



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Design Gráfico

Sumário

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento	3
2. Características Técnicas do Curso	3
3. Público-alvo	3
4. Critérios de Seleção	4
5. Justificativa do Curso	4
6. Objetivos do Curso	4
7. Competências e Habilidades do Egresso	5
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	6
9. Estágio Não Obrigatório	9
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária	10
12. Conteúdo programático	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica	24

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Design Gráfico

Área de Avaliação (CAPES): INTERDISCIPLINAR

Grande Área (CAPES): 90000005 MULTIDISCIPLINAR

Área do Conhecimento (CAPES): 90100000 INTERDISCIPLINAR

Classificação OCDE: Artes e Humanidades

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

O curso é destinado a profissionais das áreas de criação, tecnologias e mídias digitais, que queiram se aprofundar no design gráfico e suas vertentes, possibilitando seu ingresso no mercado de trabalho. O curso foi construído de modo que mostra diversas possibilidades que o campo de

design gráfico lida, permitindo ao estudante conhecer melhor cada campo e suas relações, como as áreas de animação, interfaces, experiência do usuário, design editorial, entre outras.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

A área de design gráfico engloba diversas possibilidades de atuação, em especial com o uso crescente de tecnologias de informação e comunicação. O papel do designer ganha grande importância, por conta de necessidades tanto do uso de tecnologias, quanto para criar uma mensagem.

Assim, surge a necessidade de se criar interfaces amigáveis e intuitivas, planejar experiências de usuário e organizar informações em um projeto visual. Há cada vez mais a necessidade de criar conteúdo para redes sociais de maneira clara e prática, além de criar peças criativas tanto para meios impressos quanto digitais.

Por conta de tais fatores, a área de design gráfico necessita cada vez mais de profissionais que entendam de conceitos técnicos, mas que também saibam criar projetos e solucionar problemas de maneira crítica e inovadora.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Desenvolver projetos de design de maneira ética e crítica, seguindo as tendências do mercado e as boas práticas de cada suporte escolhido, a partir de uma base teórica sólida em fundamentos que englobam o campo do design gráfico e suas vertentes.

6.2. Objetivos Específicos

- Compreender as necessidades de um projeto de design e buscar soluções para elas, a partir de conceitos teóricos de cada campo existente dentro do design gráfico.
- Utilizar ferramentas digitais de criação visual para projetos a serem apresentados em variados suportes, desde impressos até digitais.
- Compreender e saber como planejar as etapas de criação de um projeto de design gráfico, de modo a conseguir trabalhar em equipe de maneira organizada.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

O estudante, ao final do curso, estará apto a atuar em projetos que envolvam a criação de peças visuais, como animações, interfaces gráficas e peças editoriais, com compreensão das especificidades que cada suporte possui para o processo de criação. Além disso, terá domínio dos principais conceitos da área de User Experience, podendo atuar neste mercado, ou utilizá-los em outros campos de atuação.

Habilidades

- Elaborar peças gráficas para meios impressos, como livros e revistas, e digitais, como sites e mídias sociais.
- Planejar produtos de design a partir de conceitos da área de UX experiência de usuário.

- Analisar, de maneira crítica, um briefing para decidir as melhores ferramentas e suportes para a criação de um projeto de design.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de jubramento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

- I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;
- II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e
- II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Design de experiência do usuário - UX	0 h	40 h	40 h
Princípios de design e prototipação	0 h	40 h	40 h
Animações e ferramentas virtuais	0 h	40 h	40 h
Princípios da animação 2D	0 h	40 h	40 h
Design Editorial	0 h	40 h	40 h
Design de Interfaces	0 h	40 h	40 h
Construção de personagens	0 h	40 h	40 h
Edição, pós-produção e direção de arte	0 h	40 h	40 h
Marketing e publicidade em mídias sociais	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360 h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. | Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;
- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim informativo Cybercentro Castelo Branco**. Castelo Branco, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em: <https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Design de experiência do usuário - UX

Ementa: Conceitos sobre ergonomia e psicologia cognitiva; Diretrizes para a concepção de interfaces WEB; Acuidade visual; Conceitos sobre design e análise de interface digital. Métodos e técnicas de usabilidade; Critérios e concepção de navegabilidade; Técnicas de avaliação e UX – Experiência do usuário. Web Design responsivo.

Competências e Habilidades:

- Entender conceitos sobre ergonomia e psicologia cognitiva;
- Desenvolver sistemas com um ambiente agradável ao usuário;
- Atentar para acuidade visual;
- Apreender conceitos básicos sobre design digital e Web Design Responsivo.

Conteúdo Programático 1: Conceitos sobre ergonomia e Usabilidade.

Conteúdo Programático 2: Interfaces WEB e técnicas de avaliação de IHC.

Conteúdo Programático 3: Análise da interface digital.

Conteúdo Programático 4: Acuidade visual, Design digital e Web Design Responsivo.

Bibliografia:

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação:** trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet, 2006. 173p.

Dillon, A. **User interface design.** MacMillan Encyclopedia of Cognitive Science, London: MacMillan, 2003.

IIDA, Itiro. **Ergonomia:** projeto e produção. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. 465p.

ISO 13407. Human-centred design processes for interactive systems. 1999.

ISO 9241. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) – Part 11: Guidance on Usability. 1998.

JASTRZEBOWSKI, W. An Outline of Ergonomics, or the Science of Work based on the truths drawn from the Science of Nature 1857. **Central Institute for Labour Protection.** 2000.

KO, Amy J. How to evaluate analytically. **UW Faculty Web Server.** Disponível no seguinte link: <http://faculty.washington.edu/ajko/books/design-methods/how-to-evaluate-analytically.html>.

Meister D. **Human Factors:** Theory and Practice. New York: Wiley-Interscience, 1971; 10.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SOMMERVILLE, Ian. **Software Engineering.** 8. Ed. England: Addison-Wesley, 2007.

Disciplina: Princípios de Design e Prototipação

Ementa: Princípios do *design*, usabilidade, *style guide*, *design system*, prototipação web, prototipação *mobile*, *user interface*, como criar um portfólio.

Competências e Habilidades:

- Aprender e aplicar os princípios de Design;
- Desenvolver interfaces seguindo boas práticas *web* e *mobile*;
- Aprender e aplicar *design system*;
- Prototipar interfaces web;
- Prototipar interfaces *mobiles*;
- Criar e propor soluções criativas no meio digital;
- Como desenvolver um portfólio com projetos de UI.

Conteúdo Programático 1: Conceitos gerais sobre *UI design*.

Conteúdo Programático 2: Usabilidade.

Conteúdo Programático 3: *User Interface*.

Conteúdo Programático 4: *Design System* e Prototipação.

Bibliografia Básica:

NORMAN, Donald A. **Design emocional:** Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. 1. Ed. Rio de Janeiro-RJ: Rocco, 2008.

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado No Usuário:** Um Guia para o Desenvolvimento de Aplicativos Amigáveis. 1. ed. São Paulo-SP: Novatec, 2013.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação:** Além da Interação Humano-Computador. 3. ed. São Paulo-SP: Bookman, 2013.

HELLER, Eva. **Psicologia das cores:** Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão, Edição padrão. São Paulo-SP: GG, 2012.

Bibliografia Complementar:

KRUG, Steve. **Não Me Faça Pensar**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2014.

Disciplina: Animações e Ferramentas Virtuais

Ementa: Fundamentação teórica sobre ferramentas digitais; conhecendo os principais softwares para animação (pacote Adobe ou softwares similares); ferramentas básicas de Animação; técnicas para animação frame a frame e animação vetorial; propriedades do frame; aspectos básicos para renderizar arquivos de animação.

Competências e Habilidades:

- Ter domínio dos principais recursos para tratamento e manipulação de imagens em programas editores de imagens como o Adobe Photoshop e similares.
- Elaborar animações no Adobe Animate e implementá-las em sites para web e jogos simples para sites.
- Criar animações para vídeos por meio do Adobe Animate e softwares similares e criar GIFs no Adobe Photoshop.

Conteúdo Programático 1: comandos básicos do Adobe Photoshop, conceito de camadas, filtros e efeitos em camadas, canais de cor e transparência, uso de ferramentas de texto, formas vetoriais, preenchimento e contorno, importação de imagens, criação de GIFs.

Conteúdo Programático 2: tratamento de imagens, aplicação de filtros, princípios de contraste, brilho, saturação, ajuste de nível (*level*), padrões de cor para imagem digital (RGB, HSB, entre outros), recursos de máscara, timeline e frames, animações simples no Photoshop.

Conteúdo Programático 3: comandos básicos do Adobe Animate, aplicação dos princípios de animação, importação de imagens, timeline, interações simples de teclado e mouse, exportação para web nos principais formatos de vídeo (MP4, AVI, etc) e conversão para aplicações interativas com o uso de HTML5 e Java Script.

Conteúdo Programático 4: técnicas de frame a frame, shape tween (interpolação de formas) e classic tween (interpolação clássica), keyframes e

interpolação, animações para sites, uso dos recursos de canvas, princípios de html5 e Java Script, animações voltadas para jogos web, criação de jogos e aplicações interativas simples para web.

Bibliografia Básica:

ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe Photoshop CC**. São Paulo: Senac, 2017.

FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC: classroom in a book**, guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Grupo A, 2016.

PINTO, Marcos José. **Adobe Edge Animate CC - Animação e interatividade para a web**. São Paulo: Editora Saraiva, 2014.

Bibliografia Complementar:

ALVES, William Pereira. **Desenvolvimento e Design de Sites**. São Paulo: Saraiva, 2014.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Senac, 2020.

Disciplina: Princípios da Animação 2D.

Ementa: Nessa disciplina serão trabalhados os conceitos básicos para a animação 2D, conhecendo técnicas desde o começo da história da animação e como essas técnicas ainda influenciam o mercado de animação atual. Serão vistos aspectos históricos da animação, como a transposição do analógico para o digital, os 12 princípios básicos da animação segundo Ollie Johnston e Frank Thomas, animação frame a frame no digital e técnicas de animação vetorial.

Competências e Habilidades:

- Compreender a evolução histórica da animação, analisando as mudanças ocorridas e como elas influenciam as técnicas atuais.
- Dominar e aplicar os 12 princípios básicos da animação, compreendendo-os como um guia e não como uma regra obrigatória, de modo que se

desenvolva um estilo próprio para produzir animações de personagens e objetos.

- Desenvolver animações simples de objetos se deformando e se movendo no espaço com o uso das técnicas de desenho frame a frame e animação vetorial 2D.

Conteúdo Programático 1: Definição da área, relação entre a animação e outras mídias (tv, cinema, Internet, streaming, etc), brinquedos ópticos (taumatrópio, praxinoscópio, zootrópio, flipbook, entre outros), primeiras animações criadas, conceito de persistência da visão, ilusão de movimento, evolução da narrativa nas primeiras animações, evolução das técnicas de desenho do analógico até o digital.

Conteúdo Programático 2: Conceitos básicos de desenho digital para animação, animação frame a frame, introdução aos principais softwares utilizados para tal técnica, frames chave (key frames) e frames intermediários.

Conteúdo Programático 3: movimentação de objetos por meio dos 12 princípios (comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e pose a pose, continuidade e sobreposição de ação, aceleração e desaceleração, movimentação em arcos, ação secundária, timing, exagero, desenho sólido, apelo), aplicação dos princípios (desenho de objetos caindo, pingando, rolando e encostando entre si).

Conteúdo Programático 4: Imagens vetoriais, key frame, ponto âncora, interpolação de movimentos, coordenadas no espaço, transformações básicas com o uso de keyframes (deslocamento, rotação, escala), walking cycle (“ciclo de caminhada”) de personagem em loop.

Bibliografia Básica:

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho de Animação.** Porto Alegre: Grupo A, 2012.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação:** manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.

Bibliografia Complementar:

C. JÚNIOR, Anibal; CARMO, Liana. **Adobe After Effects CC**. São Paulo: Editora Senac, 2017.

PARRAMON EDICIONES (Org.) **Fundamentos do desenho artístico**. São Paulo: WMF Martins Fonte, 2014.

PERUYERA, Matias. **Laboratório de Artes Visuais**: Audiovisual e Animação. Curitiba: InterSaberes, 2020.

Disciplina: Design Editorial

Ementa: Fundamentação teórica e prática das principais vertentes do design editorial. Materiais, conceitos tipográficos, características dos meios impressos e meios digitais. Etapas do processo de editoração de materiais impressos e digitais.

Competências e Habilidades:

- Compreender a evolução histórica dos meios impressos e sua influência nos meios digitais de produção gráfica.
- Diagramar peças editoriais para meios impressos e digitais, conforme as especificidades de cada suporte.
- Fechar arquivos para impressão, seguindo as necessidades de cada tipo de impressão utilizado.
- Publicar projetos de editoração em suporte digital, como e-books, sites e portais de informação.

Conteúdo Programático 1: Breve evolução histórica dos meios de impressão, processos editoriais e diagramação, uso de grid, relações entre imagem e texto, tipos de impressão usadas atualmente, particularidades de cada meio (livros, jornais, revistas, e-books, etc).

Conteúdo Programático 2: Evolução histórica da tipografia, classificação de tipos, famílias tipográficas e combinações, leitura e legibilidade, como escolher tipos para meio impresso e digital.

Conteúdo Programático 3: Fechamento de arquivo para impressão, formatos de arquivo, principais softwares, conceitos de resolução, padrões de cor, configuração de sangria, cortes e tipos de acabamento.

Conteúdo Programático 4: Planejamento, diagramação e elaboração de projetos de e-book, sites e portais, relações entre editoração e interfaces gráficas.

Bibliografia básica:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Layout**. Porto Alegre: Grupo A, 2014. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540700390/>. Acesso em: 25 out. 2022.

DA FONSECA, Joaquim. **Tipografia & Design gráfico**: design e produção gráfica de impressos e livros. Porto Alegre: Grupo A, 2011. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577804177/>. Acesso em: 26 out. 2022.

HSUAN-AN, Tai. **Design**: Conceitos e Métodos. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521210115/>. Acesso em: 24 out. 2022.

Bibliografia Complementar:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Grupo A, 2012. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701281/>. Acesso em: 26 out. 2022.

CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Editorial design**: digital and print. Londres: Laurence King Publishing, 2014.

HALUCH, Aline. **Guia Prático de Design Editorial**: Criando Livros Completos. Rio de Janeiro: Senac, 2018.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: Guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Olhares, 2021.

REIS, Luciana B. *et al.* **Produção gráfica**. Porto Alegre: Grupo A, 2019. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788533500525/>. Acesso em: 26 out. 2022.

Disciplina: Design de Interfaces

Ementa: Conceitos de design de interface de usuário, User eXperience (UX) e usabilidade. Design thinking. Análise de contexto. Prototipação de design de interfaces de usuário. Design visual. Avaliação de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Competências e Habilidades:

- Compreender os princípios fundamentais do design de interface.
- Levantar e analisar as necessidades e questões relevantes para os usuários da solução sendo projetada.
- Desenvolver diagramas e representações dos elementos e requisitos do projeto com a ferramenta FIGMA.
- Prototipar interfaces para a solução em desenvolvimento

Conteúdo Programático 1: Fundamentos do design de interface de usuário, User eXperience e Usabilidade. Design Thinking. O uso do FIGMA.

Conteúdo Programático 2: Análise de contexto: identificação de problemas, ideação, análise de usuários, tarefas, dispositivos, ambientes e especificações de requisitos de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Conteúdo Programático 3: – Prototipação: sketches, wireframes e design visual. Práticas com FIGMA.

Conteúdo Programático 4: Avaliação de usabilidade: avaliação heurística, avaliação baseada em modelos, teste de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Bibliografia Básica:

SOBRAL, Wilma. **Design de interfaces**. São Paulo: Érica, 2019.

SEGURADO, Valquiria (Org). **Projeto de Interface com o Usuário**. São Paulo: Pearson, 2017. (biblioteca virtual: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/124143>)

JOÃO, Belmiro. **Usabilidade e interface homem máquina**. São Paulo: Pearson 2017. (biblioteca virtual: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/185067>)

Bibliografia Complementar:

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**: um guia para desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec, 2019.

FONSECA, Manuel. **Introdução ao design de interfaces**. Lisboa: FCA, 2017.

JOHNSON, Jeff. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines. SL: Morgan Kaufmann Publishers; 3rd ed. 2020.

Disciplina: Construção de personagens.

Ementa: Como pensar um personagem, criação de documentação de personagens, construção de personalidade, elaboração de aspectos físicos (construção de corpo, movimentações, roupas e acessórios), principais estilos de desenho para animação, poses para animação.

Competências e Habilidades:

- Criar personagens a partir de documentação ou sem referências, seguindo um estilo que se adeque às necessidades de um projeto audiovisual.
- Animar personagens conforme cada estilo escolhido, seguindo as suas características próprias para projetos cinematográficos.
- Criar personagens para meios interativos conforme as necessidades próprias da mídia como, por exemplo, jogos digitais.

Conteúdo Programático 1: construção de personagens, arquétipos de Vogler, teoria do imaginário de Durand, Jornada do Herói de Campbell, aspectos psicológicos e físicos, técnicas para concepção de personagens a partir de conceitos, objetos e pessoas.

Conteúdo Programático 2: anatomia básica (cabeça, membros, torso), articulações, movimentações e constituição plástica, proporções faciais e corporais, expressões faciais, expressões corporais, vestimentas e acessórios, paleta de cores, criação de silhueta.

Conteúdo Programático 3: criação de personagens realísticos, personagens de anime, personagens de cartoon, caricaturas, diferenças entre estilos, técnicas para animação de personagens, construção de poses e animações conforme o estilo (anime, cartoon, realísticos, etc), criação de mascotes, personagens para animações infantis, .

Conteúdo Programático 4: model sheet, exemplos de model sheets de filmes existentes no mercado, estudos sobre movimentação, uso de linha de ação, animação de personagens para cinema, animação de personagens para jogos,

construção de sprite sheets, concept art de personagens para animações e jogos.

Bibliografia Básica:

LAURICELLA, Michel. **Anatomia Artística**. São Paulo: Gustavo Gili, 2016.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estrutura mítica para escritores. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.

Bibliografia Complementar:

BRAIT, Beth. **A Personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1989.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para Games**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2017.

Disciplina: Edição, pós-produção e direção de arte.

Ementa: Nessa disciplina serão vistos os pontos principais do processo de edição, para que a animação esteja adequada ao meio de comunicação escolhido para sua veiculação, além de técnicas para finalizar o projeto, em especial a correção de cor e a renderização. Além disso, serão vistos os principais conceitos que permeiam a área de direção de arte voltada para o mercado de animação, como composição de cena, criação de estilo, entre outros, além de exercitar o processo de direção de arte, da concepção ao projeto final, de forma a estimular o pensamento reflexivo da linguagem visual adotada.

Competências e Habilidades:

- Editar projetos de animação de acordo com os princípios de montagem como simultaneidade, contraste, etc, adequados para o suporte escolhido para exibição.
- Realizar ajustes finos em um projeto e renderizar arquivos nos formatos que melhor se adequem ao propósito da exibição do projeto.
- Compor conceitos visuais para animações conforme as necessidades de um briefing bem como de um repertório cultural condizente com a proposta midiática e de veiculação.

Conteúdo Programático 1: evolução histórica do processo de edição, edição não linear, fundamentos do corte, corte seco, jump cut, plano sequência, técnicas para transições, fade, zoom, continuidade, raccord. Princípios de Pudovkin (contraste, paralelismo, simbolismo, simultaneidade, leitmotiv) e Eisenstein (montagem métrica, rítmica, tonal, supertonal e intelectual). Exemplos de aplicação de tais fundamentos.

Conteúdo Programático 2: definição de cor, teorias de cor, padrões de cor, conceitos sobre psicologia das cores, contraste, calibração, lut, gráficos de scope, balanço de cor, uso de máscara, luminância.

Conteúdo Programático 3: formatos de arquivo (MP4, AVI, MOV, entre outros), exportação de vídeo, áudio e imagem estática, uso de HDR, codecs, filtros, bitrate, bitrate encoding, metadados, resolução e qualidade de tela, inserção de legendas.

Conteúdo Programático 4: fundamentos de direção de arte, estética no audiovisual, técnicas para construção de repertório, composição visual de cena, estilos cinematográficos, gêneros narrativos.

Bibliografia Básica:

MARLAND, John; RAWLE, Steven; EDGAR, Robert. **A Linguagem do Cinema**. Porto Alegre: Grupo A, 2013.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos:** A edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena:** A direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Senac, 2014.

Bibliografia Complementar:

FAXINA, Elson (org.) **Edição de Áudio e Vídeo**. Curitiba: InterSaberes, 2018.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação:** manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.

Disciplina: Marketing e publicidade em mídias sociais.

Ementa: Compreender o fenômeno social através das mídias sociais na internet, o comportamento do consumidor conectado usando essas redes e os formatos disponíveis, além de formular planejamento eficaz

Competências e Habilidades:

- Compreender o fenômeno social através das mídias sociais na internet;
- Entender o comportamento do consumidor conectado, usando essas redes;
- Identificar os formatos de mídia mais usados atualmente nas mídias sociais para formular um planejamento eficaz, usando estratégias e ferramentas apresentadas.

Conteúdo Programático 1: Marketing nas redes: o consumidor/usuário como protagonista nas mídias sociais.

Conteúdo Programático 2: Pesquisa – principais ferramentas para levantamento de dados. Uso de analytics e técnicas de análise de dados.

Conteúdo Programático 3: Estabelecendo objetivos e metas para planejar campanha. Mensuração e otimização de campanha.

Conteúdo Programático 4: Produzindo campanhas efetivas para mídias sociais. Formatos de peças nas mídias sociais.

Bibliografia Básica:

ADOLPHO, C. Os 8 Ps do Marketing Digital: o guia estratégico de marketing digital. São Paulo: Editora Novatec, 2011.

KOTLER, P; KARTAJAYA, H; SETIAWAN, I. Marketing 3.0. 16ª edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 215 p.

WORRE, Eric. Go Pro – 7 passos para ser um profissional do marketing de rede. Rio de Janeiro: Editora Propósito Eterno, 2014.

Bibliografia Complementar:

Brasil é o maior usuário de redes sociais da América Latina. Disponível em: www.forbes.com.br/fotos/2016/06/brasil-e-o-maior-usuario-de-redes-sociais-da-america-latina/#foto1. Acesso em 24 de outubro de 2019.

Google Trends: como ele pode ajudar a sua empresa? Disponível em: <http://marketingdeconteudo.com/google-trends/>. Acesso em 23 de outubro de 2019. |

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações

abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

