. 503 p. ISBN 8522101485.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. Trad. de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 236 p.

### Bibliografia Complementar:

ABELLÁN, Miguel; MINGUET, Josep Maria (Ed.). Pack! Pack!. Translation Babyl Traducciones. Barcelona: Instituto Monsa de Ediciones, 2010. 207 p. ISBN 9788496823150.

ALLEN, Jeanne. Designer's guide to color 3. San Francisco, CA: Chronicle, 1986. 119 p. ISBN 0877014086.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Trad. de Edson Furmankiewicz. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 175 p. ISBN 9788577803545.

BERGSTRÖNN, Bo. Fundamentos da comunicação visual. Trad. de Rogério Bettoni. São Paulo, SP: Rosari, 2009. 240 p. ISBN 9788588343856.

FARIAS, Priscila. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2001. 2001 p. ISBN 8586695092.

FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5. ed. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2006. 271 p. ISBN 8521203993.

FIELD, Charlotte; FIELD, Peter. Graphic design for the 21 st century. Hong Kong: Taschen, 2005. 191 p. (Icons). ISBN 9783822838778.

GARROFÉ, Josep M<sup>a</sup>. Antique packaging. Corte Madera, CA: Gingko, c2008. 391 p. ISBN 9781584233183.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 7 ed. São Paulo: Escrituras, 2006. 127 p.

KOZAK, Gisela; WIEDEMANN, Julius. Package design now!. Hong Kong: Taschen, c2008. 414 p. ISBN 9783822840313.



MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly, MA: Rockport Publishers, c2012. 207 p. ISBN 9781592537563.

MEGGS, Philip B; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. [Trad. da 4. ed. norte-americana]. Trad. de Cid Knipel. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2009. 717 p. ISBN 9788575037751.

MELO, Francisco Inácio Homem de. Os desafios do designer & outros textos sobre design gráfico. São Paulo, SP: Edições Rosari, 2003. 97 p. (Coleção Textos Design). ISBN 8588343142.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 10. ed. Rio de Janeiro, RJ: Senac Nacional, 2009. 256 p. ISBN 9788574582672.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. [The non-designer's design book]. Trad. de Laura Karin Gillon; rev. de Nelson Barbosa. 3. ed. São Paulo, SP: Callis, 2009. 191 p. ISBN 8574162388.

#### **AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)**

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

$k_1$ : 1,0  $k_2$ : 1,0

#### **INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS**

Trabalho T1: consiste de 2 projetos de design gráfico; um projeto sobre design gráfico contemporâneo aplicado a embalagem; e um projeto de infografia;  
Trabalho T2: consiste de um projeto de design gráfico aplicado ao produto e um projeto de design gráfico multimídia;



OUTRAS INFORMAÇÕES

**SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA**

Adobe Photoshop CC 2018  
Adobe Illustrator CC 2018  
Adobe Dimension CC 2018  
Adobe InDesign CC 2018  
Adobe Bridge CC 2018  
Adobe XD CC 2018  
Adobe Lightroom CC 2018  
Adobe Portfolio CC 2018  
Adobe Behance CC 2018  
Adobe Acrobat DC 2018



## APROVAÇÕES

Prof.(a) Everaldo Pereira  
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca  
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
1 E	Introdução ao projeto de Design Gráfico aplicado a produto. Design Thinking.	91% a 100%
2 E	Revisão das técnicas digitais em softwares gráficos. Problem Based Learning.	91% a 100%
3 E	Seminários sobre tendências do design gráfico contemporâneo. Sala de aula invertida.	41% a 60%
4 E	Criação de projetos de design gráfico contemporâneos aplicados a embalagem. Design Thinking.	91% a 100%
5 E	Aplicação prática em softwares de edição de imagens. Problem Based Learning.	91% a 100%
6 E	Conceitos de infografia. Sala de aula invertida.	41% a 60%
7 E	Desenvolvimento de projetos de infografia: pesquisa visual. Design Thinking.	91% a 100%
8 E	Desenvolvimento de projetos de infografia: conceito visual e linha criativa. Design Thinking.	91% a 100%
9 E	Desenvolvimento de projetos de infografia: cores e tipografia, apresentação física e virtual. Project Based Learning	91% a 100%
10 E	Aplicação prática em softwares de edição de imagens. Project Based Learning.	91% a 100%
11 E	Design gráfico aplicado a produto: problematização. Design Thinking.	91% a 100%
12 E	Design gráfico aplicado a produto: objetivos. Project Based Learning	91% a 100%
13 E	Design gráfico aplicado a produto: Pesquisa visual. Project Based Learning	91% a 100%
14 E	Design gráfico aplicado a produto: base teórica e referências bibliográficas do projeto, leitura crítica. Sala de aula invertida.	41% a 60%
15 E	Design gráfico aplicado a produto: projeto gráfico. Project Based Learning.	91% a 100%
16 E	Design gráfico aplicado a produto: projeto gráfico. Project Based Learning.	91% a 100%
17 E	Conceito visual e estudos de desenvolvimento e definição de linha visual multimídia. Design Thinking.	91% a 100%
18 E	Desenvolvimento gráfico de usabilidades e dinâmicas. Project Based Learning.	91% a 100%
19 E	Desenvolvimento de pranchas de apresentação de projeto gráfico multimídia I. Project Based Learning	91% a 100%
20 E	Desenvolvimento de pranchas de apresentação de projeto gráfico multimídia II. Project Based Learning	91% a 100%
21 E	Revisão de projeto gráfico multimídia. Project Based Learning	91% a 100%
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		